

## Problema

El sueldo de los jugadores del Resuelve FC se compone de dos partes **un sueldo fijo** y **un bono variable**, la suma de estas dos partes es el sueldo de un jugador. El bono variable se compone de dos partes **meta de goles individual** y **meta de goles por equipo** cada una tiene un peso de 50%.

Tu programa deberá hacer el cálculo del sueldo de los jugadores del Resuelve FC.

$$\text{sueldo} = \text{sueldo\_fijo} + \text{bono\_variable}$$

$$\text{bono\_variable} = \frac{\text{meta\_goles\_individual} \cdot (50\%) + \text{meta\_goles\_equipo} \cdot (50\%)}{2}$$

## ¿Cómo se calculan los alcances de meta y bonos?

La meta individual de goles por jugador depende del nivel que tenga asignado:

Nivel	Goles/mes
A	5
B	10
C	15
Cuauh	20

Ejemplo: Los jugadores Juan, Pedro, Martín y Luis anotaron así durante el mes:

Jugador	Nivel	Goles anotados en el mes/mínimo requerido
Juan	A	6/5
Pedro	B	7/10
Martín	C	16/15
Luis	Cuauh	19/20
total		48/50

En el bono por equipo tendrían un alcance de 96% Luis tendría un alcance individual de 95% para un alcance total de 95.5% El suelo fijo de Luis es de 50,000.00 y su bono es de 10,000.00 por lo que su sueldo final será \$59,550.00

alcance-bono-equipo 96%  
 alcance-bono-individual 95%  
 alcance-bono-total 95.5%  
 sueldo 50000  
 bono 10000  
 sueldo-final 59550

suma-goles-anotados-equipo  $6 + 7 + 16 + 19 = 48$   
 suma-goles-meta-equipo  $5 + 10 + 15 + 20 = 50$   
 alcance-bono-equipo  $48 / 50 = 0.96$

goles-anotados-individual 19  
 goles-meta-individual 20 \*db  
 alcance-bono-individual  $19 / 20 = 0.95$  bono50 = bono / 2

bono-logrado  $\text{bono50} * 0.96 + \text{bono50} * 0.95$   
 $5000 * 0.96 + 5000 * 0.95$

sueldo-completo  $\text{sueldo-base} + \text{bono-logrado}$   $50000 + 9550 = 59550$

Además de calcular el sueldo de los jugadores del Resuelve FC, tu programa puede calcular el sueldo de los jugadores de otros **equipos con distintos mínimos por nivel**. Tu programa deberá recibir como input un solo JSON con el arreglo de equipos.

Un equipo puede configurar sus niveles (mínimos por nivel)

