

Implemente um TAD agenda

O contato possui os seguintes campos: nome, endereço, e número do contato

Implemente as operações:

- Inicializar
- Imprimir o contato
- Alterar o nome do contato
- Alterar o número do contato
- Busca por um nome (pesquisar se o contato existe)

Exercício da disciplina BCC202- Estrutura de Dados DECOM-UFOP

Exercício 1

- Implemente um TAD **Jogador de Futebol**.
 - Cada jogador possui os campos nome, jogos, gols e assistências.
 - Implemente as operações:
 - Atribui: atribui valores para os campos.
 - Imprime: imprime os dados/estatísticas do jogador.
 - EhBom: testa se o jogador é bom!!! (defina seu próprio critério de bom jogador)
- Crie o main para testar seu TAD.

Exercício 2

- Incremente o exercício anterior, implementando uma TAD **Time de Futebol**.
 - Cada time possui os campos nome, treinador, vitórias, empates, derrotas, jogadores (um vetor de jogadores).
 - Implemente as operações:
 - Atribui: atribui valores para os campos. Um time precisa ter no mínimo cinco jogadores.
 - Imprime: imprime os dados/estatísticas do time.
 - Pontuação: retorna o número de pontos ganhos pelo time. Uma vitória corresponde a 3 pontos ganhos e um empate a 1 ponto ganho.
- Crie o main para testar seu TAD.