

## เลขนั้กเกิด (NuggetNumbers)



ร้านฟาสต์ฟู้ดแห่งหนึ่งขายนั้กเกิดเป็นกล่อง โดยมีกล่องนั้กเกิดอยู่ 3 ขนาด ได้แก่ ขนาดเล็ก ขนาดกลาง และขนาดใหญ่ บรรจุนั้กเกิด จำนวน 6 ชิ้น, 9 ชิ้น, และ 20 ชิ้น ตามลำดับ

เลขนั้กเกิด คือ เลขจำนวนเต็มบวกที่เกิดจากผลรวมของจำนวนชิ้นนั้กเกิดในกล่องขนาดต่าง ๆ ยกตัวอย่างเช่น

- เลข 6 เป็นเลขนั้กเกิด เพราะเป็นจำนวนนั้กเกิดในกล่องขนาดเล็กหนึ่งกล่อง
- เลข 9 เป็นเลขนั้กเกิด เพราะเป็นจำนวนนั้กเกิดในกล่องขนาดกลางหนึ่งกล่อง
- เลข 12 เป็นเลขนั้กเกิด เพราะเกิดจากการรวมกันของจำนวนนั้กเกิดในกล่องขนาดเล็ก 2 กล่อง
- เลข 15 เป็นเลขนั้กเกิด เพราะเกิดจากการรวมกันของจำนวนนั้กเกิดในกล่องขนาดเล็ก และ ขนาดกลาง อย่างละหนึ่งกล่อง
- เลข 20 เป็นเลขนั้กเกิด เพราะเป็นจำนวนนั้กเกิดในกล่องขนาดใหญ่หนึ่งกล่อง
- เลข 4 และ 10 ไม่เป็นเลขนั้กเกิด

ให้นักศึกษาเขียนโปรแกรมเพื่อรับเลขจำนวนเต็มบวก  $N$  และคำนวณพร้อมแสดงผลเป็นเลขนั้กเกิดทั้งหมดที่มีค่าน้อยกว่าหรือเท่ากับ  $N$

**ตัวอย่างที่ 1** สำหรับค่า  $N = 20$

จะได้เลขนั้กเกิดจำนวน 5 ตัว ดังนี้ 6 9 12 15 18 20

**ตัวอย่างที่ 2** สำหรับค่า  $N = 34$

จะได้เลขนั้กเกิดจำนวน 13 ตัว ดังนี้ 6 9 12 15 18 20 21 24 26 27 29 30 32 33

**ข้อมูลเข้า**

ข้อมูลเข้ามี 1 บรรทัด แทนเลขจำนวนเต็มบวก  $N$  กำหนดให้  $6 \leq N \leq 250$

**หมายเหตุ**

กำหนดให้ข้อมูลเข้าทุกตัวมีค่าถูกต้องตามรูปแบบ ขอบเขต และ เช็ตของค่าที่เป็นไปได้เสมอ นักศึกษาไม่จำเป็นต้องตรวจสอบ (validate) ข้อมูลเข้า

**ข้อมูลส่งออก**

ข้อมูลส่งออกมีอย่างน้อยหนึ่งบรรทัด แสดงผลลัพธ์เป็นเลขนั้กเกิดทั้งหมดที่มีค่าน้อยกว่าหรือเท่ากับ  $N$  โดยแสดงบรรทัดละหนึ่งตัวเลข

**ตัวอย่างที่ 1**

ข้อมูลเข้า	ข้อมูลส่งออก
20	6
	9
	12
	15
	18
	20

## ตัวอย่างที่ 2

ข้อมูลเข้า	ข้อมูลส่งออก
34	6
	9
	12
	15
	18
	20
	21
	24
	26
	27
	29
	30
	32
	33

### ข้อกำหนด

หัวข้อ	เงื่อนไข
การรับข้อมูลเข้า	ข้อมูลเข้ารับจากคีย์บอร์ด
การแสดงผลลัพธ์	ผลลัพธ์แสดงออกมาที่จอภาพ เคอร์เซอร์อยู่ที่จุดเริ่มต้นของบรรทัดว่างเปล่า ซึ่งเป็นบรรทัดต่อจากผลลัพธ์สุดท้าย
เงื่อนไขในการให้คะแนน	โปรแกรมจะต้องประมวลผลชุดข้อมูลทดสอบที่ผู้ตรวจเตรียมไว้ได้ถูกต้อง

### ข้อมูลและคำสั่งเพิ่มเติม

นักศึกษาจะต้องระบุภาษาโปรแกรมและคอมไพเลอร์ที่ส่วนหัวของโปรแกรกดังนี้

ภาษา C และ MinGW 4.4.1 (Code::Blocks บนวินโดวส์)	ภาษา C++ และ MinGW 4.4.1 (Code::Blocks บนวินโดวส์)
/* LANG: C COMPILER: WCB */	/* LANG: C++ COMPILER: WCB */
ภาษา C และ MinGW 3.4.2 (Dev-C++ บนวินโดวส์)	ภาษา C++ และ MinGW 3.4.2 (Dev-C++ บนวินโดวส์)
/* LANG: C COMPILER: WDC */	/* LANG: C++ COMPILER: WDC */
ภาษาจาวา และ jdk1.8.0_144	
/* LANG: JAVA COMPILER: JAVA */	สำหรับภาษาจาวาให้ตั้งชื่อคลาสเป็นชื่อเดียวกับโจทย์ และไม่มี การสร้างแพคเกจย่อย ทุกภาษาให้ส่งไฟล์ต้นฉบับ .c, .cpp หรือ .java