

## Ejercicio 1b `fprintf` y `fscanf`

Se pide que se realice un programa en c que realice parte de la gestión de un equipo de fútbol al comienzo de la pretemporada. El programa debe almacenar la siguiente información acerca de los jugadores:

- Nombre y Apellidos del jugador. Debe ser una cadena de caracteres de tamaño variable. Contendrá nombre y apellidos en una sola línea separados por espacios.
- Número de la camiseta. Debe asignarse de forma consecutiva, siguiendo el orden de los jugadores que hay en el equipo en ese momento
- Número de goles. Número de goles que marcó el jugador en la temporada anterior

Esta información debe guardarse en un el tipo datos `Jugador_t`.

El programa deberá permitir al usuario realizar las siguientes funciones mediante un menú que se ejecutará dentro de un bucle hasta que el usuario elija la opción de salir.

- Introducir jugador
  - Al introducir un jugador, se deberá pedir los datos (nombre/apellidos y goles) al usuario, y se deberá almacenar en una lista reservada de forma dinámica.
- Presentar jugadores que la temporada anterior marcaron más de un número de goles.
  - Al elegir esta opción, se pedirá un número de goles mínimo al usuario, y se deberán mostrar todos los jugadores almacenados anteriormente con un número de goles superior al introducido.
- Guardar
  - Al elegir esta opción se guardarán en un fichero (`datosjugadores.txt`) los datos de los jugadores que se hayan introducido y no se hayan guardado previamente
- Salir
  - Al elegir esta opción, se guardarán en un fichero (`datosjugadores.txt`) los datos de los jugadores que no se hayan guardado previamente y el programa deberá liberar todos los datos reservados de forma dinámica y acabar sin errores.