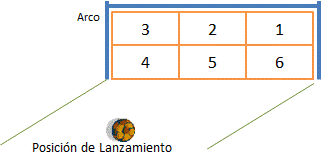
**Indicaciones**

* El sistema debe ser programado en el lenguaje de programación que deseen.
* Debe utilizar obligatoriamente bases de datos.
* El taller debe ser desarrollado durante las clases.
* El taller tiene una duración máxima de 3 horas. Los 30 minutos restantes de lección es para revisar el examen.
* El taller tiene un valor del 15%.

En el Fútbol los lanzamientos de penales intervienen el jugador que patea y el arquero que tapa el penal.

Este juego consiste en 5 lanzamientos por parte de los jugadores que patean el balón, los cuales pueden decidir lanzar en cualquiera de las seis secciones del arco:

* arriba a la derecha
* arriba al centro
* arriba a la izquierda
* abajo a la izquierda
* abajo al centro
* abajo a la derecha



En cada lanzamiento, el arquero decide donde ubicarse para atajar el tiro y no tiene oportunidad de cubrir otra sección, si éste coincide con la ubicación donde disparó el jugador, entonces el lanzamiento fue atajado, caso contrario se marcó un GOL.   
  
Desarrolle un sistema que simule un juego de 5 lanzamientos de penales, en donde la sección del arco donde cada jugador lanza es decidida por el usuario y la sección cubierta por el arquero es simulado por el computador (aleatoria).  (3%)

Por cada ronda de penales (5 en total), se debe almacenar en la base de datos la siguiente información: (8%)

* Las 5 secciones cubiertas por el arquero. (1%)
* Las 5 secciones que decidió el jugador lanzar. (1%)
* Cantidad de goles conseguidos. (1%)
* Cantidad de penales fallados. (1%)
* La cantidad de goles realizados en la parte derecha (3,4), central (2,5) e izquierda (1,6) del arco. (2%)
* La ubicación del arco (derecha, centro o izquierda) por donde no ingresaron goles. (2%)

Una vez que termina una partida de 5 lanzamientos, se debe mostrar en pantalla, todos los puntos anteriores. (4%)