

CLASE DE PREPARADURÍA

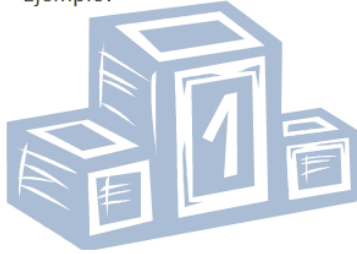
THE AMAZING RACE - VERSIÓN CON ELIMINACIÓN

Equipos, de dos o cuatro miembros, corren alrededor del mundo en competencia contra otros equipos. Durante la carrera se llevan indicadores de ruta que se registran cada vez que un equipo logra culminar un reto, permitiendo así estimar el avance de cada uno. El indicador puede tomar dos valores: 1 si el reto fue logrado y 0 si el reto no ha sido alcanzado, si no se logra vencer un reto, el resto de los siguientes se consideran no alcanzados.

PROBLEMA

Dado un archivo de datos "avances.txt" que almacena en la primera línea del archivo el número de retos a alcanzar y posteriormente en cada línea separadas se muestra la identificación del grupo, y un conjunto de indicadores de avance durante la carrera, desarrolle una aplicación VB2010 que determine para cada grupo la cantidad de retos culminados y además genere el archivo "resultados.txt" que contenga los tres equipos que van más avanzados en la competencia.

Ejemplo:



avances.txt	
7	
Los invencibles,	1,1,1,1,0,0,0
Vista de águila,	1,1,1,1,1,1,0
Los multizona,	1,1,1,1,1,1,1
Fuerza aérea,	1,0,0,0,0,0,0
Los speedracer,	1,1,1,1,1,0,0
Los Bachacos,	1,1,1,0,0,0,0

resultados.txt	
Los multizona	7 retos alcanzados
Vista de águila	6 retos alcanzados
Los speedracer	5 retos alcanzados

REQUERIMIENTOS

Además de los subprogramas que usted necesite diseñar para dar solución al problema, su programa debe contener los siguientes subprogramas (los utilice o no en el programa principal u otros subprogramas):

1. Un subprograma que dada una matriz **m** de **fM·cM** elementos tipo integer, determine y retorne como resultado un vector paralelo con la cantidad de unos que hay por cada fila de la matriz **m**.
2. Un subprograma que dado un vector **Q** retorne la posición de ubicación del mayor elemento del arreglo.
3. Un subprograma que elimine el elemento ubicado en la posición **k** de un vector **Q**.
4. Un subprograma que elimine la fila **k** de una matriz **m** de **fM·cM** elementos tipo integer.
5. Un subprograma que haciendo uso de los subprogramas anteriores obtenga los tres equipos que van más adelantados en la competencia.