

Да се креира структура **Igrac** во која се чуваат податоци за еден играч на компјутерската игра. За играчот се чуваат информации за корисничкото име на играчот (низа од 15 знаци), број на ниво до кој играчот е стигнат (цел број) и број на освоени поени (цел број) (10 поени).

Потоа да се креира структура **KompjuterskaIgra** во која се чуваат податоци за името на играта (низа од 20 знаци), низа од играчи кои ја играат играта (најмногу 30) и бројот на играчи. (10 поени)

Треба да се направи функција со потпис (15 поени)

```
void najdobarIgrac(KompjuterskaIgra *lista, int n)
```

Оваа функција треба да го испечати името на најдобриот играч на онаа игра која има најголема популарност (ја играат најголем број на играчи). Најдобар играч е играчот кој има најголем број на освоени поени. Ако има повеќе играчи со ист максимален број на освоени поени, најдобар е играчот кој има достигнато најголемо ниво.

Печатењето е во форматот: "Najdobar igrac e igracot so korisnicko ime XXXXX koj ja igra igrata YYYYYY". (XXXXXX е корисничкото име на најдобриот играч, а YYYYYY е името на играта која ја играат најголем број на играчи)

(Забелешка: секогаш ќе има точно еден најдобар играч)

Функционалност на задачата и дополнување на main функцијата (10 поени)

Забелешка: Задачата да се реши во програмскиот јазик C++

For example:

Input	Result
-------	--------

2 Snake 2 user1 5 120 user2 4 120 Cars 3 koliubavi 5 130 fikjo 3 150 motor 4 140	Najdobar igrac e igracot so korisnicko ime fikjo koj ja igra igrata Cars
--	---