# Wizytówka



# Rozwiązane

## ETI06F1

<https://pl.spoj.com/problems/ETI06F1/>

## 

## EUCGAME

<https://pl.spoj.com/problems/EUCGAME/>

## 

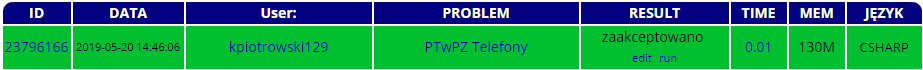
## VSR

<https://pl.spoj.com/problems/VSR/>

## 

## PTWPZ073

<https://pl.spoj.com/problems/PTWPZ073/>



## PTROL - ROL

<https://pl.spoj.com/problems/PTROL/>



## JWSPLIN

<https://pl.spoj.com/problems/JWSPLIN/>

## 

## JPESEL

<https://pl.spoj.com/problems/JPESEL/>

## 

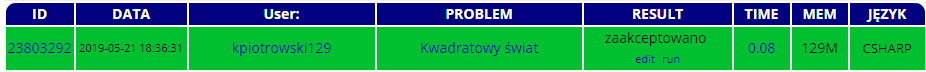
## JHTMLLET

<https://pl.spoj.com/problems/JHTMLLET/>

## 

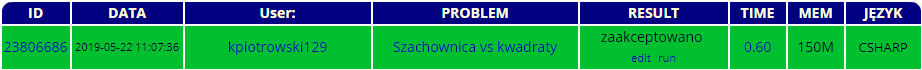
## FR\_10\_01

<https://pl.spoj.com/problems/FR_10_01/>



## FR\_07\_06

<https://pl.spoj.com/problems/FR_07_06/>



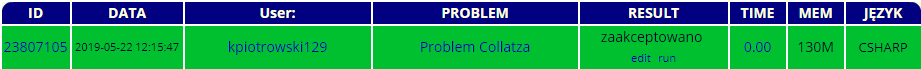
## FR\_09\_01

<https://pl.spoj.com/problems/FR_09_01/>

## 

## PTCLTZ

<https://pl.spoj.com/problems/PTCLTZ/>



## FANGEN

<https://pl.spoj.com/problems/FANGEN/>



## TRN

<https://pl.spoj.com/problems/TRN/>

# 

## AL\_31\_10

<https://pl.spoj.com/problems/AL_31_10/>

Problem – jak rozpocząć wykonywanie tuż po ostatniej linii programu?

## AL\_13\_01

<https://pl.spoj.com/problems/AL_13_01/>

Wypełnić co drugą wolną komórkę tablicy kolejną liczbą

Zadeklaruj int num = 1, bool fill = true, int numEmpty = n

# Gotowe ale z błędami

## BINOMS

<https://pl.spoj.com/problems/BINOMS/>

zadeklaruj i oblicz licznik

* Do pętli for jako iterator różnicę między większą a mneijszą liczbą, wykonuj dopóki nie będzie równa więskzej liczbie

Zadeklaruj i oblicz mianownik

* Do pętli for jako iterator mneijsza liczba, wykonuj dopóki nie będzie równa tej liczbie

Oblicz ułamek

## AL\_17\_02

<https://pl.spoj.com/problems/AL_17_02/>

## KC003

<https://pl.spoj.com/problems/KC003/>

jeśli a+b>c && a + c > b && b + c > a to 1, inaczej 0

## FR\_09\_06

<https://pl.spoj.com/problems/FR_09_06/>

## SUDOKUC

<https://pl.spoj.com/problems/SUDOKUC/>

# Nieprzyzwoicie proste

## POTSAM

<https://pl.spoj.com/problems/POTSAM/>

## RNO\_DOD

<https://pl.spoj.com/problems/RNO_DOD/>

# nieco większe łamigłówki <https://pl.spoj.com/problems/WI_DZWON/>

<https://pl.spoj.com/problems/SIL/>

pobierz dane i oblicz wszystkie punkty prostokąta 1 (umieśc w tablicy, rozmiar tablicy równy jest liczbie x + 1 \* y + 1, gdzie x i y to długości boków prostokąta obliczone ze współrzędnych)

obliczanie punktów: zagnieżdżone for

sprawdzanie: zagnieżdżone foreach, zliczyć ilość punktów wspólnych, same punkty umieszczać w tablicy o rozmiarze równym większej tablicy z pobierania danych

jeśli ilość = 0, to podać wynik jako sumę pól dwóch prostokątów, w przeciwnym razie:

* po zliczeniu przenieść punkty do nowej tablicy o rozmiarze równym zliczonej ilości
* posortować (Array.Sort)
* wybrać dwa skrajne punkty i obliczyć pole
* odjąć pole od sumy pól obu prostokątów i podać wynik

<https://pl.spoj.com/problems/FR_01_07/>

<https://pl.spoj.com/problems/KOSTKA/>

<https://pl.spoj.com/problems/FR_02_01/>

* <http://www.algorytm.org/geometria-obliczeniowa/okrag-przechodzacy-przez-dane-trzy-punkty.html>