

Реализовать программу электронного протокола волейбольного матча.

Функции:

1. Игра идет до 3 побед в партиях, для победы в партии одна из команд должна набрать 25 очков, при этом разница в очках между победившей и проигравшей команде должна составлять 2 и более очка.

2. Реализовать функцию изменения и отображения на консоли расстановки команд, по принципу – если предыдущий розыгрыш выиграла команда А, а следующий розыгрыш выиграла команда Б, то игроки команды Б меняют свои игровые зоны по часовой стрелке. Расстановку игроков хранить в числовом массиве.

Команда А – Команда Б. Предшествующий розыгрыш выиграла команда А.

Расстановка команд:

1 5 10 8 2 6

12 8 9 4 9 1

Следующий розыгрыш выиграла команда Б. Расстановка команд:

1 5 10 4 8 2

12 8 9 9 1 6

3. Реализовать функцию изменения счета матча по совершению одного из игровых действий игроков. Например, игрок команды А забивает мяч в атаке, пример вашего консольного ввода:

1 – команда которая выиграла розыгрыш

А – действие которым был выигран розыгрыш (А – атака, Б – блок, П – подача, О – ошибка).

10 – игрок, который совершил это действие. В случае, если розыгрыш закончился ошибкой команды соперника – ввод номера игрока не совершать. Предусмотреть возможность ввода номера только того игрока, который действительно находится сейчас на площадке у этой команды.

4. Вывод счета после каждого розыгрыша в формате: Счет матча 2 (13) – 0 (8). Где числа в скобках обозначают счет в текущей партии. А числа вне скобок – счет в матче по партиям.

5. Реализовать функцию замены игроков. Должна выглядеть следующим образом:

4 // действие обозначающее замену

1 // выбор команды

10 // игрок, покидающий площадку

17 // игрок, выходящий на площадку

Е // подтвердить ввод.

6. Заменяющий игрок должен отображаться в карточке расстановки, вместо замененного игрока.

Все логи действий этого матча записывать в файл logs.txt. По окончании матча – результат матча записать в файл db.txt.

Все функции должны иметь тип возвращаемого значения void. Работу с массивами и переменными организовать через указатели.

Оценивание:

3 – выполнены функции окончания матча, изменения расстановки, записи результата матча в файл.

4 – те же, что и на оценку 3. + изменение счета матча по одному из действий. Логирование действий каждого матча в файл.

5 – выполнены все функции.