



Introdução à Ciência da Computação - 113913

Prova 2

Questão A

Observações:

- As provas também serão corrigidas por um **corretor automático**, portanto é necessário que as entradas e saídas do seu programa estejam conforme o padrão especificado em cada questão (exemplo de entrada e saída). Por exemplo, não use mensagens escritas durante o desenvolvimento do seu código como “Informe a primeira entrada”. Estas mensagens não são tratadas pelo corretor, portanto a correção irá resultar em resposta errada, mesmo que seu código esteja correto.
- Serão testadas várias entradas além das que foram dadas como exemplo, assim como as listas.
- Assim como as listas, as provas devem ser feitas na versão Python 3 ou superior.
- **Questão A valerá 40% da nota da Prova 2 e a Questão B valerá 60% da nota da Prova 2.**
- Leia com atenção e faça **exatamente** o que está sendo pedido.

Questão A - Arranjos

Albertíneo é um jovem que tem uma compulsão por trocar a ordem de tudo que vê. Potes, copos, panelas e até seus próprios amiguinhos.

Seus amigos, às vezes, se irritam bastante pois quando ele entra nos seus quartos, sai tudo trocado. Até que um dia, um deles ouviu falar que programação é a solução de todos os problemas e procurou um habilidoso programador python para resolver a situação, você.

Sejam as seguintes permutas:

1. $A, B, C \rightarrow C, B, A$
2. $A, B, C \rightarrow A, C, B$
3. $A, B, C \rightarrow B, A, C$

Seu trabalho é, dada a ordem de execução de cada uma das permutas 1, 2 ou 3, determinar a configuração final dos objetos.

Entrada

A primeira linha do programa contém um inteiro N , o número de permutas executadas. As próximas N linhas contêm, cada uma, um inteiro (1, 2, ou 3), o identificador da permuta, como descrito acima.

Saída

Seu programa deve imprimir A, B, C, na tela, permutados conforme Albertíneo reorganizou-os após deixar a cena do crime.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
3 2 1 3	C B A
2 1 1	A B C

Boa Prova!