



Contexto general del proyecto: “Concurso de Triples”



Objetivo principal

El objetivo del aplicativo es **simular computacionalmente el Concurso de Triples de la NBA**, procesando una **entrada de datos desordenada en formato de cadena** que representa los jugadores y sus lanzamientos, y produciendo una **salida ordenada y analizada** que muestre los resultados finales del concurso.

En otras palabras, el sistema debe:

1. **Leer una cadena de texto compleja**
 2. **Interpretar y procesar esa cadena**, extrayendo nombres de jugadores y sus lanzamientos.
 3. **Calcular los resultados**
 4. **Ordenar los jugadores según criterios específicos.**
 5. **Mostrar los resultados finales** de forma clara, como si fuera la tabla de posiciones del concurso.
-



Qué representa el “Concurso de Triples”

El concurso simula la competencia real de la NBA, donde cada jugador lanza desde **5 posiciones diferentes** (mínimo), y en cada posición hay **5 balones** (mínimo):

- Los **primeros 4 balones** valen **1 punto** cada uno.
- El **último balón** es el **money ball**, y vale **2 puntos**.

En el evento real, gana quien acumula **más puntos**, pero el proyecto también incluye un conteo de cuántos **money balls encestó** (para usar como segundo criterio de desempate).



Cómo se entregan los datos

El docente entrega una **sola cadena de texto** que combina:

- Los nombres de los jugadores.
- Los lanzamientos (0 o 1) de cada uno, **en cualquier orden**.

Por ejemplo:

```
'Scotty,Michael,Charles--Michael:0 1 1 0 1*Scotty:0 1 1 0 1*Charles:0 1 1 0 1*...'
```

Esa cadena está compuesta así:

Sección	Separador	Contiene
Lista de jugadores	,	Scotty,Michael,Charles
Divisor entre nombres y datos	--	separa los jugadores de los lanzamientos
Datos de lanzamientos	*	cada bloque corresponde a una "posición" o serie de lanzamientos
Dentro de cada bloque	: y espacios	Nombre:0 1 1 0 1 → indica si encestró (1) o falló (0)



Qué debe calcular el aplicativo

Por cada jugador, el sistema debe:

1. Sumar los puntos totales:

- Cada 1 cuenta como 1 punto.
- Si el 1 está en la última posición del grupo (el "money ball"), cuenta como 2 puntos.

2. Contar los money balls encestrados.

3. Guardar el total general de cada jugador.

Ejemplo rápido:

Michael: 0 1 1 0 1

→ Encesta 3 tiros (posiciones 2, 3 y 5)

→ El tiro 5 vale 2 puntos → Total = 1 + 1 + 2 = **4 puntos**

→ Money balls encestrados = 1



Qué debe mostrar como resultado

El programa **no muestra gráficos ni tablas**, sino una **salida textual formateada**, por ejemplo:

```
1) Michael 20p 4m
2) Charles 18p 4m
3) Scotty 18p 3m
```

donde:

- **1)** → posición final (según ordenamiento)
 - **20p** → total de puntos
 - **4m** → cantidad de money balls encestados
-



Criterios de ordenamiento

El resultado final debe ordenarse siguiendo estos tres criterios, **en orden de prioridad**:

1. Puntaje total (descendente)

→ El que más puntos tenga, va primero.

2. Cantidad de money balls (descendente)

→ Si dos jugadores tienen los mismos puntos, gana quien encestó más money balls.

3. Nombre del jugador (ascendente)

→ Si empatan en todo, se ordenan alfabéticamente por nombre.