

.Nos proponemos desarrollar un “Tiro al blanco” en el cual 2 o más participantes realizan 3 disparos consecutivos cada uno. Cada tiro, dependiendo de la distancia al centro da un puntaje que se acumula (se suman los tres disparos). Gana el jugador con mayor puntaje (se supone que no hay empate). La puntuación para cada tiro es la siguiente:

- Si la distancia respecto al centro es 0 se ganan 500 puntos;
- Si la distancia es ≤ 10 , se ganan 250;
- Si la distancia está entre 11 y 50 ganará 100 puntos;
- Si es mayor no ganará nada (cayó fuera del tablero).

La mecánica del juego es la siguiente: Se pide la cantidad de jugadores (mayor o igual a 2). Por cada jugador:

- Ingresar la distancia de cada uno de sus tres tiros consecutivos (número mayor o igual a cero), calculando para cada uno de estos el puntaje obtenido.

Se pide:

- Informar el puntaje del participante ganador del torneo (suponer único máximo)
- Informar la cantidad total de tiros al centro
- Realizar las funciones llamadas `ingresarCantJugadores`, `calcularPuntosJugador` y `calcularGanador` para la realización de este ejercicio.