

Osnove programiranja

Eliminacioni zadatak D

Napraviti Python aplikaciju za evidenciju rezultata košarkaškog turnira. Svaka stavka ima naziv domaćina, ceo pozitivan broj bodova domaćina, ceo pozitivan broj bodova gosta, naziv gosta i datum utakmice u formatu dan.mesec.godina. Podaci se čuvaju u fajlu.

Korisnik aplikacije dobija dve opcije u meniju. Unosom karaktera malog ili velikog slova X se izlazi iz aplikacije.

- Dodavanje novog rezultata. Podaci o novom rezultatu se unose redom. Podaci moraju biti validni i ako unos nije validan, ponavlja se dok ne postane validan.
- Listanje rezultata u tabeli. Nakon prvog reda za zaglavlje, prikazuju se informacije o rezultatima. Ime domaćina je poravnato na levo sa širinom od 20 karaktera. Ime gosta je poravnato na desno sa širinom od 20 karaktera. Poeni domaćina i gosta su centrirani sa širinom od 3 karaktera.