

Задание 24 ЕГЭ

Сложный уровень

В файле 24_2.txt содержится строка произвольной длины. Гарантируется, что общий объем файла не превышает 1 Мбайт. Строка содержит только заглавные и строчные буквы латинского алфавита. Необходимо посчитать, какое количество **пар** символов(следующих друг за другом) в строке будет удовлетворять следующему условию: строка, образованная строковой суммой кодов этих элементов(в последовательном порядке) в таблице ASCII, является палиндромом(числом, буквосочетанием, словом или текстом, одинаково читающимся в обоих направлениях).

Пример. Исходный файл:

NWaBOa

Ответ: 2.

Пояснение: Код N в таблице ASCII 78, а код W-87. 7887 является палиндромом. Значит, эта пара подходит. Символ a имеет код 97, значит, пара Wa не подходит под условия. Код B 66, следовательно, пара aB так же не подходит под условие. Код символа O 79. Пара BO тоже не подходит. Последняя пара Oa подходит, так как получается число 7997, являющееся палиндромом, следовательно, две пары строки подходят.

Решение:

```
f = open('24_2.txt')
s = f.readline()
count = 0
for i in range(len(s) - 1):
    first = str(ord(s[i]))
    second = str(ord(s[i + 1]))
    what = first + second
    flag = 0
    for j in range(len(what) // 2):
        if what[j] != what[len(what) - 1 - j]:
            flag = 1
    if flag == 0:
        count += 1
print(count)
```

- 1) Открываем файл 24_2.txt и считываем его содержимое в список символов s
- 2) Создаем и инициализируем нулем переменную count
- 3) Начинаем цикл по всей длине строки
- 4) Создаем переменные first и second и присваиваем им значения кодов ASCII символов s[i] и s[i + 1] соответственно, предварительно переведя их в строчный тип

Виндман Александр Олегович <https://vk.com/id606053146>

- 5) Создаем переменную `what` и присваиваем ей значение строковой суммы переменных `first` и `second`
- 6) Создаем переменную `flag` и присваиваем ей значение 0
- 7) Создаем новый цикл внутри текущего цикла до половины длины строки `what`
- 8) Проверяем внутри цикла, является ли переменная `what` палиндромом, если нет, то `flag` присваиваем 1
- 9) Выходим из цикла, если `flag` равен нулю, то увеличиваем счётчик `count` на 1
- 10) Выходим из всех циклов и выводим переменную `count`