



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 **baloncesto.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: **D3**
- 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 y conocer los mejores anotadores del partido. El acta contiene: en primer lugar una lista de **10 dorsales** correspondiente a los jugadores que intervienen en el partido y **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. Como la serie de anotaciones es de longitud variable, la última entrada es -1 (sería la correspondiente a jugador).

Entradas

Los 10 dorsales del partido son valores mayores que 3.

Tan solo se consideran válidos los dorsales dados en la primera línea para el incremento de puntos.

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

El programa deberá 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.

Por ejemplo, para el siguiente registro de acta:

7,8,9,10,11, 12, 13, 14, 15, 17

11 2

14 2

14 2

7 3

17 2

8 1

15 2

15 3

7 3

9 3

-1

Dorsal 7 Anotaciones :6

Dorsal 15 Anotaciones :5

Dorsal 14 Anotaciones :4

Dorsal 9 Anotaciones :3

Dorsal 11 Anotaciones :2

Dorsal 17 Anotaciones :2

Dorsal 3 Anotaciones :1

Dorsal 10 Anotaciones :0

Dorsal 12 Anotaciones :0

Dorsal 13 Anotaciones :0