04.11.2022

Добрый вечер, Георгий!

Задание 1

1. Нет отступа 
2. Можно сократить 

Например: numberOfSolvedTasks += (petyaSolved + vasyaSolved + tonyaSolved) >= 2;

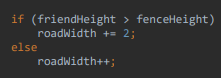
Задание 2

1. Можно оптимизировать . Счётчик можно сразу уменьшать на остаток от деления number на 10 как счётчик, так и само число. В этом случае также нужно предусмотреть, что оставшиеся вычитания могут быть меньше, чем остаток от числа.

Задание 3

1. Нет отступа 

Задание 4

1. Нет отступа 
2. Можно упростить . Мы в любом случае увеличиваем ширину дороги на 1, friendHeight > fenceHeight это та же единица. В итоге все вычисления могут выглядеть так

roadWidth += 1 + (friendHeight > fenceHeight);

Задание 5

1. Дальнейшие ошибки об отсутствии отступа перед for описываться не будут, так как они аналогичны.
2. Странное название для переменных . Кто живёт в комнате? Что содержит комната?
3. По аналогии с замечанием к задаче 1 п. 2 можно оптимизировать . В дальнейшем подобные ошибки рассматриваться не будут.

Задание 6

1. Магические константы, что такое 5 и 3?

Задание 7

1. Я бы добавил отступ

Задание 8

1. Всё ок, кроме озвученных ранее нерассматриваемых ошибок.

Задание 9

1. Внезапная смена шрифта
2. Решение к прошлой 8 задаче (?)

Задание 10

1. Нужен отступ 
2. Зачем «0 +»? 
3. Нужен отступ 

Задание 11

1. Всё круто, есть нерассматриваемые ошибки.

Задание 12

1. Не обязательно заводить две переменные. Можно завести одну переменную равную общему количеству карт и увеличивать её в циклах в два раза вместо lengthDevidedOn и widthDividedOn.
2. Отступ

Задание 13

1. В принципе можно, но не рекомендуется. Несерьёзная ошибка. В дальнейшем рассматриваться не будет
2. Ооочень странное название переменной . Что требует уровень? Или это уровень требуется для чего-то (а для чего?) ?

Задание 14

1. Рекомендуется избегать слишком общего названия переменных . В дальнейшем рассматриваться не будет.
2.  или просто viewerType != 2. Магические константы 1, 2, 3.

Задание 15

1. Где блок схема?
2. Магическая константа 1
3. Пробел потерялся 

Задание 16

1. Магические константы 10, 9
2.  CahBack -> CashBack

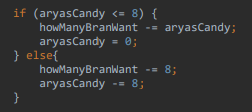
Задание 17

1. Отступ
2. Да просто можно минус внести и не мучаться с минусом за скобками

Задание 18

1. Всё супер кроме n, Tow и отступа перед while

Задание 19

1.  want чего?
2. Отступ
3. Магическая константа 8
4. Можно упростить при помощи функции min 

int candiesToGive = min(aryasCandy, 8);

howManyBranWant -= candiesToGive;

aryasCandy -= candiesToGive;

1. for можно оставить  например так

int day;

for (day = 1; day <= totalDays && howManyBranWant > 0; day++) {

…

Задание 20

1. Явно булевая переменная . Рекомендуется подключить stdbool. Название булевых переменных лучше начинать с “is”.
2. Или просто indicatorOfNumberOne |= denominationOfBill == 1;

Задание 21

1. Всё круто, есть нерассматриваемые ошибки

Задание 22

1. Всё круто

Задание 23

1. Проще

Баги с прошлой задачи

07.11.2022

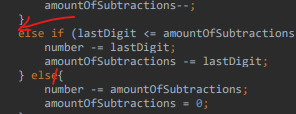
Добрый вечер, Георгий!

Общая рекомендация: некоторые из программ претерпевали сильные логические изменения, их лучше снова прогнать на форсах и обновить вердикт в отчёте.

Задание 1

1. Теперь всё круто, в ходе диалога к единому мнению по отступу перед for не пришли, дальнейшие схожие ошибки описываться не будут.

Задание 2

1. Странный формат, зачем перенос? Пропал пробел 
2. Старая блок схема
3. Код менялся и очень значительно, вердикт с codeforces стоит обновить.

Задание 3

1. Всё круто, и переделывать не надо

Задание 4

1. Норм

Задание 5

1. Норм

Задание 6

1. NUMB?  В принципе не критично, но я бы выбрал amount например.
2. А здесь зачем отступ? 

Задание 7

1. Норм

Задание 8

1. Норм

Задание 9

1. Несоответствие схемы и кода
2. Сложновато сделано, надо переделать

Задание 10-14

1. Норм

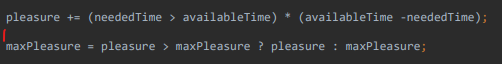
Задание 15

1. По поводу объявления нескольких переменных также не пришли к единому мнению, в дальнейшем рассматриваться не будут 

Задание 16

1. Норм

Задание 17

1. Я думаю можно оставить отступ, там же условие 

Задание 18

1. Всё ещё не починен tow, надо two

Задание 19

1. Норм

Задание 20

1. isBillWhitValueOne стоит дать тип bool а не int.
2. Совет про корректирующее бинарное или оказался плохой идеей, вместо этого можно в условии продолжения цикла проверять, найдена ли единица среди элементов.
3. Отступ 
4. Whit -> with

Задание 21

1. Норм

Задание 22

1. Сойдёт

Задание 23

1. Слишком сложно, надо переделывать

08.11.2022

В заданиях 13, 20, 21 формат: нужно добавить пробелы.

В 10 дважды вычисляется number % 2 != 0, нужно вынести в отдельную переменную. Кроме того, сравнение != 0 не нужно, т.к. деление с остатком на 2 и так возвращает нужный результат.