Torneo de Basquet

Reglas:

* La cantidad de equipos inscriptos debe ser par, dando elección al usuario de cuantos equipos van a participar.
* La cantidad de rondas mínimas será la cantidad de equipos dividido entre 2.
* La cantidad de rondas puede ser superior
* En la primera ronda se enfrentarán de manera aleatoria todos los equipos uno contra otro sin intervención del usuario.
* El resultado de cada partido va a dar un punto de victoria para el ganador y un punto de derrota para el perdedor.
* En la primera ronda se va a definir quienes quedan en la rama de ganadores y quienes pasan a la rama de segundas oportunidades.
* En la segunda ronda los equipos se van a enfrentar contra quienes estén en su misma rama, de esta manera quienes ganen continúan sumando puntos de victorias y quienes pierdan sumaran puntos de derrota (perdedores de los ganadores pasan a 2da Oportunidad). Quienes estén en la rama de segundas oportunidades y pierdan en esta ronda serán eliminados definitivamente y colocados en esa rama.
* Ronda Recuperación. En esta instancia del torneo, deben enfrentarse solo quienes estén en segundas oportunidades para ver cuales equipos volverán a la rama ganadores. Esta etapa se llama de RECUPERACION. Y quienes ganen en esta instancia sumaran una victoria, descalificando a los perdedores
* A partir de aquí el torneo recomenzara funcionalmente con la diferencia de que será por eliminación de quipos, solo quien permanezca victorioso hasta ya no tener contrincantes será el CAMPEON. Quienes pierdan irán directo a la rama de eliminación y la rama de segundas oportunidades estará vacía ya definitivamente

Clases a usar:

Equipos: - Nombre

-Cantidad de victorias

-Cantidad de derrotas

Resultado: - Equipo A

-Puntaje Equipo A

-Equipo B

-Puntaje Equipo B

ArbolTernario: -Nodo Raiz

Opción 1- El árbol va a registrar a los equipos y posicionarlos en las diferentes ramas según se desarrollen los partidos. Se pueden ordenar los equipos según sus puntos al ingresarlos. Va a haber un árbol diferente para cada ronda, dejando así registro del desempeño de cada equipo.

Opción 2- El árbol puede registrar los resultados y en cada hijo va quedando registro de adonde van cada equipo, pero al ser dos equipos en cada partido necesitaríamos tener 6 hijos.

Opción 3- Cada equipo tiene su árbol ternario y después de cada partido, el siguiente nodo va a ser dependiendo de a que categoría le corresponde ir.