

**Cuánto sabés de fuchibol?**

Un grupo de amigos futboleros al máximo, amantes del tercer tiempo se dieron cuenta que pasaban horas hablando sobre estadísticas e historiales de fútbol después de cada partido. Lo cual disparó la idea de crear una aplicación de preguntas y respuestas sobre fútbol.

Para esto nos proponen hacer el siguiente desarrollo.

Crear una aplicación de preguntas y respuestas sobre fútbol. La misma solicitará el ingreso del nombre del jugador y comenzará a mostrarle preguntas las cuales el jugador deberá responder como multiple choice. El programa leerá de un archivo de texto cada pregunta con el siguiente formato, este archivo tiene el nombre "preguntas.txt"

IdPregunta, pregunta, dificultad

**Ejemplo**

- 1, Quién es el máximo goleador histórico del fútbol argentino, alta
- 2, ¿Cuál es el futbolista con más presencias?, baja
- 3, ¿El arquero con mayor valla invicta?, alta
- ....

Al mismo tiempo se tiene otro archivo con el nombre respuestas.txt, donde se encuentran las respuestas a las preguntas anteriores, donde la respuesta correcta comienza con un \*.

Formato: IdPregunta, respuesta1, respuesta2, respuesta3, ... respuestaN

- 1, Ángel Labruna, \*Arsenio Erico, Martín Palermo, Carlos Bianchi, Gabriel Batistuta
- 2, Ricardo Bochini, Pedro Catalano, Raúl Cascini, \*Hugo Gatti
- 3, Marcos Croce, Ubaldo Fillol, \*Esteban Andrada, Carlos Barisio
- ....

El programa deberá:

- a- Solicitar al usuario su nombre, cantidad de preguntas a mostrar y dificultad
- b- Guardar el score (porcentaje de preguntas correctas) en cada jugada en un archivo llamado score.txt.
- c- Mostrarle al usuario al finalizar una partida el porcentaje de efectividad.
- d- Mostrar por pantalla el score histórico ordenado de todas las jugadas al momento (obtener dicha información del archivo score.txt)

- Se deberá realizar un pequeño menú que tenga las siguientes opciones.
  - Comenzar partida
  - Mostrar score histórico
  - Salir del juego

*Aclaración: Recuerde que es un programa, con lo cual deberá tener funciones y programa principal.*

2)

Se pide hacer un programa en lenguaje C, que permita:

- a- Crear una función para la registración de rollos de tela a una fábrica textil, cada rollo posee un nro de rollo y un peso en kg.

Se pide:

- Calcular el peso promedio de los rollos que han ingresado a la fábrica.
- Determinar nro de rollo cuyo peso sea el mayor de entre todos los rollos ingresados.
- b- Sabiendo que la encimadora de tela utiliza rollos mayores a 12kg, crear una función que sea llamada por la del pto a, que valide el peso del rollo y en caso que el mismo sea menor a 12kg imprima un mensaje "Error fuera de norma"