

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [131\\_15021482\\_ZSIFC02\\_MP0485\\_B](#) / [7. Colecciones II. Uso de las colecciones de la librería standard.](#)

/ [Ejercicios de interface list y queue en coderunner](#)

Pregunta 1

Sin finalizar

Puntúa como 1,00

## Teclado estropeado

<http://www.aceptaelreto.com/problem/statement.php?id=144>

Ya no se fabrican los teclados como antes. Después de unos pocos meses, a Ramiro el suyo le ha empezado a hacer cosas raras. En concreto, cuando pulsa ciertas teclas el teclado parece interpretar que se han pulsado otras.

Después de un rato de análisis ha llegado a la conclusión de que la pulsación de la tecla del guión (-) tiene el mismo resultado que si pulsa la tecla Inicio, y el cursor se le va al principio de la línea. Algo parecido le ocurre con el +, que se lleva el cursor al final igual que la tecla Fin. Y al pulsar \* se consigue el mismo efecto que con la tecla de la flecha derecha. Pero lo peor de todo es lo que ocurre con el 3: ¡hace lo mismo que la tecla Supr, que borra la letra que hay a la derecha del cursor!

El resultado es que cuando Ramiro se pone a copiar un texto sin mirar la pantalla, el resultado final de lo que ha escrito puede terminar siendo muy distinto de lo que quería escribir. ¿Qué texto saldrá como resultado de la pulsación de una serie de teclas?

### Entrada

La entrada consta de un número indeterminado de líneas que deben ser consideradas independientes. Cada una contiene la secuencia de pulsaciones de Ramiro.

### Salida

Para cada caso de prueba se mostrará en una línea el texto final que obtendrá Ramiro tras pulsar las teclas indicadas en el orden dado.

**Por ejemplo:**

Entrada	Resultado
EDA	EDA
EDA-333	EDA
dD-3*A-E+	EDA
EDA-3E*3A	EDA

**Respuesta:** (sistema de penalización: 0 %)

1 ||

Comprobar

Pregunta **2**

Sin finalizar

Puntúa como 1,00

## Paréntesis balanceados

<http://www.aceptaelreto.com/problem/statement.php?id=141>

Se entiende que una secuencia de caracteres está correctamente equilibrada con respecto a los paréntesis si cada uno de los paréntesis de apertura tiene su paréntesis cerrado. Cuando añadimos otros mecanismos de agrupación (como los corchetes, [ y ] o las llaves, { y }), el equilibrio se da si el número de aperturas de cada símbolo coincide con el de cierres y además se cierran en el orden correcto.

Se trata de implementar un programa que indique si una cadena está correctamente balanceada con respecto a paréntesis, corchetes y llaves.

### Entrada

La entrada consistirá en distintos casos de prueba, cada uno en una línea. Cada línea no tendrá más de 10.000 caracteres.

### Salida

Para cada caso de prueba se indicará si la entrada está correctamente balanceada (se escribirá un simple YES) o hay algún error (NO).

**Respuesta:** (sistema de penalización: 0 %)

1 ||

Comprobar

Pregunta **3**

Sin finalizar

Puntúa como 1,00

## Al mundial en transatlántico

<https://www.aceptaelreto.com/problem/statement.php?id=473>

El 4 de mayo de 1949 tuvo lugar la *tragedia de Superga*, un accidente aéreo en el que el avión donde viajaba todo el equipo de fútbol del *Torino Football Club* se estrelló, dejando 31 víctimas mortales, incluidos los 18 jugadores del equipo.

El *Torino* estaba viviendo los mejores momentos de su historia, con cinco campeonatos de liga consecutivos, por lo que 10 de los 11 jugadores titulares de la selección italiana de aquel entonces eran suyos. El accidente conmocionó no solo a Italia.

Cuando al año siguiente el equipo de la selección italiana asistió al mundial de fútbol de Brasil (el del famoso *Maracanazo*), conmocionado aún por el accidente decidió hacer el viaje en transatlántico. Con un equipo diezmado por la tragedia y cansado por más de dos semanas de viaje, su actuación fue bastante tibia. Además, el plan era que entrenaran durante el trayecto en la cubierta del barco, pero pronto se quedaron sin balones, que terminaron en el agua.

Cuenta la leyenda que una tarde, cuando solo les quedaban 20 balones, el delantero principal decidió practicar el tiro de faltas. Colocaba los balones en orden, tiraba a gol, los recogía, volvía a colocarlos por orden, y empezaba de nuevo.

El problema fue que uno de cada diez disparos acababa con el balón en el agua. Antes de la hora de la cena, se había quedado sin ninguno

### Entrada

Cada caso de prueba consta de dos números,  $1 \leq b, p \leq 100$ , indicando, respectivamente, el número de balones inicial, y tras cuántos tiros acaba un balón en el agua. Por ejemplo, si  $p$  es 10, significa que se pierde un balón de cada 10 disparos: nuestro delantero lanza los nueve primeros bien, y el décimo acaba en las aguas del Atlántico.

La entrada termina con dos ceros.

### Salida

Por cada caso de prueba el programa escribirá el número del balón (entre 1 y  $b$ ) que acaba en el agua en último lugar.

**Por ejemplo:**

Entrada	Resultado
1 10	1
2 1	2
2 2	1
10 10	8
0 0	

**Respuesta:** (sistema de penalización: 0 %)

1 ||

Comprobar

◀ 04D. Backtracking

Ir a...

05. Interface Set Y Collection ▶