

IMPORTANTE:

- Crear un proyecto con su Apellido y Nombre.
- Agregar la librería de Pilas (en su versión original).
- Realizar todas las funciones que se indican.
- **Añadir comentarios a su código identificando cada inciso. En caso contrario el inciso no tiene valor de resolución.**
- **Desarrolle un main() e invoque únicamente a las funciones que compilen correctamente.**

Sea la siguiente estructura de datos:

```
typedef struct
{
    int nroEquipo;
    char nombreEquipo[30];
}equipo;
```

```
typedef struct
{
    int nroCamiseta;
    char nombre[50];
    equipo eq;
    int goles;
}jugador;
```

Obtenido	Valor	Inciso
	10	1. Realizar la función de carga de equipos a un archivo binario. a. El usuario que opera el sistema debe cargar todos los equipos que desee.
	12	2. Realizar una función que retorne si un equipo existe o no en el archivo binario.
	15	3. Realizar una función de carga de jugadores , a otro archivo binario, teniendo en cuenta lo siguiente: a. Deberá validar <u>si el equipo existe o no</u> . Para esto tiene que utilizar la función de búsqueda de equipos del punto 2 b. Pensar bien los parámetros.
	10	4. Realizar una función que muestre la información de los jugadores de un determinado equipo. a. La función tiene que ser reutilizable. b. Modularizar
	10	5. Hacer una función que pase a un arreglo de jugadores todos los jugadores de un determinado equipo. a. La función debe ser reutilizable.
	8	6. Hacer una función que muestre el arreglo de jugadores. Modularizar
	10	7. Hacer una función que busque al máximo goleador de todos los equipos.
	15	8. Hacer una función que muestre por pantalla los datos del jugador almacenado en una posición y MODIFIQUE EL NRO DE CAMISETA . a. La función recibe como parámetro el nombre del archivo y un número de registro (posición dentro del archivo). b. La función debe Modificar el número de camiseta y mostrar los datos del jugador MODIFICADO. c. Verificar que la posición a modificar sea válida.
	10	9. Hacer un main () que demuestre un correcto funcionamiento de las funciones.

Tabla de puntuación:

Obtenido	10	20	30	40	55	60	70	80	90	100
Nota	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	DESAPROBADO					APROBADO				