

Antrenor de baschet

Creați o aplicație pentru gestiunea unei echipe de baschet. Jucătorii echipei sunt salvate într-un fișier text, pentru fiecare jucător se vor reține: nume, prenume, înălțime (în cm), post.

1 Adăugare de jucător: Se introduce nume, prenume, înălțime, post : aplicația salvează jucătorul în fișier. **(1p)**

În caz de eroare se afișează un mesaj corespunzător: - nume, prenume nu poate fi vid, post trebuie sa fie una dintre: "Fundas", "Pivot", "Extrema", înălțime trebuie sa fie un număr pozitiv **(1p)**

2 Modificare înălțime: se dă nume, prenume și înălțime, aplicația actualizează înălțimea pentru jucătorul specificat. (modificarea se salvează și în fișier) **(1p)**

3 Aplicația tipărește echipa construita din jucătorii disponibili cu media de înălțime cea mai mare. O echipă validă este formată din: 2 Fundași, 2 Extreme 1 Pivot **(1p)**

Prenume	Nume	Post	Înălțime
Gediminas	Navickas	Fundas	190
Niksa	Nikolic	Fundas	192
Ionut	Dragusin	Pivot	220
Paul	Graham	Extrema	200
Tudor	Dumitrescu	Extrema	186

4 Importa jucători din fișier. Se introduce numele unui fișier existent care conține pe fiecare linie: nume prenume. Aplicația ia fiecare nume prenume din fișier, generează aleator (python: random.randint(a,b)) înălțimea și postul și salvează jucătorul astfel creat. **(1p)**

Dacă mai există un jucător în aplicație cu același nume prenume atunci el nu se importă, la finalizarea importului se tipărește numărul de jucători efectiv adăugați în aplicație. **(0.5p)**

Arhitectură: **(1.5p)**. Specificații și teste **(2p)** – proporțional cu funcționalitățile rezolvate 0 dacă nu se folosesc clase. Dacă datele nu se scriu/citesc din fișier -50% la fiecare funcționalitate

Punctaj primit pe funcționalități	1,5	2	2,5	3,5	4	4,5	5	5,5
Punctaj Maxim la arhitectura, specificații, teste	1	1,3	1,5	2,3	2,5	2,9	3,2	3,5
Nota maxima	3,5	4,3	5	6,8	7,5	8,4	9,2	10