

Votación Hexagonal

Autor: Ludwig Alvarado

Dentro de la Universidad Tecnológica de Algoritmos y Desarrollo Optimizado (UTADEO), se están organizando las próximas elecciones para representantes estudiantiles al consejo directivo, debido a la polémica que hubo el año pasado por un posible fraude, la universidad decidió seleccionar 6 puntos físicos vigilados para que los estudiantes puedan ir a votar (figura 1).

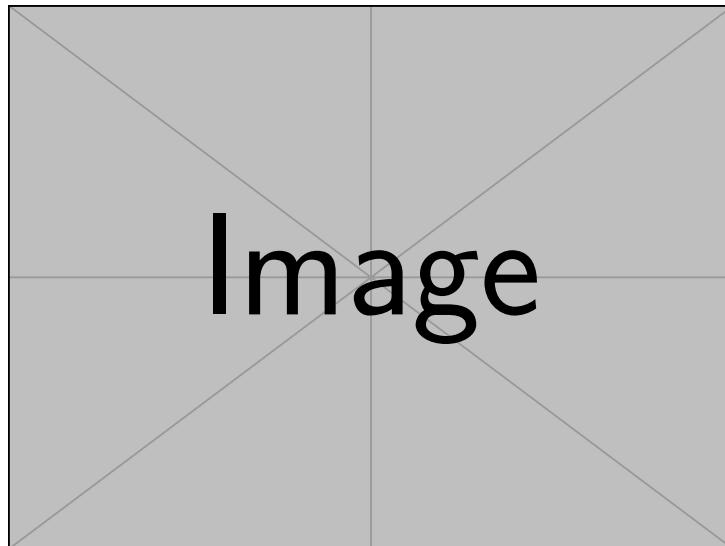


Figure 1: Puestos de votación disponibles, datos cartográficos de OpenStreetMap

Debido a que este año la universidad asignó un presupuesto mucho mayor, te contrataron a ti como programador para mostrar los resultados de las elecciones, distancia del puesto de votación más lejano al origen, y el Índice Energético de Votación (IEV) definido como:

$$IEV = \text{puesto con mayor número de votos!}$$

Para este año se postularon 3 estudiantes para ser el nuevo representante al consejo directivo de la universidad, ellos son; Andrea, Bobby y Claudia.

Entrada del programa

Vas a recibir 6 líneas de datos, en cada línea vas a encontrar las coordenadas (x, y) de cada puesto de votación con respecto al origen $(0, 0)$ seguido de la cantidad de votos que tuvo Andrea, Bobby y Claudia en esa mesa de votación.

Salida del programa

Se deben imprimir el total de votos de todas las mesas de votación, la cantidad de votos que tuvo cada candidato en todas las mesas, el porcentaje de votos de cada candidato, la mesa más lejana al origen y el IEV del puesto de votación con más votos recogidos.

Se debe seguir el siguiente formato:

```
Total Votos: #numeroVotos
Votos Andrea: #votos #porcentaje
Votos Bobby: #votos #porcentaje
Votos Claudia: #votos #porcentaje
Mesa más lejana: #numeroMesa #distancia
IEV: #numeroMesa #valorIEV
```

Caso de prueba de ejemplo

TODO

Notas

TODO

Aspectos Importantes

TODo