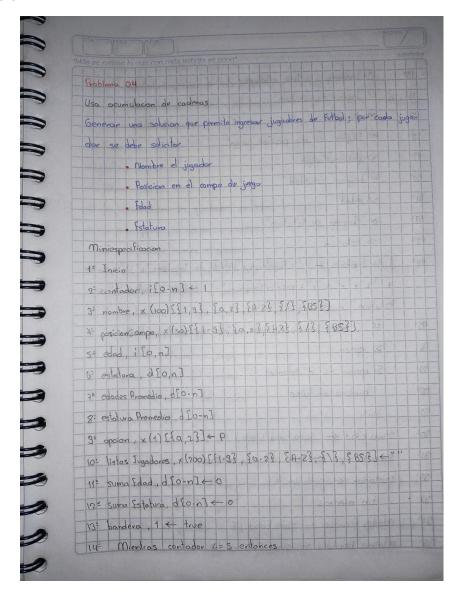
Problema04 (algoritmo, mini especificación)

Use acumulación de cadenas

Generar una solución que permita ingresar jugadores de fútbol; por cada jugador se debe solicitar:

- Nombre el jugador
- Posición en el campo de juego
- Edad
- Estatura



12:	Si bondera = = true entonces	
16:	12 Ingrese su nombre	
ni	>> Nombre	
18:	< Ingrese en que posicion juega"	-
19:	> posición Campo	-
20:	co Ingrese su edad ' agris a agris A de constra e	+
212	D edad	1
555	ce "Ingrese su Estatura"	-
23-	> estatura	-
244	lista Jugadores + lista Jugadores 1 "listado do Jugadores" + "/t" + nombre	03
	+ "17" + "-" + " 1" + posicion (ampo + "-" + "edad" + colod + " 1" +	
	"estatura" + estatura + "\n"	
25+	4 "Si desea terminar el proceso portavor ingresse Ppora limilizar"	
765	>> opcion	
274	Si opcion == "P" entonies	
28:	bandera - false	
29=	FinSi	1
30,	Suma edad + Suma Edad + edad	
31:	Suma Estatura - Suma Estatura + estatura	1
32:	contador < contodor +1	1
33:	Fin mientros	17
34-	edades Promedio < suma Edad / 5	1
35-	estatura Promedio < suma Estatura 15	

a listo Jugadores - lista Jugadores + lista Jugadores + "It" + 361 Promedio de edades: + edades Promedio + "12" + Promedio de estaturos: + estatura Promedio 37- Fin. Algoritmo 1º Inicio 2º los datos deben ser guardados en listas de Jugadores 3. Se debe poner una opción representada en una letra pora que el usuavio de ciclo cuando termina el proceso 4: Se usa una bondera que tendra valor (true) para seguir con el proceso y en caso de valer (false) el proceso terminara 5: Si la bandera es igual igual a true emperara el ciclo repetitivo G Se pide el nombre del jugadon Se pide la posicion de juego en a compo Se pide la edad del jugador Se pide la estatura del jugador 10- Se presenta listo de jugadares que guarda mambre de jugador - mos posición de juego, - mos edad del jugador mas estatura del jugador Si el usuario desco terminor el proceso la opción asignada para salir. 12: Si el usuario decide continuar el proceso el ciclo repetitivo se gierriara atra vez Coso contrario el ciclo repetitivo terminara 14. Para hollar el promedio de adades se debe diviolir la suma de las adades para el numero de jugadores ingresados

DIAT	P	TER	7	ARD-		-	-				n. iq. das (m. n. n. n. n. n. n.		*****				ec. ad (4.5) (7.50)	ALCO AND DE		vera proportional de		No	TAT		7
	A so de		A					liele	C37 1	0.00	000	rifice	annente p	************	and the second particles		**********				-				2) 20
																-	1	-							1
152	Par	a b	alla	e	pro	mo	edic	9	e	cste	turo	S	Se	del	se d	ivid	dre.	10	Sum	a d	el	as_	1 3	18	-
												-		-									1		
24	est	roto	15	Porc	1 6	LY	wm	ero	d	0 7.	ugaz	dore	es	eng	esa	105		-							
6-	Co	1	1		11	ist	20	de	e it	1000	loies	5 0	mas	_ (p)	como	ed	0	de	cola	296	me	25			
		m	GC16	C) 6																					
									1	3				19			-	-	-				-		
		med							7	3				19			-					-	-	18	
	bio	med							-3	3				N										100	
		med								-3				1										A	
	bio	med								3															
	bio	med								3															
	bio	med								3													20	19 0 14 19	
	bio	med												7											
	bio	med												7				000						181 A 14 10 10	