

Proyecto 20: Quiniela por Twitter

Durante la fiebre del Mundial de Fútbol, se realiza una quiniela por Twitter para cada juego, para luego evaluar según los resultados finales del juego quien fue el ganador de la quiniela. Para ver cómo funciona, evaluaremos los datos de un juego, donde para ello tenemos:

GANADOR, GOLES DEL EQUIPO GANADOR Y GOLES DEL EQUIPO PERDEDOR

Además, de los siguientes datos del mensaje de cada participante en la quiniela para ese juego:

NOMBRE DEL PARTICIPANTE, EDAD, RESULTADO, DIFERENCIA DE GOLES ENTRE LOS EQUIPOS, TIEMPO TRANSCURRIDO EN MINUTOS Y SEGUNDOS DESDE QUE ENVIÓ EL MENSAJE POR TWITTER HASTA EL INICIO DEL JUEGO

Desarrolle un programa que procese la información de N participantes y determine e imprima por pantalla:

Para cada Participante.

1. Nombre del participante y puntos obtenidos según su mensaje.

Para los resultados de la Quiniela.

2. Primer participante que no obtuvo puntos, y envió el mensaje en el último minuto antes de comenzar el juego.
3. Promedio de edad de los participantes menores de edad que obtuvieron 5 puntos.
4. Porcentaje de participantes que obtuvieron 3 puntos, con respecto a todos los participantes que obtuvieron menos de 5 puntos.

Consideraciones.

- a) Para **GANADOR** y **RESULTADO** se consideran como valores posibles: **Empate, Equipo-X, Equipo-Y**.
- b) Si el participante indica que hay un empate, la diferencia de goles es cero.
- c) Puntos obtenidos por resultados:
 - 5 puntos si acertó al ganador y la diferencia de goles entre los dos equipos.
 - 3 puntos si acertó al ganador, pero no la diferencia de goles entre los dos equipos.
 - 1 punto si acertó la diferencia de goles entre los dos equipos, pero no el ganador.
 - 0 puntos si no acertó ni el ganador ni la diferencia de goles entre los dos equipos.