

Exercícios de Laboratório 3

Desenvolva um sistema que controle dados de um campeonato de futebol amador. O sistema deve permitir armazenarem-se os dados de cada time (nome, número de jogos, número de vitórias, número de empates e número de derrotas), sendo que o número de times pode variar a cada edição do campeonato. O sistema também controla as informações de jogos realizados, contendo os times envolvidos e número de gols marcados pelos locais e pelos visitantes. Para cada jogo, vitória vale 3 pontos, empate vale 1 ponto e derrota, 0 pontos. Para este sistema, apresente o quê é pedido.

1. Apresente as definições dos tipos de dados necessários para representar o cenário descrito acima.
2. Crie instâncias dos tipos de dados definidos no item anterior. **(Dica: nomeie suas instâncias de forma a poder reaproveitá-las nos itens seguintes.)**
3. Faça um programa que conte o número de times de um dado campeonato que têm um número de vitórias maior do que um dado valor fornecido.
4. Crie um programa que apresente os nomes de todos os times com um número de jogos inferior a um dado valor informado.
5. Dados um time e os jogos de um campeonato, construa um programa que atualize as informações deste time em termos do número de jogos realizados.
6. Apresente um programa que, dados os jogos de um campeonato, um nome de time e um novo nome, substitua o nome atual pelo novo nome em todos os jogos envolvendo aquele time como visitante.