

Dicas para a solução dos problemas do treino de 28/07/2017

F – Mini-Poker

- Criar um vetor **V** em que **V[i]** armazena quantas cartas com valor *i* há na mão.
- A implementação pode ficar mais simples utilizando variáveis *quadra*, *trinca*, *par1* e *par2* tal que a variável é 0 se não existe aquele conjunto dentro da mão e a variável é X se existe aquele conjunto usando cartas de valor X. Por exemplo, *quadra* = 5 indica que há quatro cartas de valor 5 na mão.

G – Monopólio

- Ao usar `scanf` para ler caracteres, pode ser que você tenha que fazer `scanf(" %c", &c)`, com um espaço antes do `%c`, porque o `%c` pegará o próximo caractere da entrada, que pode ser um espaço ou `\n`. Ao colocar o espaço antes do `%c`, estamos indicando ao `scanf` que queremos pular todos os caracteres em branco (espaço, tab e `\n`) antes de ler o caractere.

H – Margaridas

- Usar 4 **for**, sendo que os 2 mais externos avançam de M em M e N em N (ou seja, avançam para o primeiro vaso de um lote), e os dois mais internos avançam de 1 em 1 (iteram pelos vasos daquele lote).

I – Conversa não tão secreta

- Manter 2 variáveis indicando a posição dos homens.
- Para simplificar a implementação pode-se utilizar dois vetores indicando o incremento/decremento a ser feito na posição em x e em y de acordo com o valor da direção lido na entrada.

J – Lobo Mau

- Que algoritmo podemos usar para percorrer um pasto, que é definido como uma região do grid fechada por cercas?
- Como podemos alterar esse algoritmo para contar o número de ovelhas e lobos que encontrarmos?