PROJETO 3º BIMESTRE IPC

REGRAS:

PROJETO DEVE SER FEITO EM GRUPOS DE 3 ELEMENTOS

CÓPIAS DE PROJETOS TERÃO NOTAS ZERO

OBSERVEM OS VETORES E MATRIZES ABAIXO, OS QUAIS REPRESENTAM OS RESULTADOS FINAIS DE PONTOS DE QUATRO TIMES NUM CAMPEONATO DE FUTEBOL.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TIMES |  | PONTOS TURNO |  | TOTALPONTOS |  | CLASSIFICAÇÃO |
| SÃO PAULO |  | 50 | 10 |  | 60 |  | PAMEIRAS |
| SANTOS |  | 30 | 30 |  | 60 |  | CORINTHIANS |
| CORINTHIANS |  | 40 | 45 |  | 85 |  | SANTOS |
| PALMEIRAS |  | 40 | 90 |  | 130 |  | SÃO PAULO |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | 1º TURNO | 2º TURNO |  |  |  |

CRIE UM ALGORITMO E UM PROGRAMA EM DEVC++, PARA APRESENTAR A CLASSIFICAÇÃO FINAL AUTOMATICAMENTE, DIANTE DE PONTOS INDICADOS PELO USUÁRIO EM CADA TURNO DO CAMPEONATO. REPARE QUE:

1. OS NOMES DE TIMES DEVEM SER DIGITADOS PELO USUÁRIO
2. A PONTUAÇÃO DE CADA TURNO, DE CADA TIME, É GUARDADO EM UMA MATRIZ 2X4 CHAMADA PONTOSTURNO, ONDE OS VALORES DA PRIMEIRA COLUNA REPRESENTAM AS PONTUAÇÕES DE CADA TIME NO PRIMEIRO TURNO DO CAMPEONATO. JÁ A SEGUNDA COLUNA REPRESENTA A PONTUAÇÃO DE CADA TIME NO SEGUNDO TURNO DO CAMPEONATO.
3. O VETOR TOTALPONTOS DEVE ARMAZENAR A SOMA DE PONTUAÇÃO DE CADA TIME. CONFORME EXEMPLO ACIMA, O SÃO PAULO TEVE 60 PONTOS, O SANTOS TEVE 60 PONTOS, O CORINTHIANS TEVE 85 PONTOS E O PALMEIRAS TEVE 130 PONTOS. ESTES VALORES NADA MAIS SÃO QUE A **SOMA AUTOMÁTICA** DA PONTUAÇÃO DE CADA TIME NO CAMPENONATO EM CADA TURNO.
4. CRITÉRIOS DE DESEMPATES:
	1. O PRIMEIRO CRITÉRIO DE DESEMPATE DEVE SER: PONTUAÇÃO TOTAL, TOTAL DE PONTOS DO SEGUNDO TURNO. CASO AINDA TENHA EMPATE BASTA DIVULGAR A CLASSIFICAÇÃO COM PRIMEIRO TIIME QUE DESEJAR. DIANTE DISSO, REPARE QUE O SÃO PAULO FICOU ATRAS DO SANTOS NA CLASSIFICAÇÃO PORQUE O SEGUNDO TURNO DO SANTOS FOI MELHOR
5. A CLASSIFICAÇÃO FINAL DEVE ESTAR ARMAZENADA NUMA VARIÁVEL INDEXADA CHAMADA CLASSIFICAÇÃO, CONFORME O EXEMPLO ACIMA.

MOSTRE NO FINAL:

* PONTUAÇÃO DE CADA TIME EM CADA TURNO DO CAMPEONATO
* CLASSIFICAÇÃO FINAL DO CAMPEONATO COM PONTUAÇÃO DE CADA TIME
* TIME CAMPEÃO
* VICE-CAMPEÃO
* PIOR TIME DO CAMPEONATO

SEU PROGRAMA DEVE POSSUIR ESTRUTURAS DE REPETIÇÕES PARA REALIZAR A CLASSIFICAÇÃO DE CADA TIME NO CAMPEONATO. SIMPLIFIQUE A QUANTIDADE DE TESTES DE CONDIÇÕES (se OU if) NO ALGORITMO E PROGRAMA. USEM VETORES E MATRIZES CONFORME MOSTRADO NO EXEMPLO ACIMA.