

# X BXComp

10º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação  
2020

## 0ª Etapa - Desafio 2

### Guerra de Tróia

Tudo começou quando Éris jogou uma maçã de ouro no meio dos convidados do casamento de Peleu e Tétis. Nela estava escrito: "Para a mais bela deusa". A partir de então iniciou-se uma ferrenha disputa entre Atena, Hera e Afrodite pelo pomo dourado, na qual Páris, príncipe troiano, ficou incumbido em decidir para qual das deusas ficaria o fruto. Recebeu muitas promessas, mas acabou escolhendo Afrodite, após ela lhe oferecer a mais bonita mulher do mundo, Helena, esposa de Menelau, rei de Esparta. Juntos eles fugiram para Tróia. Enfurecido, o marido reuniu suas tropas e foi à Tróia em busca de sua amada. Iniciou-se então uma sangrenta guerra que duraria dez anos.

Figure 1: Guerra de Tróia



### Tarefa

Você deve ajudar Heitor, um grande guerreiro troiano, a defender a cidade das hordas de guerreiros gregos. Para isso, você deve escrever um algoritmo que identifica quantos gregos estão às portas da muralha e retornar para Heitor um comando para melhor se defender contra os invasores. Se for 10 batalhões inimigos ou mais, ele deve voltar para dentro das muralhas. Se for menos, ele deve atacar. Mas cuidado, haverá outras peças em jogo. Aquiles pode estar entre os invasores, ou Ulisses pode ter mandado o famoso cavalo de madeira.

### Entrada

A entrada consistirá de várias sequências de caracteres e um inteiro  $n$  no final. Cada "G" significa um batalhão de gregos. Se houver um caractere "A", significa que Aquiles está na batalha. Agora, se houver um "C", os gregos então mandaram para vocês o famoso Cavalo de Tróia. Na String, nunca haverá mais de um "C" ou "A", e "C" sempre virá sozinho.

### Saída

A saída terá que ter os comandos para Heitor. Se houver  $n$  ou mais batalhões, haverá o comando "Recuar!". Caso tenha menos, "Atacar!". Aquiles equivale a 10 batalhões, e se o total for maior ou igual que  $n$  neste caso, a saída terá que ser "Eu que não fico no caminho dele!". Se você receber o Cavalo, deve imprimir "Ah que mal deve ser receber um presente de grego?" e encerrar o programa. O sistema só para quando o Cavalo entrar em jogo.

### Exemplo de Entrada



## Programa de Educação Tutorial Sistemas de Informação

---

```
GGGGGGGGGGGGGGGGGG 10
```

```
GGG 7
```

```
GGGGGGAGGGGGGG 20
```

```
C 5
```

### Exemplo de Saída

```
Recuar!
```

```
Atacar!
```

```
Eu que nao fico no caminho dele!
```

```
Ah que mal deve ser receber um presente de grego?
```