

Um treinador de basquete quer usar um programa para monitorar os jogos afim de obter:

- Controle de placar;
- Controle de pontos de cada partida, sendo esses caracterizados da seguinte forma:
 1. **Há três formas de pontuar:**
 - I. Nos tiros livres (arremessos consignados em lances de falta, que valem um ponto),
 - II. nos arremessos de pequena e média distância (que valem dois pontos) e
 - III. nos arremessos de longa distância, de trás de uma linha arqueada a 6,25m de distância da cesta (que valem três pontos).
 2. **Os pontos diferem dependendo de onde os jogadores estão quando arremessam a bola:**
 - I. **3 pontos:** Atribuídos aos jogadores que fazem a cesta quando estão atrás da linha de 3 pontos;
 - II. **2 pontos:** Atribuídos aos jogadores que arremessam e fazem a cesta de qualquer lugar dentro da linha de 3 pontos. Isso pode ser feito após um pulo, uma passagem ou cravando a bola no cesto, a chamada enterrada;
 - III. **1 ponto:** Quando os jogadores sofrem falta, eles têm direito a arremessos de lance livre. Cada arremesso convertido vale 1 ponto. Quando um jogador está fazendo um lance livre, os nove jogadores permanecem na quadra em posições determinadas. Eles podem ficar em blocos nas laterais do garrafão ou atrás do arremessador. Os jogadores do time de defesa podem ficar mais perto do aro durante o arremesso.
- Cadastrar o nome de todos os jogadores do time e o número de suas camisas;
- Para cada jogo agendado, cadastrar:
 1. Data e hora do jogo,
 2. o local,
 3. o nome do time adversário,
 4. o nome do juiz e,
 5. o nome do auxiliar.
- A aplicação deve exibir para controle de cada quarto o placar que pode ser alterado pelo auxiliar técnico, informando quem fez o(s) ultimo(s) ponto(s) e o tipo. No caso do(s) ponto(s) ser do time adversário, basta identificar o tipo do ponto.
- Ao final do jogo, o sistema deve exibir a lista dos maiores pontuadores e o somatório de pontos por tipo do jogo.

Considere que o cadastramento dos jogadores e das partidas é feita pelo apoio. O cadastro das informações do jogo é feito pelo auxiliar técnico. O resumo final da partida é acessado tanto pelo técnico quando pelo auxiliar técnico.