

Protmūšis. Protmūšyje dalyvauja n komandų. Kiekviena komanda turėjo atsakyti į m klausimų. Pradinių duomenų failo **protmuis_data.txt** pirmoje failo eilutėje įrašytas komandų skaičius n ir klausimų skaičius m , likusiose n eilučių įrašytas komandos pavadinimas (jį sudaro vienas žodis) ir m sveikųjų skaičių: 0 – jei į klausimą komanda neatsakė, 1 – jei komanda į klausimą atsakė teisingai.

Parašykite programą, kuri į rezultatų failą **protmuis_res.txt** išvestų rezultatus, kaip pateikta pavyzdyje: nurodomas komandos pavadinimas, bei į kelis klausimus komandos atsakė teisingai ir į kelis klaidingai. Toliau faile surašomas komandų, atsakiusių į daugiau kaip pusę klausimų teisingai, sąrašas. Jei nėra tokių komandų, tuomet faile turi būti įrašytas žodis „nėra“ (žr. 2 duomenų ir rezultatų rinkinį). **Reikalavimai programai**

- Naudojamas masyvo duomenų tipas.
- Pradinių duomenų skaitymo funkcija `void Skaitymas()`.
- Vienos komandos teisingai ir klaidingai atsakytų klausimų skaičiaus skaičiavimo funkcija `void Atsakymai()`, grąžinanti apskaičiuotas reikšmes per parametrus.
- Komandų, atsakiusių į daugiau kaip pusę klausimų teisingai, atrinkimo funkcija `void Geriausios()`. Funkcija turi suformuoti geriausių komandų masyvą.
- Rezultatų rašymo funkcija `void Rasymas()`.

Pradiniai duomenys	Rezultatai
5 6 Žalieji 1 1 1 0 1 1 Mėlynieji 0 0 1 1 1 1 Raudonieji 1 1 1 1 0 1 Geltonieji 0 0 0 1 1 1 Baltieji 1 1 1 1 1 1	VISOS KOMANDOS: Žalieji 5 1 Mėlynieji 4 2 Raudonieji 5 1 Geltonieji 3 3 Baltieji 6 0 GERIAUSIOS KOMANDOS: Žalieji 5 1 Mėlynieji 4 2 Raudonieji 5 1 Baltieji 6 0
5 6 Žalieji 0 0 1 0 1 1 Mėlynieji 0 0 1 1 0 0 Raudonieji 1 1 0 0 0 1 Geltonieji 0 0 0 1 1 1 Baltieji 0 0 0 0 0 0	VISOS KOMANDOS: Žalieji 3 3 Mėlynieji 2 4 Raudonieji 3 3 Geltonieji 3 3 Baltieji 0 6 GERIAUSIOS KOMANDOS: nėra