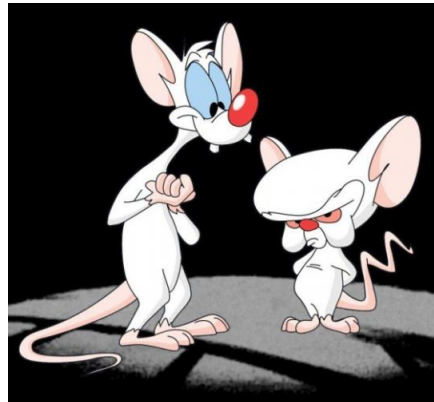


6^{er} DESAFÍO TECNOLÓGICO - LOS GENIOS NO DUERMEN

ENUNCIADO GENERAL

PROBLEMA X5: “Código Morse”



Pinky y Cerebro

Para conquistar al mundo, Cerebro planea comunicarse a través de código morse con Pinky.



NARF!


A · -	J · - - -	S · · ·
B - · · ·	K - · -	T -
C - · · ·	L · · ·	U · · -
D - · ·	M - -	V · · · -
E ·	N - ·	W · - -
F · · · ·	O - - -	X - · · -
G - - ·	P · - - ·	Y - - -
H · · · ·	Q - - - -	Z - - · ·
I · ·	R · - ·	

Se solicita apoyar a Pinky, a través de un programa que lea los mensajes en código Morse y los descifre. Si algún mensaje llega incorrecto, sin posible traducción, se debe imprimir PASAPALABRA.

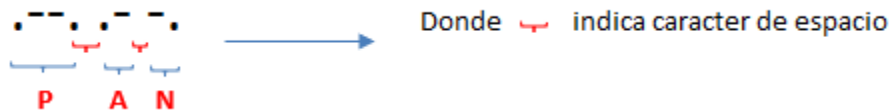
Restricciones:


- Los mensajes en código Morse solo contemplan los caracteres punto y guion (“.” y “-”).
- La estructura de los mensajes en código Morse respetan el siguiente formato:

Código Morse **carácter** **espacio** **Código Morse**

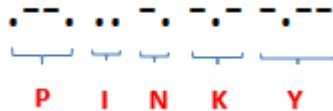


Ejemplo: La palabra PAN en código Morse:



Donde  indica carácter de espacio

Otro ejemplo:



P I N K Y

- Los mensajes que incluyan caracteres distintos de punto y guion no se consideran mensajes válidos. En estos casos se imprime PASAPALABRA.
- La tabla de código Morse a utilizar es la siguiente:

LETRAS			
A	• —	H	• • • •
B	— • • •	I	• •
C	— • • • •	J	• — • — •
D	— • •	K	— • • —
E	•	L	• — • •
F	• • • •	M	— • —
G	— • • •	N	— • •
		O	— • — •
		P	• — • — •
		Q	— • — • •
		R	• — • •
		S	• • • •
		T	— • —
		U	• • •
		V	• • • •
		W	• — • —
		X	— • • • •
		Y	— • • • •
		Z	— • — • •
NÚMEROS			
1	• — • — • —	6	— • • • •
2	• • — • — •	7	— • — • • •
3	• • • — • —	8	— • — • • •
4	• • • • — •	9	— • — • • •
5	• • • • •	0	— • — • — •
SIGNOS DE PUNTUACIÓN		SIGNOS DE TRANSMISIÓN	
Dos puntos	• — • — • • •	Error	• • • • • • •
Coma	— • — • • • —	Esperar	• • • • •
Punto y coma	• • — • • • •	Fin de mensaje	• • • • •
Interrogación	• • • — • • •		
Comillas	• • • • • • •		

DATOS DE ENTRADA:

Mensaje cifrado en código Morse terminado en un salto de línea.

DATOS DE SALIDA:

El mensaje descifrado terminado con un salto de línea. El mensaje debe estar en minúscula.

EJEMPLO 1 DE ENTRADA DE DATOS:

Figure 1

EJEMPLO 1 DE SALIDA DE DATOS DEL PROGRAMA:

Pinky

EJEMPLO 2 DE ENTRADA DE DATOS:

. . . . - .- -- --- ... / .- / .-.. .- ... / .---. - .- ...
/ -. . / -. --- -- .. -. .- .-. / .- .-.. / -- .. - .- .. ---

EJEMPLO 2 DE SALIDA DE DATOS DEL PROGRAMA:

estamos a las puertas de dominar al mundo

EJEMPLO 3 DE ENTRADA DE DATOS:

EJEMPLO 2 DE SALIDA DE DATOS DEL PROGRAMA:

pasapalabra