1. **(2 body)** Vytvorte projekt pre konzolovú aplikáciu, v ktorom
2. **(2 body)** vytvorte triedy a algoritmy ktoré budú pre simuláciu hokejového turnaja.
3. **(2 body)** Z textového súboru načítajte názvy 6 štátov, ktorých tímy budú v turnaji. Predpokladajte, že v textovom súbore jeden riadok obsahuje jeden názov.
4. **(1 bod)** Meno vstupného súboru sa bude zadávať ako parameter štartu programu.
5. **(5 bodov)** Simulácia turnaja:V turnaji bude hrať každý tím s každým tímom 1 zápas. Víťaza zápasu určite tak, že pre každý tím v zápase vygenerujete náhodné číslo z intervalu <0, 10>, ktoré bude predstavovať počet strelených gólov v zápase. Za víťazstvo získava víťazný tím 2 b, za remízu 1 bod a za prehru 0 bodov.
6. **(3 body)** Do súboru zapíšte výsledky všetkých zápasov v tvare:

*Názov 1.tímu : Názov 2. tímu*

*počet strelených gólov : počet strelených gólov*

Napr: Slovensko : Rusko

1 : 4

1. **(3 body)** Výsledky zápasov každého kola vypisujte na konzole v tvare:

**Krajina (vygenerovaná hodnota) – Krajina (vygenerovaná hodnota)**

1. **(2 body)** Na konzolu vypíšte výsledne poradie turnaja od 1. miesta po posledné v tvare:

Poradie. Názov tímu Počet strelených gólov Počet dostaných gólov Počet bodov

Napr.

1. Kanada 21 7 15
2. Rusko 27 13 14

Atď.

Ak majú dva tímy rovnaký počet bodov, tak vyššie v poradí bude tím, ktorý strelí viac gólov.

1. **(5 bodov)** V riešení sa hodnotí funkčnosť, architektúra, úplnosť, „blbuvzdornosť“ programu.
2. **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