#include <stdio.h>

#include <string.h>

// Definimos una estructura para las estadísticas del personaje

typedef struct {

char nombre[30];

float velocidad\_terrestre;

float velocidad\_aerea;

float peso;

float recuperacion;

float potencia\_ataque;

float alcance;

} Personaje;

// Función para calcular una puntuación basada en las estadísticas del personaje

float calcular\_puntuacion(Personaje p) {

return p.velocidad\_terrestre + p.velocidad\_aerea + p.peso +

p.recuperacion + p.potencia\_ataque + p.alcance;

}

// Función para encontrar un personaje por nombre

Personaje encontrar\_personaje(char nombre[], Personaje personajes[], int total\_personajes) {

for (int i = 0; i < total\_personajes; i++) {

if (strcmp(nombre, personajes[i].nombre) == 0) {

return personajes[i];

}

}

// En caso de no encontrar el personaje, devolvemos un personaje vacío

Personaje vacio = {"", 0, 0, 0, 0, 0, 0};

return vacio;

}

// Función para comparar dos personajes

void comparar\_personajes(Personaje p1, Personaje p2) {

float puntuacion\_p1 = calcular\_puntuacion(p1);

float puntuacion\_p2 = calcular\_puntuacion(p2);

printf("Puntuación de %s: %.2f\n", p1.nombre, puntuacion\_p1);

printf("Puntuación de %s: %.2f\n", p2.nombre, puntuacion\_p2);

if (puntuacion\_p1 > puntuacion\_p2) {

printf("%s tiene más probabilidades de ganar.\n", p1.nombre);

} else if (puntuacion\_p1 < puntuacion\_p2) {

printf("%s tiene más probabilidades de ganar.\n", p2.nombre);

} else {

printf("Ambos personajes tienen igual probabilidad de ganar.\n");

}

}

int main() {

// Lista de 89 personajes con estadísticas

Personaje personajes[89] = {

{"Mario", 7.5, 6.0, 5.5, 6.0, 7.5, 6.0},

{"Donkey Kong", 7.0, 5.0, 9.5, 4.0, 9.0, 5.0},

{"Link", 6.0, 6.0, 7.0, 7.0, 8.0, 8.0},

{"Samus", 4.5, 6.0, 8.0, 7.5, 8.0, 9.0},

{"Yoshi", 6.0, 8.0, 7.0, 7.5, 6.5, 6.5},

{"Kirby", 5.0, 6.5, 4.0, 7.5, 6.0, 5.0},

{"Fox", 8.5, 8.0, 3.5, 6.0, 6.5, 4.0},

{"Pikachu", 7.5, 9.0, 3.5, 9.0, 6.5, 4.0},

{"Luigi", 6.0, 5.5, 6.5, 6.0, 7.0, 5.0},

{"Ness", 6.0, 6.0, 5.5, 7.5, 7.5, 5.0},

{"Captain Falcon", 9.5, 6.5, 6.5, 6.0, 8.0, 4.5},

{"Jigglypuff", 4.0, 9.5, 2.0, 9.5, 7.0, 4.0},

{"Peach", 6.5, 7.5, 5.5, 8.5, 7.0, 6.5},

{"Daisy", 6.5, 7.5, 5.5, 8.5, 7.0, 6.5},

{"Bowser", 5.5, 4.0, 10.0, 4.0, 9.5, 6.0},

{"Ice Climber", 5.5, 6.0, 5.5, 7.0, 7.0, 4.5},

{"Sheik", 9.0, 9.5, 4.0, 8.5, 5.0, 3.0},

{"Zelda", 5.0, 6.0, 5.5, 7.0, 8.0, 8.0},

{"Ganondorf", 4.5, 4.0, 9.0, 4.0, 10.0, 5.5},

{"Young Link", 7.5, 7.0, 4.5, 7.0, 6.5, 7.5},

{"Toon Link", 6.0, 6.0, 5.0, 6.0, 7.0, 7.0},

{"Wolf", 7.0, 7.0, 6.0, 6.5, 7.0, 5.0},

{"Falco", 7.5, 8.5, 4.5, 7.5, 6.0, 6.0},

{"Marth", 7.5, 6.5, 5.5, 6.5, 7.5, 8.0},

{"Lucina", 7.5, 6.5, 5.5, 6.5, 7.5, 8.0},

{"Roy", 7.5, 6.5, 6.0, 6.0, 8.5, 7.5},

{"Chrom", 7.5, 6.5, 6.0, 6.0, 8.5, 7.5},

{"Ike", 7.0, 6.0, 8.0, 6.0, 8.0, 6.0},

{"Robin", 5.5, 6.5, 5.5, 6.5, 7.5, 6.5},

{"Lucario", 6.5, 6.5, 5.0, 6.5, 8.5, 5.5},

{"Charizard", 5.0, 5.0, 9.0, 5.0, 8.5, 5.5},

{"Greninja", 8.0, 8.5, 5.5, 8.0, 6.5, 4.5},

{"Mewtwo", 7.0, 8.0, 4.5, 7.0, 8.0, 7.0},

{"Mr Game & Watch", 8.0, 9.5, 3.5, 9.0, 6.0, 4.5},

{"Duck Hunt", 6.0, 6.0, 5.5, 5.5, 6.5, 6.0},

{"Ryu", 6.0, 5.0, 6.0, 5.0, 7.0, 5.0},

{"Ken", 6.0, 5.0, 5.5, 5.0, 7.0, 5.0},

{"Cloud", 6.5, 5.5, 6.0, 6.0, 8.0, 7.5},

{"Corrin", 6.0, 6.0, 5.0, 6.0, 7.0, 7.0},

{"Bayonetta", 7.0, 8.5, 5.0, 7.5, 7.5, 6.0},

{"Inkling", 6.5, 7.5, 5.0, 7.0, 7.0, 6.0},

{"Ridley", 5.5, 5.5, 8.5, 5.0, 8.5, 5.5},

{"Simon", 6.5, 4.5, 6.5, 5.0, 7.5, 7.5},

{"Richter", 6.5, 4.5, 6.5, 5.0, 7.5, 7.5},

{"K. Rool", 5.0, 5.0, 10.0, 4.5, 9.5, 6.0},

{"Isabelle", 6.0, 6.0, 5.5, 6.0, 6.5, 6.0},

{"Incineroar", 5.5, 5.0, 9.0, 4.0, 9.5, 5.0},

{"Piranha Plant", 5.0, 5.0, 7.0, 4.5, 7.5, 6.0},

{"Joker", 6.0, 7.0, 5.0, 7.5, 8.0, 6.5},

{"Banjo & Kazooie", 6.5, 5.5, 5.0, 6.0, 7.5, 6.5},

{"Terry", 6.0, 5.5, 6.0, 5.5, 8.0, 5.0},

{"Byleth", 6.0, 5.0, 6.0, 6.0, 7.5, 7.0},

{"Min Min", 5.0, 7.0, 5.0, 7.0, 8.0, 6.5},

{"Steve", 5.5, 5.5, 6.0, 6.0, 7.0, 7.5},

{"Sephiroth", 6.5, 6.0, 5.5, 6.5, 8.5, 7.0},

{"Kazuya", 6.5, 5.5, 8.0, 4.5, 8.0, 6.5},

{"Sonic", 9.0, 8.0, 3.0, 5.5, 7.0, 5.0},

{"Mii Brawler", 6.0, 5.5, 5.5, 6.0, 7.0, 5.5},

{"Mii Swordfighter", 6.0, 5.5, 5.5, 6.0, 7.0, 5.5},

{"Mii Gunner", 6.0, 5.5, 5.5, 6.0, 7.0, 5.5},

};

char nombre1[30], nombre2[30];

printf("Ingrese el nombre del primer personaje: ");

scanf("%s", nombre1);

printf("Ingrese el nombre del segundo personaje: ");

scanf("%s", nombre2);

Personaje p1 = encontrar\_personaje(nombre1, personajes, 89);

Personaje p2 = encontrar\_personaje(nombre2, personajes, 89);

if (strcmp(p1.nombre, "") == 0) {

printf("El personaje %s no se encontró.\n", nombre1);

} else if (strcmp(p2.nombre, "") == 0) {

printf("El personaje %s no se encontró.\n", nombre2);

} else {

comparar\_personajes(p1, p2);

}

return 0;

}