

## Paradigmas de Programación I

Final

1. Desarrollar un programa que permita registrar los datos de un campeonato de fútbol para N equipos (valor ingresado por teclado). Por cada equipo debe almacenar: El nombre, la cantidad de partidos ganados, la cantidad de partidos empatados, la cantidad de partidos perdidos, la cantidad de goles a favor y la cantidad de goles en contra.

Calcular y mostrar por pantalla utilizando funciones:

- a) Cantidad de puntos obtenidos por cada equipo (**PG**: 3 pts - **PE**: 1 pto - **PP**: 0 pts)
- b) Diferencia de goles por equipo
- c) El nombre del equipo ganador (el que haya obtenido mayor cantidad de puntos y en caso de empate el que haya conseguido mayor diferencia de goles)

Ejemplo:

| Equipo          | PTS   | PG    | PE    | PP    | GF    | GC    | DIF   |
|-----------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| -----           | ----- | ----- | ----- | ----- | ----- | ----- | ----- |
| Barcelona       | 10    | 3     | 1     | 0     | 9     | 5     | 4     |
| Real Madrid     | 1     | 0     | 1     | 3     | 4     | 9     | -5    |
| Athletic Bilbao | 10    | 3     | 1     | 0     | 13    | 5     | 8     |
| Villarreal      | 4     | 1     | 1     | 2     | 4     | 8     | -4    |
| Valencia        | 3     | 1     | 0     | 3     | 6     | 9     | -3    |

2. Escriba un programa en el que se ingrese por teclado una frase y a continuación muestre por pantalla la cantidad de palabras que son palíndromas (capicúas). Ejemplos de estas palabras son: radar, sos, sometemos, reconocer, etc.