**Krepšinis.** Prieš krepšinio varžybas komandos vadovas registruoja 12 žaidėjų. Krepšinio varžybų metu sekretorius fiksuoja kas (žaidėjo numeris) ir kiek pelno taškų (taškų skaičius). Jeigu žaidėjas metė, tačiau nepataikė – rašomas 0.

Parašykite programą, kuri lentelėje pateiktų tokią varžybų statistiką: žaidėjo numerį, jo vardą, pavardę, įmestų baudų skaičių (po 1 tašką), dvitaškių skaičių (2), tritaškių skaičių (3), iš viso žaidėjo surinktų taškų skaičių ir bendrą metimų tikslumą procentais (0 reiškia, jog žaidėjas metė, tačiau nepataikė). Taip pat nustatytų: pelniusį daugiausia taškų, įmetusį daugiausia tritaškių ir taikliausią žaidėją.

Faile zaidejai.txt pateiktas 12-kos registruotų žaidėjų sąrašas: atskirose eilutėse įrašomas žaidėjo numeris, jo vardas ir pavardė (25 simboliai). Duomenų faile taskai.txt saugoma tokia informacija: žaidėjo numeris (nuo 1 iki 100) ir pelnytų taškų skaičius (0, 1, 2 arba 3), tam skiriama viena teksto eilutė. Faile gali būti ne daugiau kaip 100-as įrašų.

Rezultatų faile suvestine.txt pateikiama lentelė:

Nr. Vardas Pavardė Baudų metimų skaičius Dvitaškių metimų skaičius Tritaškių metimų skaičius Surinkti taškai Nepataikytų metimų skaičius Tikslumas

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Vardas Pavardė | Baudų metimų skaičius | Dvitaškių metimų skaičius | Tritaškių metimų skaičius | Surinkti taškai | Nepataikytų metimų skaičius | Tikslumas |

Suvestinėje žaidėjai išrikiuoti nuo didžiausią numerį turinčio žaidėjo iki mažiausią numerį turinčio žaidėjo. Po lentele pateikite geriausius žaidėjus: numerį, vardą, pavardę ir geriausią rodiklį. Jeigu yra keli geriausi žaidėjai, spausdinti vieną iš jų.

Reikalavimai programai:

1. duomenims saugoti sukurti įrašo tipo masyvą(-us);

2. sukurti vieną arba dvi duomenų skaitymo iš dviejų failų funkcijas (procedūras);

3. sukurti funkciją, kuri skaičiuoja surinktus taškus;

4. sukurti funkciją, kuri skaičiuoja metimų tikslumą;

5. sukurti funkciją (procedūrą) rikiuoti įrašų masyvą pagal žaidėjo numerius;

6. sukurti geriausių žaidėjų atrankos funkciją (procedūrą);

7. sukurti rezultatų rašymo į failą funkciją (procedūrą).

Failai įkelti Moodle

|  |  |
| --- | --- |
| Zaidejai.txt | Taskai.txt |
| 12 Aldevinas Siriūnaitis  13 Darius Gricius  2 Donatas Drimeikis  4 Giedrius Purauskas  10 Henrikas Paulauskas  11 Justas Ališauskas  9 Justinas Vitkus  23 Mindaugas Lukonaitis  3 Robertinas Vilimas  26 Tomas Lukonaitis  88 Tomas Samalionis  33 Valdas Dobilas | 12 0  12 1  12 1  11 3  9 2  16 2  33 2  9 0  4 0  4 1  11 2  16 3  10 2  9 0  11 3  9 2  23 3  33 3  10 1  11 0  9 3  33 0  23 2  23 0  9 2  9 1  9 1 |