1. **(2 b)** Vytvorte projekt pre konzolovú aplikáciu, v ktorom
2. **(2 b)** vytvorte triedy a algoritmy pre „simuláciu“ biatlonového šprintu žien. Z textového súboru načítajte mená pretekárok. Predpokladajte, že v textovom súbore jeden riadok obsahuje nasledujúce údaje:
   1. Poradie v rebríčku svetového pohára.
   2. Priezvisko
   3. Meno
   4. Krajina
   5. Počet získaných bodov
3. **(2 b)** Meno vstupného súboru sa bude zadávať z klávesnice.
4. **(5 b)** Výsledné poradie pretekov určite nasledovne:
   1. Každej pretekárke vygenerujte dosiahnutý bežecký čas v sekundách v intervale <1700, 2500>
   2. Každá pretekárka má 10 výstrelov. Pre každú pretekárky vygenerujte hodnotu z intervalu <0, 10>, ktorá bude predstavovať počet trafených terčov. Pre každý netrafený terč vygenerujte hodnotu z intervalu <20, 40>, ktorý bude predstavovať čas v sekundách za trestné kolo. Vygenerované hodnoty za trestné kola pripočítajte k bežeckému času. Čím kratší čas, tým lepšie umiestnenie v pretekoch.
5. **(2 b)** Výsledky vypíšte na konzolu v tvare podľa dosiahnutých časov (ak majú 2 pretekárky rovnaký čas, tak pretekárka vyššie v rebríčku bude pred pretekárkou nižšie v rebríčku):

**Poradie. Priezvisko Meno Krajina Bežecký čas v tvare mm:ss Počet netrafených terčov (Čas za trestné kolá v tvare mm:ss) Celkový čas v tvare mm:ss**

Napr.: 1. WIERER Dorothea Italy 27:34 2 (00:35) 28:09

2. KUZMINA Anastasiya Slovakia 27:15 5 (01:05) 28:20

....

1. **(2 b)** Každej pretekárke pripočítajte získané body za výsledok v pretekoch: 60 bodov za 1.miesto, 59 bodov za druhé miesto, 58 bodov za tretie atď. až 1 bod za 60 miesto a vytvorte nový rebríček podľa získaných bodov.
2. **(2 b)** Výsledný rebríček zapíšte do textového súboru v rovnakom formáte ako je vstupný súbor.
3. **(3 b)** Z klávesnice načítajte celé číslo a na konzolu vypíšte meno a priezvisko a rozdiel bodov od 1.pretekárky v poradí, ktorej pozícia v rebríčku sa rovná zadanému číslu.
4. **(5 b)** V riešení sa hodnotí funkčnosť, architektúra, „blbuvzdornosť“ programu.

**Inštrukcie:**

Program vytvorte vo vývojovom prostredí Visual .net. Po vypracovaní riešenia do ZIP súboru spakujte súbory:

1. Všetky súbory s príponou .h (hlavičkové súbory)
2. Všetky súbory s príponou .cpp (zdrojové súbory)
3. Súbor s príponou .sln
4. Súbor s príponou .vcxproj
5. Súbor s príponou .filters

Ako meno ZIP súboru použite svoje PriezviskoMeno. Vytvorený ZIP súbor uložte do zložky **Skúška** na Moodli.