


Actividad de Programación:

"Conociendo las Selecciones del Mundial"

Consigna: La FIFA necesita una aplicación de consola interactiva para que los hinchas de todo el mundo puedan conocer los datos clave de los equipos que compiten en el torneo. A cada uno de ustedes se le asignará un **Grupo del Mundial**. Su misión será programar en **PSelInt** un sistema informativo interactivo de las selecciones de ese grupo.

Al final de la experiencia, el programa desafiará al usuario a dejar su pálpito sobre quién se quedará con la copa.

Requisitos obligatorios del programa:

1. **Bienvenida y Menú de Selección:** El programa debe presentarse, indicarle al usuario qué grupo está consultando y mostrarle las opciones de los países que lo integran.
2. **Uso de Variables y Lectura:** Usar variables de tipo numérico para capturar la opción del usuario.
3. **Estructuras Condicionales (Si-Entonces-Sino):** Filtrar la información usando condicionales anidados según el país elegido.
4. **Datos informativos de la Selección:** información sobre la selección elegida
 - **Director Técnico (DT):** Nombre de quién dirige al equipo.
 - **Formación táctica común:** (Por ejemplo: 4-3-3, 4-4-2).
 - **Jugadores y su posición en la cancha:** el nombre del jugador y si es arquero, delantero, etc.
 - **Jugadores estrella:** Nombrar al menos a 3 futbolistas clave.
 - **Último Mundial:** En qué año y dónde jugó su última Copa del Mundo (o si es su debut).
 - **Posición histórica o logro:** Cuál fue su mejor puesto o un dato destacado.
5.  **Datos del Debut:** Indicar de forma precisa los detalles de su primer partido en el torneo:
 - ¿Contra quién juega? (Rival).
 - ¿En qué país? (Si es en Estados Unidos, México o Canadá).

- ¿En qué estadio? (Nombre de la sede).
 - ¿Qué día? (Fecha del encuentro).
6. **El Pronóstico del Campeón:** Una vez que el usuario termine de ver los datos, el programa deberá hacerle una última pregunta: *¿Qué país crees que va a ganar este Mundial?*. El sistema debe permitir que el usuario escriba el nombre de su candidato en una variable de texto y despedirse mostrando un cartel final personalizado que contenga esa respuesta.

 **Tips para los programadores:**

- **Tip 1:** Recuerden que `opcion_pais` es una variable de tipo **Entero** porque guarda números, mientras que `pais_campeon` es de tipo **Cadena** porque guarda texto (letras).
- **Tip 2:** ¡Cuidado al cerrar los condicionales! Cada `Si` que abran debe tener su propio `FinSi` al final.
- **Tip 3:** Si se marean con tantos caminos de pantallas, usen el botón de **"Dibujar Diagrama de Flujo"** de PSeInt. Ver los bloques y las flechas les va a aclarar la lógica enseguida.