

Изпит по "Основи на програмирането" – 20 ноември 2016

Задача 6. Битки

Да се напише програма, която отпечатва всички възможни битки между покемоните на двама играчи. Като на входа програмата чете броя покемони на всеки играч и максимален брой битки. Ако бъде достигнат максималният брой битки, програмата трябва да приключи.

Вход

От конзолата се четат точно 3 числа, всяко на отделен ред:

- Броя покемони на първия играч – цяло число в интервала [1...100]
- Броя покемони на втория играч – цяло число в интервала [1...100]
- Максималният брой битки – цяло число в интервала [1...100]

Изход

На конзолата се принтират на един ред, разделени с интервал всички битки в следния формат:

({№ покемон} <-> {№ покемон}) ({№ покемон} <-> {№ покемон})

Примерен вход и изход

Вход	Изход
2 2 6	(1 <-> 1) (1 <-> 2) (2 <-> 1) (2 <-> 2)
Вход	Изход
2 2 3	(1 <-> 1) (1 <-> 2) (2 <-> 1)
Вход	Изход
5 8 40	(1 <-> 1) (1 <-> 2) (1 <-> 3) (1 <-> 4) (1 <-> 5) (1 <-> 6) (1 <-> 7) (1 <-> 8) (2 <-> 1) (2 <-> 2) (2 <-> 3) (2 <-> 4) (2 <-> 5) (2 <-> 6) (2 <-> 7) (2 <-> 8) (3 <-> 1) (3 <-> 2) (3 <-> 3) (3 <-> 4) (3 <-> 5) (3 <-> 6) (3 <-> 7) (3 <-> 8) (4 <-> 1) (4 <-> 2) (4 <-> 3) (4 <-> 4) (4 <-> 5) (4 <-> 6) (4 <-> 7) (4 <-> 8) (5 <-> 1) (5 <-> 2) (5 <-> 3) (5 <-> 4) (5 <-> 5) (5 <-> 6) (5 <-> 7) (5 <-> 8)