

# <u>re\_S18\_A01\_SL09\_logica\_lingaugem</u> <u>Entrega no AVA</u>

Nome: Turma:		
	Nome:	Turma:

# Atividade 1: Busca na internet (Beecrowd)

BEECROWD. *Página inicial*, [s.d.]. Disponível em: <a href="https://judge.beecrowd.com/pt/login?redirect=%2Fpt%2Fproblems%2Fview%2F2413">https://judge.beecrowd.com/pt/login?redirect=%2Fpt%2Fproblems%2Fview%2F2413</a>. Acesso em: 30 abr. 2024.

### Detalhes do exercício:

João fez uma pesquisa em seu site de busca predileto e encontrou a resposta que estava procurando no terceiro link listado. Além disso, ele viu, pelo site, que t pessoas já haviam clicado neste link antes. João havia lido anteriormente, também na Internet, que o número de pessoas que clicam no segundo link listado é o dobro de número de pessoas que clicam no terceiro link listado. Nessa leitura, ele também descobriu que o número de pessoas que clicam no segundo link é a metade do número de pessoas que clicam no primeiro link. João está intrigado para saber quantas pessoas clicaram no primeiro link da busca e, como você é amigo dele, quer sua ajuda nessa tarefa.

#### Entrada

Cada caso de teste possui apenas um número, t (1 ≤ t ≤ 1.000), que representa o número de pessoas que clicaram no terceiro link da busca.

### Saída

Para cada caso de teste, imprima apenas uma linha, contendo apenas um inteiro, indicando quantas pessoas clicaram no primeiro link, nessa busca.

Fonte: XXVI OLIMPÍADA BRASILEIRA DE INFORMÁTICA. *Pratique*: Busca na Internet. Disponível em: <a href="https://olimpiada.ic.unicamp.br/pratique/pi/2012/f1/busca/">https://olimpiada.ic.unicamp.br/pratique/pi/2012/f1/busca/</a>. Acesso em: 30 abr. 2024.

Tempo estimado: 30 minutos.

## Lista de materiais

• Computador com internet;



- Caderno para anotações;
- 1 caneta.

# **Procedimento experimental**

- 1. Desenvolva o código para resolução do programa citado.
- 2. Descreva em papel a estrutura lógica que seu grupo pensou para solucionar a atividade.
- 3. Anote a resolução abaixo e envie no AVA: