

Come struttura dati dinamica ho personalmente scelto di utilizzare la libreria "vector"; la scelta è dovuta alla grande semplicità di utilizzo di quest'ultima. Ho implementato una struct per rappresentare i dati dei giocatori; non ho utilizzato una classe perchè non servivano dei metodi. Per il punto b) ho creato una funzione che fa uno split in corrispondenza dei delimitatori (;) e aggiunge i dati nelle corrispondenti variabili di ogni giocatore. Nella funzione "print_sort()" ho utilizzato un semplice bubblesort per ordinare i punteggi dei giocatori e, in base ad un input di tipo bool, vengono ordinati in modo crescente o decrescente. "sortByLastName()" semplicemente mette a confronto i cognomi dei giocatori con quello dato in input e, quando trova il giocatore giusto, salva in una variabile i suoi punti per mostrare tutti gli altri giocatori con gli stessi punti. L'ultima funzione trova tutti i giocatori con i punti dati in input e li elimina dal vettore; ogni volta che viene eliminato un giocatore la "i" viene decrementata di 1 per evitare di saltare degli elementi.