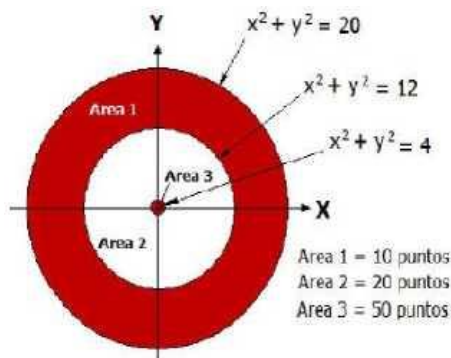


### Proyecto 51: Robin Hood



Según la leyenda, Robín Hood vivía escondido en el Bosque de Sherwood, cerca de la ciudad de Nottingham. Inmejorable arquero, defensor de los pobres y oprimidos, era perseguido por el sheriff de Nottingham.

Para atrapar a Robín Hood, al sheriff de Nottingham se le ocurrió hacer un campeonato de arco y flecha, sabiendo que Robín Hood lo ganaría concursando disfrazado. Para organizar este torneo, el sheriff lo contrata a Ud. para que, considerando la siguiente información de los **M** participantes

inscritos:

***Nombre del Jugador, Coordenadas del Lanzamiento (X,Y)***

Desarrolle un programa que procese la información y determine:

1. Puntaje obtenido por cada participante
2. Nombre del 1er jugador en fallar la diana
3. Nombre del ganador del torneo

#### Consideraciones:

- Cada participante realiza un solo lanzamiento y el puntaje está determinado por el área donde el lanzamiento cae en la diana (ver figura)