



FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

EXAMEN PRÁCTICO 2. Grupo D

(Enero 2014)

!Importante! No se corregirá ninguna práctica que no cumpla escrupulosamente las normas que aparecen a continuación

Para la realización del examen

- Para iniciar sesión en las aulas de prácticas, tendrá que introducir su identificador de usuario y contraseña como siempre. En la casilla correspondiente a **Código: examenfp**. Con este código sólo tendrá acceso Internet a la página de la asignatura. No tendrá disponible su unidad en red **U**: ni los puertos USB.
- Se creará un fichero fuente con la solución del problema, de nombre **problema.cpp**.
- Este archivo debe contener en la cabecera, como comentario, la siguiente información: nombre y apellidos, DNI y grupo de prácticas al que se asiste.
- En la evaluación de las prácticas se tendrá en cuenta, además de la corrección de la solución propuesta, el estilo de programación, el uso correcto de espacios y tabuladores, así como la claridad del código fuente.
- La entrega de la práctica se hará durante el tiempo de duración del examen, y se hará en entrega de prácticas accesible a partir de la página web de la asignatura (Menú Entrega prácticas).
- Debéis aseguráros de entregar en vuestro grupo de prácticas: **D1**
- La práctica se puede entregar tantas veces como se quiera durante el examen. El sistema guarda la última entrega. De hecho, **se recomienda que se entregue varias veces a lo largo del examen**, ya que si el ordenador se quedara colgado, habría que reiniciarlo y se perdería toda la información.
- Tiempo de examen: **1.30 HORA**

Problema:

Se decide informatizar el acta de un partido de baloncesto para saber qué equipo es el ganador del partido y conocer los mejores anotadores del partido. El acta contiene una serie de anotaciones, cada una formada por una pareja de números, que representan respectivamente el dorsal del jugador y el número de puntos marcado por canasta. Hay que tener en cuenta que la última entrada es -1 (sería la correspondiente a jugador).

Los dorsales del partido son: 1, 2, 3, 4, 5 y 6.

Los valores de puntuación en baloncesto son: 1,2 o 3.

Equipo 1 está formado por los dorsales: 1, 2 y 3 y
el equipo 2, dorsales: 4, 5 y 6.

El programa deberá indicar qué equipo es ganador (**equipo 1** o **equipo 2**), el **total** de puntos alcanzado así como mostrar un **ranking completo de jugadores por puntos** anotados (listado de los jugadores en orden decreciente por puntos).

Aclaraciones: Un jugador tiene un dorsal y unos puntos. Los puntos anotados por jugador es la suma de todas sus anotaciones, y el total de equipo es la suma de todos los puntos conseguidos por sus jugadores.

Por ejemplo, para el siguiente registro de acta:

```
1 2
4 1
4 1
2 3
6 2
3 1
5 2
5 2
1 3
-1
```

gana el equipo 1 con 9 puntos.

```
Dorsal 1 Anotaciones :5
Dorsal 5 Anotaciones :4
Dorsal 2 Anotaciones :3
Dorsal 4 Anotaciones :2
Dorsal 6 Anotaciones :2
Dorsal 3 Anotaciones :1
```