

```

typedef struct S
    char nome[DIM];
    int totPunti;
    int NPLAYERS;
    int GOALFATTI;
    int GOALSUBITI;
} SQUAD;

```

```

int DiffFattiSubiti(SQUAD *S){
    int DIF=0;
    DIF=(S->GOALFATTI)-(S->GOALSUBITI);
    RETURN DIF;
}

void aumentaPunti(SQUAD *S){
    if(S->NPLAYERS > 30){
        S->totPunti += 3;
    }
}

```

```
void nuevInput(SQUAD as) {
```

```
do {
```

```
    printf("nuevo nome: ");
```

```
    scanf("%s", s->nome);
```

```
    fflush(stdin);
```

```
} while((s->nome[0]) < 'A' || (s->nome[0] > 'Z'));
```

```
do {  
    printf("nuovi punti: ");  
    scanf("%d", &(s->totPunti));  
    ff...
```

```
} while((s->totPunti) <= 0);
```

do {

printf("nuovi giocatori: ");

scanf("%d", &(s->nPlayers));

};

{ while((s->nPlayers < 20) || (s->nPlayers > 40));

```
printf("nuovi g fatti: ");  
scanf("%d", &(s->golFatti));  
ff....
```

```
printf("nuovi g subiti");  
scanf("%d", &(s-s golSubiti));  
ff...
```

```
}
```

```
void CREAZIONEFILE Squad(char nomeFile[], squad s){  
    SQUAD *s = malloc(sizeof(SQUAD));  
    FILE *fpout;  
    fpout = fopen(nomeFile, "AB");  
    int check = 1;  
    while(check == 1){  
        printf("Input: ");  
        fwrite(s, sizeof(SQUAD), 1, fpout);  
    }
```