|  |  |
| --- | --- |
| ***Logo utn.png*** | **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL**  ***Facultad Regional Gral. Pacheco***  **TÉCNICO UNIVERSITARIO EN PROGRAMACIÓN** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **MATERIA:** | *PRÁCTICA PROFESIONAL* | | |
| **TRABAJO PRACTICO:** | *PROBLEMA NUMERO 81* | **NIVEL:** | *MEDIO* |
| **CONSIGNA:**  SE REQUIERE REALIZAR 3 VIDEO EDUCATIVO DEL EJERCICIO PROPUESTO:   1. PRIMER VIDEO CON EL ANÁLISIS DEL EJERCICIO PROPUESTO. 2. SEGUNDO VIDEO CON EL DESARROLLO DEL ALGORITMO MEDIANTE DIAGRAMAS DE FLUJOS. 3. TERCER VIDEO CON LA CODIFICACIÓN EN C++ DEL EJERCICIO PROPUESTO.  * CADA UNO DE LOS VIDEOS TIENE QUE TENER UNA EXPLICACIÓN CLARA. * LA INTRODUCCIÓN DE CADA VIDEO DEBE CONTENER EL NOMBRE DEL ALUMNO QUE REALIZO EL MISMO. * PUEDEN UTILIZAR LA HERRAMIENTA QUE DESEEN PARA GENERAR LA EXPLICACIÓN DEL EJERCICIO. | | | |
| **RESOLVER CON:**   * VECTORES Y MATRICES * USAR RUTINAS. | | | |
| LA FEDERACIÓN DE AJEDREZ ORGANIZÓ UN TORNEO DEL TIPO “TODOS CONTRA TODOS”. SE HAN ANOTADO UN TOTAL DE 300 PARTICIPANTES Y SE DISPONE DE UN PRIMER LOTE DE REGISTROS CON LA SIGUIENTE INFORMACIÓN PARA CADA JUGADOR:  - CÓDIGO DE JUGADOR (STRING[3])  - NOMBRE Y APELLIDO (STRING[30])  SE DISPONE DE UN SEGUNDO LOTE DE REGISTROS CON LA INFORMACIÓN DE LOS PARTIDAS REALIZADAS  HASTA EL MOMENTO. CADA REGISTRO CONTIENE LOS SIGUIENTES DATOS:  - CÓDIGO DEL JUGADOR 1 (STRING[3])  - PUNTOS DEL JUGADOR 1 (0, 1 Ó 2)  - CÓDIGO DEL JUGADOR 2 (STRING[3])  - PUNTOS DEL JUGADOR 2 (0, 1 Ó 2)  ESTE LOTE FINALIZA CON UN REGISTRO CON CÓDIGO DE JUGADOR 1 IGUAL A ‘000’. EN EL CAMPO  PUNTOS PUEDE HABER TRES VALORES: 0 SI EL JUGADOR PERDIÓ, 1 SI HUBO EMPATE, 2 SI GANÓ.  A PARTIR DE ESTA INFORMACIÓN SE PIDE DETERMINAR E INFORMAR:   1. UN LISTADO CON EL SIGUIENTE FORMATO:   CÓDIGO JUGADOR N. Y APELLIDO PUNTAJE TOTAL  XXX XXXXXXXXXXX 99  . . .    ESTE LISTADO DEBER SALIR ORDENADO DE MAYOR A MENOR POR PUNTAJE TOTAL Y SOLO SE INFORMARÁN AQUELLOS JUGADORES QUE HAYAN GANADO MÁS DE 3 PARTIDOS.  B) PARA CADA CÓDIGO DE JUGADOR INDICAR AQUELLOS CÓDIGOS DE JUGADORES CON LOS CUALES AUN NO HAYA COMPETIDO. | | | |