

FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN I

Convocatoria Ordinaria. Laboratorio

08-Enero-2020

Nombre:

DNI :

Grupo:

Un entrenador de un equipo de futbol quiere crear un pequeño programa informático que le permita hacer las alineaciones de forma automática para los partidos de la liga. Este programa seleccionará 11 jugadores en función de su actual puntuación (la cual se ha ido modificado durante los entrenamientos de la semana). Para ayudar a este entrenador a completar su programa se os pide que realicéis las siguientes tareas:

- a) **(1 pt)** Implementar la función `MuestraJugador` que muestre en pantalla los datos del jugador pasado como parámetro.
- b) **(1.5 pt)** Completa la función `SelectMejorJugador` que encuentre el mejor jugador para la posición pasada como parámetro (y que todavía no ha sido seleccionado). Además, la función debe marcar el jugador como seleccionado.
- c) **(1.5 pt)** Completa la implementación de la función `SelectJugadoresporPosicion` que, usando la función del apartado anterior, selecciona un número de jugadores dado como parámetro para una posición. Los jugadores elegidos deben ser almacenados en el vector `lista_seleccionados`.
- d) **(1.5 pt)** Implementa la función `PuntuacionMedia` que calcule la puntuación media de todos los jugadores que juegan en una posición dada
- e) **(2 pt)** Para poder revisar rápidamente los jugadores que están en mejor forma, implementa una función `MuestraJugadorSobreMediaEnPosicion` que muestre por pantalla el jugador cuya puntuación esté por encima de la media en una posición dada. Debes usar la función `PuntuacionMedia` y `MuestraJugador`.
- f) **(1.5 pt)** Completa la implementación de la función `NuevoJugador` que pida al usuario los datos de un nuevo jugador y lo almacene en la lista de jugadores. Esta función debe usar la función `CalculaPuntuacion` para asignarle una puntuación aleatoria al nuevo jugador.

NOTAS PARA LA REALIZACIÓN DEL EXAMEN.

- Crea el proyecto en el escritorio. Llámalo OrdinarioFPI.
- En campusvirtual tienes disponible el fichero plantilla_Ordinario.c que contiene un esqueleto del programa para que puedas completarlo.
- En el comentario del principio de la plantilla debes poner tu nombre y apellidos y el grupo en el que estas matriculado.
- Al finalizar el examen debes entregar esta hoja con tu nombre y apellidos.
- Sube el fichero .c con la solución a la tarea habilitada en campusvirtual
- Llévate contigo una copia del código entregado (IMPORTANTE).
- Borra el proyecto que has creado (IMPORTANTE).
- En la corrección de este examen que el programa compile y funcione correctamente se valorará con 1 punto.