

Mini Final inventado

```
typedef struct
{
int idJugador;
char nombreJugador[30];
char apellidoJugador[30];
int titularidad; //1 si es titular, 0 si es suplente
int puesto; //del 1 al 11
} stJugador;
```

- 1) a. Cargar un arreglo (común) de jugadores teniendo en cuenta que los campos id jugador, titularidad y puesto no pueden ser negativos, y en caso de estos dos últimos, deben seguir las reglas puestas en gris.

b. hacer una función recursiva que muestre el arreglo correctamente cargado.

c. Ordenar (mediante inserción o selección) el arreglo tomando como parámetro la id.
- 2) A partir del arreglo cargado deben crear 2 archivos, en el primero deben guardarse los puestos de defensa (del 1 al 6), en el segundo los atacantes (del 7 al 11).
- 3) Crear una función que permita cambiar de titular a suplente (o viceversa) a un jugador. Esta función debe modificar el archivo.
- 4) Ahora crear 2 arreglos dinámicos, uno para los titulares y otro para los suplentes. Estos arreglos deben ser del tamaño justo y deben crearse en una función que no retorna nada, esta creación puede hacerse en una función aparte (pista: arreglos dinámicos y punteros dobles).
- 5) Crear una función que busque, en uno de los dos archivos de jugadores, si determinado nombre se encuentra en este, esta función debe ser recursiva.

Punto	1 a y b	1 c	2	3	4	5
Valor	15	15	20	20	20	10