

**Proyecto 59: Tiro al blanco**

Se tiene en mente un Juego de Computadora que permita probar las destrezas en tiro de los cadetes de una institución militar. El blanco inicial que se piensa utilizar es el mostrado en la figura adjunta. Desarrolle un programa que dado:

***el nombre de un cadete y las coordenadas  $X, Y$  de los  $w$  disparos efectuados por él***

determine e imprima:

1. Cantidad de disparos fuera de la figura.
2. Puntuación total obtenida por el cadete, considere que cada disparo tiene una puntuación acorde a lo señalado en la figura.
3. Mensaje que indique si acertó algún disparo en el origen de coordenadas.

