

Ejercicio marcador de tenis. Unidad 4.

Se trata de diseñar un algoritmo para gestionar el marcador de un partido de tenis de forma algo simplificada. Las reglas son las siguientes:

1. El partido se juega en tres sets ganados.
2. Un set lo gana el primer jugador que obtiene seis juegos a condición de que tenga al menos dos juegos de ventaja. En caso contrario, continúa el set hasta que esta condición se cumple.
3. Cuando se termina un set, el marcador se pone a cero juegos para comenzar el siguiente set.
4. Durante un juego, la atribución de puntos se realiza de la siguiente forma:

1ª pelota ganada: + 15 puntos.

2ª pelota ganada: + 15 puntos (lo que hace un total de 30 puntos).

3ª pelota ganada: + 10 puntos (lo que hace un total de 40 puntos).

4ª pelota ganada: juego ganado si el adversario tiene como mucho 30 puntos.

Si el marcador llega a 40-40 las reglas son diferentes:

La primera pelota ganada da al jugador correspondiente una "ventaja"

Si el mismo jugador gana la pelota siguiente, gana el juego; si no, hay una nueva igualdad y se comienza en la misma situación que cuando se estaba en 40-40.

5. Cuando se termina un juego, el marcador se pone a cero puntos para que comience el siguiente.