

### 1. Exercício de programação (100 pts)

Neste exercício você deve ler 4 pontuações de um time de basquete (simulando os quatro quartos de um jogo), gerar aleatoriamente 4 pontuações de um segundo time, encontrar a menor pontuação de cada um deles e dizer quem venceu o jogo.

**Faça:**

- [5] (a) **declare** duas *strings* para armazenar os nomes dos 2 times (até 30 caracteres).
- [10] (b) peça para o **usuário informar os nomes dos dois times** e *armazene-os* nas strings.
- [5] (c) **declare** uma *matriz* de números inteiros para armazenar as 4 pontuações dos 2 times.
- [20] (d) **inicialize** os 4 elementos referentes às pontuações do **primeiro time**, com números entre 0 e 50 lidos do teclado (**informados pelo usuário**). Sempre que o usuário informar um número inválido, peça outro número.
- [20] (e) **inicialize** os 4 elementos referentes às pontuações do **segundo time**, gerando aleatoriamente valores entre 0 e 50.
- [10] (f) **informe** qual foi o periodo de menor pontuação de **cada time**.
- [10] (g) **imprima** a *matriz* e os *menores valores* encontrados para cada time
- [10] (h) **some** as pontuações de cada time e **imprima** o placar final
- [10] (i) **imprima** o nome do time vencedor, ou seja, aquele com a MAIOR soma de pontuações