



Tecnico superiore per i metodi e le tecnologie per lo sviluppo di sistemi software

- BACKEND SYSTEM INTEGRATOR

Unità Formativa (UF) FONDAMENTI DI PROGRAMMAZIONE

Docente: VALENTINO ARMANDO

Titolo argomento: ESERCIZIO



FANTACALCIO

Definire la struttura dati Squadra che descrive una squadra di calcio ideale con il relativo allenatore.

Una squadra è identificata da nome, colore della maglia, punteggio corrente classifica e nome allenatore. L'allenatore è una persona caratterizzata da nome e cognome più il numero dei titoli vinti (un numero intero).

Scrivere un programma C++ che, dichiarata una tabella Fantacalcio di tipo Squadra (per comodità se ne fissi la dimensione a 10 elementi), consenta di inserire da tastiera i dati delle squadre e dei relativi allenatori.

Operazioni:

- 1) visualizzare il solo cognome degli allenatori di squadre che hanno più di 30 punti in classifica
- 2) Numero totale di allenatori che hanno vinto almeno un titolo.
- 3) Stampare l'elenco delle squadre con allenatori che hanno un numero titoli vinti superiore a 3.

Utilizzare le funzioni per realizzare l'applicazione.