#include<stdio.h>

#include<stdlib.h>

typedef struct

{

int no,sure,gol[3];

} OYUN;

int hesapla (OYUN \*,int);

OYUN \*stryerac1(int);

OYUN \*stryerac1(int n)

{

OYUN \*dizi;

dizi=(OYUN \*) calloc(n,sizeof(OYUN));

return dizi;

}

int hesapla (OYUN \*oyuncu,int n)

{

int i,yer;

float verim,maxverim=0;

for (i=0;i<n;i++)

{

verim=(float)(oyuncu[i].gol[0]+oyuncu[i].gol[1]+oyuncu[i].gol[2])/oyuncu[i].sure;

if (verim>maxverim)

{

maxverim=verim;

yer=i;

}

}

return yer;

}

OYUN hesaplaV2 (OYUN \*oyuncu,int n)

{

int i,yer;

OYUN maxOyuncu;

float verim,maxverim=0;

for (i=0;i<n;i++)

{

verim=(float)(oyuncu[i].gol[0]+oyuncu[i].gol[1]+oyuncu[i].gol[2])/oyuncu[i].sure;

if (verim>maxverim)

{

maxverim=verim;

maxOyuncu=oyuncu[i];

}

}

return maxOyuncu;

}

OYUN hesaplaV3 (OYUN \*oyuncu,int n)

{

int i,yer;

OYUN maxOyuncu;

float verim,maxverim=0;

for (i=0;i<n;i++)

{

verim=(float)(oyuncu->gol[0]+oyuncu->gol[1]+oyuncu->gol[2])/oyuncu->sure;

if (verim>maxverim)

{

maxverim=verim;

maxOyuncu=\*oyuncu;

}

oyuncu++;

}

return maxOyuncu;

}

int main()

{

int i,y,n;

OYUN \*oyuncu, maxOyuncu;

printf("kac adet oyuncu girmek istiyorsunuz\n");

scanf("%d",&n);

oyuncu=stryerac1(n);

for (i=0;i<n;i++)

{

printf("oyuncu no: ");

scanf("%d",&oyuncu[i].no);

printf("goller: ");

scanf("%d %d %d",&oyuncu[i].gol[0],&oyuncu[i].gol[1],&oyuncu[i].gol[2]);

printf("sure: ");

scanf("%d",&oyuncu[i].sure);

}

y=hesapla (oyuncu,n);

printf("no:%d",oyuncu[y].no);

maxOyuncu=hesaplaV2(oyuncu,n);

printf("no:%d",maxOyuncu.no);

maxOyuncu=hesaplaV3(oyuncu,n);

printf("no:%d",maxOyuncu.no);

return 0;

}

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

#include<stdio.h>

#include<stdlib.h>

typedef struct

{

int no,sure,\*gol;

int macSayisi;

} OYUN;

OYUN \*stryerac1(int n)

{

OYUN \*dizi;

dizi=(OYUN \*) calloc(n,sizeof(OYUN));

return dizi;

}

int hesapla (OYUN \*oyuncu,int n)

{

int i,j,yer,toplam;

float verim,maxverim=0;

for (i=0;i<n;i++)

{

toplam=0;

for (j=0;j<oyuncu[i].macSayisi;j++)

toplam+=oyuncu[i].gol[j];

verim=(float)toplam/oyuncu[i].sure;

printf("verim:%f no:%d\n",verim,oyuncu[i].no);

if (verim>maxverim)

{

maxverim=verim;

yer=i;

}

}

return yer;

}

int main()

{

int i,y,n,j,mac,\*sayilar;

OYUN \*oyuncu;

int hesapla (OYUN \*,int);

OYUN \*stryerac1(int);

printf("kac adet oyuncu girmek istiyorsunuz\n");

scanf("%d",&n);

//oyuncu icin yer ac

oyuncu=stryerac1(n);

for (i=0;i<n;i++)

{

printf("oyuncu no?: ");

scanf("%d",&oyuncu[i].no);

printf("kac adet mac oynamis\n");

scanf("%d",&mac);

// sayilar her seferinde yeni acilan yerin adresini tutar

sayilar=(int \*) calloc(mac,sizeof(int));

oyuncu[i].gol=sayilar;

// her futbolcunun oynadigi mac sayisini ilgili field a atalim.

oyuncu[i].macSayisi=mac;

printf("maclar icin yer acildi goller?: ");

for (j=0;j<mac;j++)

scanf("%d",&oyuncu[i].gol[j]);

printf("sure?: ");

scanf("%d",&oyuncu[i].sure);

}

// maximum verimli oyuncu

y=hesapla(oyuncu,n);

printf("no:%d\n\n",oyuncu[y].no);

// tum oyuncu bilgileri

for (i=0;i<n;i++)

{

printf("\n no:%d sure:%d maclar:\n",oyuncu[i].no, oyuncu[i].sure);

for (j=0;j<oyuncu[i].macSayisi;j++)

printf("%d ",oyuncu[i].gol[j]);

}

for (i=0;i<n;i++)

free (oyuncu[i].gol);

free(oyuncu);

return 0;

}