**Ejercicio: Gimnasio de Boxeo**

Lo han contratado para realizar un Sistema de inscripción para un **gimnasio** de boxeo.

Se desea ingresar en el sistema a los aspirantes a **boxeador** que llegan en un día.

El gimnasio cuenta con 4 **entrenadores**, cada uno abarca 2 **categorías**: Mosca-Gallo,

Pluma-Ligero, Welter-Mediano, Mediopesado-Pesado.

Los aspirantes a boxeadores serán fichados y asignados al entrenador correspondiente.

A cada entrenador se le puede asignar 5 boxeadores como máximo, una vez cubierto el

cupo del entrenador los demás boxeadores serán rechazados.

Las categorías de boxeadores serán las 8 típicas del Boxeo:

Categoría PESO en Kg

mínimo Máximo

Mosca 48.988 50.802

Gallo 52.163 53.525

Pluma 55.338 57.152

Ligero 58.967 61.237

Welter 63.503 66.678

Mediano 69.853 72.562

Mediopesado 76.205 79.378

Pesado 91 Sin Límite

Los boxeadores que caen dentro del límite de una categoría, son asignados a ella.

Los que caen fuera de los límites serán asignados a la categoría inmediatamente inferior. Por ejemplo un boxeador que pesa 51 kg es asignado a la categoría Mosca.

Sí su peso es menor que la menor categoría, será asignado a la menor categoría.

El programa deberá crear a los 4 entrenadores sin asistencia ni ingreso de datos por parte del usuario.

El programa deberá solicitar el ingreso de 25 boxeadores; el usuario indicará nombre del boxeador y peso.

Tras el ingreso de los boxeadores se deberá mostrar por pantalla la siguiente información:

Nombre entrenador: <nombre entrenador1>

Categorías asignadas: <categoria1>, <categoria2>

Boxeadores asignados:

<boxeador1>

<boxeador2>

<boxeador3>

…

Nombre entrenador: <nombre entrenador2>

Categorías asignadas: <categoria1>, <categoria2>

Boxeadores asignados:

<boxeador\_1>

<boxeador\_2>

<boxeador\_3>

…

….

Boxeadores rechazados:

Nombre Categoria

<boxeador1> <categoria boxeador>

<boxeador2> <categoria boxeador>

El código fuente se debe subir a un repositorio publico de Git (github.com, bitbucket.com, gitlab.com, etc.).

Incluir un archivo txt con lo impreso por consola.