

<b>UTN – FR Mar del Plata – TUP</b> <b>Laboratorio de Computación II</b> <b>Recuperatorio Segundo Parcial</b> Noviembre 2022	Nombre y Apellido:	Nota:
--	--------------------	-------

### IMPORTANTE:

1. El programa debe compilar sin errores.
2. Agregue comentarios identificando cada inciso realizado.

La **Selección Argentina** nos pide organizar la convocatoria al Mundial a través de un sistema.

Los puestos de los jugadores son

- Arquero (1)
- Defensor (2)
- Volante (8)
- Messi (10)
- Delantero (9)

### Restricciones

- **Solo** puede haber 23 jugadores.
- **Hasta** 3 arqueros.
- Un **solo** Messi

Estructura compuesta		
typedef struct { char nombreSeleccion[50]; char nombreDT[50]; nodo *listaJugadores; }selección;	typedef struct { <b>stJugador</b> j; struct <b>nodo</b> *sig; } <b>nodo</b> ;	typedef struct { int nro_camiseta; char nombre[50]; int pos; int goles; } <b>stJugador</b> ;

Arbol	
typedef struct { struct arbol * izquierda; struct arbol * derecha; <b>stJugador</b> j; } <b>arbol</b> ;	

Obtenido	Valor	Inciso
5	15	1. Diseñe las funciones necesarias para cargar una <b>Árbol</b> de jugadores organizado por <b>nro_camiseta</b> . Acá puede haber más de un Messi y una cantidad superior a 3 de arqueros.
10	20	2. Pasar todos elementos de la <b>Árbol</b> a la <b>Lista</b> .. Realizar las comprobaciones necesarias sobre la cantidad y tipo de jugadores. Modularizar.
5	20	3. Realizar las siguientes consultas: a) Informar <b>cantidad</b> de jugadores por <b>cada puesto</b> . b) Informar el jugador con <b>menor</b> cantidad de <b>goles</b> ,
5	5	4. Mostrar la Lista
20	30	5. Diseñar una estructura compuesta que sea <b>Listas de Listas</b> . La idea es tener una lista de selecciones y que cada selección tenga su lista de jugadores. Codificar las funciones necesarias para cargar más de una selección y mostrar cada selección con sus jugadores.
0	10	6. Hacer un main () que demuestre un correcto funcionamiento de las funciones.

#### Tabla de puntuación:

Obtenido	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Nota	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Condición	Desaprobado					Aprobado				