

# **Tecnicatura Universitaria en Programación Programación II**



## 🏆 Actividad: Torneo Relámpago 🎮

Un grupo de 4 jugadores se enfrenta en un torneo donde todos juegan contra todos una vez. Después de cada partido, se anotan los puntos obtenidos.

## ru misión:

Debes programar un sistema con un menú que permita gestionar el torneo con las siguientes opciones:

## Menú del Torneo

- 1 Cargar Puntos
  - Pide el número de dos jugadores que se enfrentaron y sus respectivos puntos
- 2 Mostrar Tabla

Muestra la tabla de enfrentamientos

3 - Reiniciar Campeonato

Borra los resultados y deja todo en cero

0 - Salir

Cierra el programa

#### Reglas:

- Cada partido tiene un ganador. No hay empates.
- Se registran los puntos de **ambos jugadores** en la tabla [A][B] y [B][A].
- No se permiten partidos contra uno mismo (si ingresan el mismo número dos veces, se debe mostrar un error).
- La tabla debe mostrarse como una matriz de 4x4 donde la diagonal principal no se usa.

### 📌 Ejemplo de ejecución:

```
1 - Cargar Puntos
Ingrese número del primer jugador (1-4): 1
Ingrese número del segundo jugador (1-4): 3
Ingrese puntos de J1: 2
Ingrese puntos de J3: 5
2 - Mostrar Tabla
   J1 J2 J3
              J4
           2
J1
       0
J2
   0
           0
               0
J3
  5
       0
               0
J4 0 0
          0
3 - Reiniciar Campeonato
Se han reiniciado todos los puntajes.
0 - Salir
Saliendo del programa...
```

#### Pista:

- Vas a necesitar una matriz de 4x4 para almacenar los puntos.
- Un ciclo do-while con switch para manejar el menú.
- Validaciones para evitar que un jugador se enfrente a sí mismo.