
PRACTICA N° 3

SIS - 121

Para cada problema realizar:

- **Análisis**
- **Diseño**
- **Codificación en C**

Utilizar programación modular (OBLIGATORIAMENTE)

1. Leer el nombre completo, número de cédula de identidad, fecha de ingreso y sueldo básico de un grupo de N empleados. Sabiendo que la antigüedad se calcula incrementando el sueldo básico un 0.9% por año, calcular el sueldo bruto y listar el personal ordenado por número de cédula de identidad, mostrando el nombre, número de cédula, fecha de ingreso y sueldo bruto. Usar un menú de opciones, el máximo de empleados a cargar es 15 y el mínimo es de 5.
2. Crear una estructura llamada "jugador", que almacene la siguiente información sobre jugadores de fútbol:
 - nombre completo del jugador
 - nombre del equipo al que pertenece
 - cantidad de partidos jugados
 - cantidad de goles convertidos
 - promedio de goles por partido

Utilizando la estructura, declarar un vector de 100 elementos de estructuras de ese tipo y escribir un programa que:

- a. Cargue los datos del vector, para lo cual **se ingresarán**: el nombre del jugador, nombre del equipo, cantidad de partidos jugados y cantidad de goles convertidos; y **se calculará** el promedio de goles por partido.
- b. Muestre un listado de los jugadores que hayan jugado por lo menos 20 partidos en la presente temporada.
- c. Muestre el nombre del jugador que tenga el promedio de goles más elevado de la temporada
- d. Muestre el nombre del jugador que tenga el promedio más bajo de goles de la temporada

3. Para un censo se debe tomar la edad, el nombre, la dirección y teléfono de 100 personas. Realizar el programa que permita cargar los datos, mostrarlos ordenados alfabéticamente por apellido.

**FECHA DE ENTREGA = FECHA DEL TERCER
PARCIAL
IMPOSTERGABLEMENTE !!!!!**

*"Los vicios vienen como pasajeros, nos visitan
como huéspedes y se quedan como amos."*