

1. Desenvolver um algoritmo de perguntas e respostas. Haverá trinta questões já definidas em um vetor. Cada questão possui quatro alternativas e apenas uma resposta correta.

O jogador terá que informar seu nome e responder dez questões. Além de ter as quatro opções de resposta o jogador terá uma opção chamada **pular** que poderá ser utilizada até três vezes por jogador cadastrado. Quando utilizada a opção **pular** uma nova questão é exibida. Não contabilize a questão pulada.

As questões deverão ser aleatórias e não podem ser repetidas. Crie um vetor para armazenar treze questões (10 que mínimas necessárias e 3 extras caso alguma seja **pulada**.)

Quando as dez questões forem devidamente respondidas informe a quantidade de acertos e erros (informe o enunciado da questão que foi errada, a resposta dada pelo jogador e a resposta correta).

Após obter a quantidade de acertos e erros pedidos no parágrafo anterior perguntar se deseja continuar a jogar. Caso afirmativo peça um nome e realize novamente as perguntas, caso contrário exibir um ranking contendo o nome dos jogadores e a quantidade de acertos. Classifique da maior quantidade de acertos para a menor.

Valide o nome informado, pois não serão aceitos nomes iguais no vetor. Sendo assim antes de realizar as perguntas o nome informado não pode conter no vetor.

Poderão jogar até cinco pessoas.

Pontuação:

1 ponto: Comentários e indentação.

1 ponto: Validar o nome para não haver repetição no vetor.

1 ponto: Implementar os três pulos.

1 ponto: Exibir a quantidade de acertos e erros.

1 ponto: Sair do laço caso o usuário informe que não queira participar ou atingir cinco jogadores.

1 ponto: Exibir o ranking de maneira decrescente exibindo o nome e a quantidade de acertos por jogador.

2 pontos: Exibir quais as questões erradas, junto com a resposta informada e a resposta correta.

2 pontos: Gerar 13 questões aleatórias sem repetição.