

AV's 4 – TURMA L1

L1 - Numa competição de jogos eletrônicos, ganha o jogador que fizer o maior número de pontos em menor tempo. Para isto, faça um programa que leia o **nome do jogador**, seu **tempo de jogo**, **código do competidor** e **sua pontuação**. A saída deve exibir:

- Código, tempo e número de pontos do vencedor.
 - Media de pontuação dos competidores com menos 4 minutos.
 - Percentual de jogadores que fizeram mais que 225 pontos.
- Considere que o usuário entre com tempo no intervalo de 0 à 10 minutos.