

Kosárlabda – feladat

Egy képzeletbeli kosárlabda mérkőzés adatait tároljuk csapatonként egy-egy struktúra tömbben! Írjunk programot, amely képernyőre írja a mérkőzés adatait - a minta szerint - és megoldja az alábbi feladatokat!

- hozzon létre csapatonként egy-egy struktúra tömböt, amelyben tárolja a játékosok vezetéknevét, mezszámát, magasságát, a mérkőzésen dobott pontjait!
- kérje be a két csapat nevét(*string*) ellenőrzötten – nem lehetnek egyformák!
- töltse fel a két csapat adatait az alábbiak szerint:
 - olvassa be a játékosok nevét, mezszámát a *csapat1* illetve *csapat2* szöveges állományból!
 - generáljon magasságot(180-225) és dobott pontokat(0-35) a játékosoknak!
- írassa ki képernyőre a mérkőzés adatait az alábbi formában(lásd minta)!
- ki volt az első csapatban a legalacsonyabb játékos?
- volt-e olyan játékos aki nem dobott pontot?
- ki dobta és melyik csapatból a legtöbb pontot, mennyit?
- mennyi volt a mérkőzés(összes játékos), illetve a csapatok pontátlaga?
- melyik csapat dobott „szélsőségesebben”(legtöbb pontot dobó – legkevesebb pontot dobó)?
- írassa ki képernyőre magasság szerint rendezve a játékosok nevét, magasságát, dobott pontjait!
- hozzon létre egy szöveges állományt *legjobbak* néven, amelybe írja ki a 3 legtöbb pontot dobó játékos nevét és dobott pontját!

minta – a mérkőzés adatai:

Szeged	109	Szolnok	196
nev	pont	nev	pont
tempo	5	fakezű	26
cíngár	5	nyakas	35
ziccer	26	ász	2
kicsi	11	kezes	29
laza	3	király	11
kecser	1	tuti	15
vagány	33	okos	17
sötét	10	árnyék	32
rutinos	15	tohonya	29