



- U direktorijumu **Rad** koji se nalazi na desktopu kreirati direktorijum **Ime_prezime_indeks** i u okviru njega kreirati **c** fajl koji sadrži program koji rešava sledeći problem. Potrebno je demonstrirati igru “**Slučajno najbolji**” u kojoj učestvuje **n** igrača. Za svakog IGRAČA se pamte sledeći podaci:
 - ✓ ime i prezime igrača (više reči)
 - ✓ ID igrača (ceo broj)
 - ✓ država (više reči)
 - ✓ runda (ceo broj)
 - ✓ niz celih izabranih brojeva (neće biti više od 20 rundi)
- Igra se organizuje tako što se prvo unosi broj igrača **N**, a zatim podaci o njima na osnovu kojih se kreira igra. Igrači kako se prijavljuju za igru zauzimaju poslednju poziciju na startnoj listi. Za svakog igrača se najpre unosi ime i prezime, ID se dodeljuje kao redni broj prijave (prvi igrač ima ID 1), država, u samom startu sigurno učestvuje u prvoj rundi tako da mu je na startu broj runde 1 i odmah prijavljuje svoj izabrani ceo broj koji je prvi element niza izabranih brojeva.
- Ispisati kreiranu prvu rundu igre sa **svim** podacima o prijavljenim igračima u formatu:
 - Petar Petrovic** (ime i prezime)
 - 2** (ID)
 - Srbija** (Država)
 - 3** (broj runde)
 - 5 3 2** (izabrani brojevi u rundama)
- Igra se nastavlja tako što u drugu rundu odlaze igrači koji imaju jedinstven izabrani broj iz prve runde. Ispisati igrače druge runde.
- U drugoj rundi za preostale igrače se povećava broj runde i svaki od preostalih igrača ponovo prijavljuje svoj izabrani broj (za njih se unose brojevi), koji se beleži na odgovarajuće mesto u nizu izabranih brojeva. Zatim u treću rundu odlaze svi igrači koji su u drugoj (prethodnoj) rundi prijavili jedinstven broj. Igra se nastavlja sve dok na kraju ne ostanu tri, ili manje igrača.
- Ispisivati igrače svake runde.
- **BONUS:** Napisati funkciju kojom se određuje država iz koje dolazi najviše igrača.