**Videojuego**

Se desea hacer una aplicación para registrar los enfrentamientos de la hechicera y su rival y que calcule los resultados del videojuego.

La aplicación debe tener el siguiente menú:

1 – Ingresar datos de un enfrentamiento al videojuego.   
2 – Calcular resultados del videojuego.

3 – Salir.

**Opción 1 - Ingresar datos**

Ingresar datos de un enfrentamiento: Ingresar por teclado los siguientes datos de un enfrentamiento, que son los siguientes:

Nivel de poder del monstruo de la hechicera (valor entero>0)   
Nivel de poder del monstruo del rival (valor entero>=0).

En base a estos datos, calcular el ganador del enfrentamiento respetando la consigna del juego, dando el siguiente resultado: valor char; ‘h’ hechicera o ‘r’ rival.  
Mostrar el ganador por pantalla.

Luego, llamar a una función que tenga al menos como parámetros los datos ingresados, el ganador del enfrentamiento y tres vectores, y guarde los tres valores mencionados en tres vectores respectivamente.

**Opción 2 - Calcular resultados del videojuego**

Calcular resultados del videojuego: En esta opción deberá llamar a una función que tenga como parámetros al menos los vectores armados en la opción 1 y deberá informar:

Un cartel con el ganador del videojuego: “Hechicera” o “Rival”. Y el promedio de nivel de poder de los monstruos del ganador.

El mayor nivel de poder de un monstruo, evaluando todos los monstruos de ambos jugadores.

**3 - Salir**