# 99 Balon Merah

**≜** locked

Problem Submissions Leaderboard Discussions

Paimon menyukai angka 9 dan balon merah. Dia ingin membuat sebuah mesin yang bisa mengeluarkan 9 balon merah setiap 999 detik, dibulatkan ke bawah.

Paimon, di dalam kapal selam kuning untuk mengambil 21 radio rusak, tidak bisa melanjutkan membuat mesinnya karena terhenti oleh rumput-rumput laut raksasa.

Untungnya, kau, asistennya, hanya perlu membuat sebuah program untuk memastikan mesinnya bisa bekerja dengan cara menghitung banyak balon yang keluar menggunakan input jam, menit, dan detik sambil menunggu majikanmu. Tapi, karena suatu kesalahan perhitungan dari Paimon, mesin tersebut hanya bisa mengeluarkan balon jika jam, menit, atau detiknya habis di bagi 9.

Tentukan berapa banyak balon yang bisa dikeluarkan oleh mesin tersebut dengan input jam, menit, dan detik.

### **Input Format**

Tiga input : Jam, menit, lalu detik.

Format jam = 24 jam

#### Constraints

0 <= Jam < 24

0 <= Menit < 60

0 <= Detik < 60

#### **Output Format**

Banyak balon yang dikeluarkan, jika jam, menit, atau detiknya habis dibagi 9 (Tolong diberi '\n' setiap akhir program);

# Sample Input 0

9 18 45

## Sample Output 0

297

# Sample Input 1

23 59 54

# Sample Output 1

774

f ⊌ in

Submissions: 34

```
Sample Input 2
```

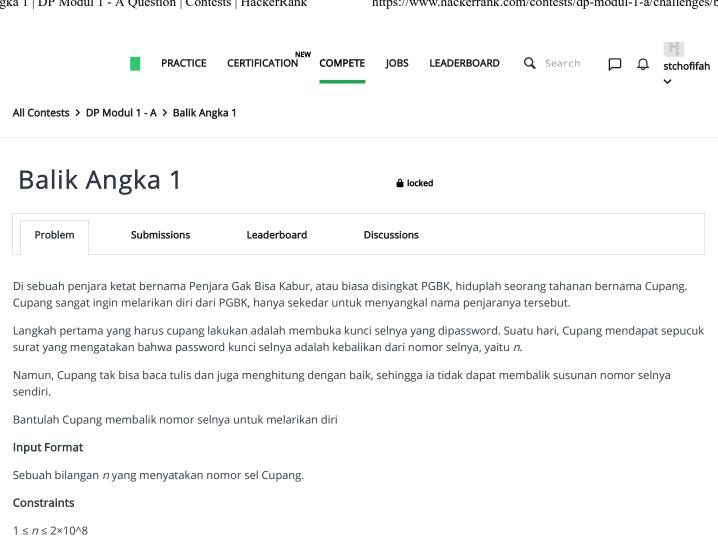
# Sample Output 2

0



Contest Calendar | Interview Prep | Blog | Scoring | Environment | FAQ | About Us | Support | Careers | Terms Of Service | Privacy Policy | Request a Feature

2 of 2



Sample Input 0

**Output Format** 

Bilangan yang merupakan kebalikan *n* 

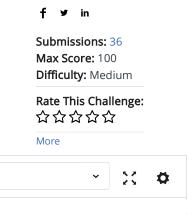
Current Buffer (saved locally, editable) & 49

/#include <stdio.h> #include <string.h> #include <math.h>

123

# Sample Output 0

321



C

```
#include <stdlib.h>

f vint main() {

    /* Enter your code here. Read input from STDIN. Print output to STDOUT */
    return 0;

10 }

11 Line: 1 Col: 1

Line: 1 Code

Submit Code
```

PRACTICE CERTIFICATION COMPETE JOBS LEADERBOARD Q Search C Stchofifah

# Bdiqz and 69

≜ locked

Problem Submissions Leaderboard Discussions

Di sebuah sekolah bernama Hamparan Nyamuk Terkapar, atau sering disebut HNT, hiduplah seorang pelajar bernama Bdiqz. Bdiqz adalah siswa yang sangat percaya diri dan tak tahu malu. Kemanapun dia pergi, dimanapun dia berada, kapanpun dia mau, dia selalu mengkumandangkan "Akun Ganz!" yang mana ungkapan itu semacam jargon yang menyatakan dirinya "tampan", setidaknya dalam perspektifnya begitu.

Namun, akibat dia selalu meneriakkan jargonnya tersebut, ia menjadi tidak fokus belajar dan menuntut ilmu, sehingga nilainya sangat hancur dan terancam tidak lulus. Bdiqz sangat tidak ingin tidak lulus, karena itu dapat menyebabkan dia tidak dapat mengkumandangkan jargonnya di jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Beruntung bagi Bdiqz, sekolah HNT mengadakan sebuah sayembara bagi siswa yang terancam tidak lulus. Yang berhasil memenangkan sayembara akan diluluskan secara langsung tanpa mempedulikan nilainya. Sayembara ini sangat simpel, yaitu barangsiapa yang dapat menghitung berapa kemungkinan jumlah angka cantik dengan *n*-digit, dinyatakan menang.

Angka cantik dengan n-digit sendiri adalah angka yang tersusun hanya dari dua angka, yaitu 6 dan 9, dimana untuk tiap kemungkinannya, tidak ada tiga angka sama yang berjejeran.

Bantulah Bdiqz untuk menghitung berapa kemungkinan angka cantik dengan n-digit yang dapat disusun oleh angka 6 dan 9

Hint: gunakan fungsi fungsi dalam math.h seperti sqrt, round, dan pow

## **Input Format**

Sebuah bilangan nyang menyatakan berapa digit angka cantik yang ingin dibentuk

#### Constraints

0 < n < 51

# **Output Format**

Sebuah angka yang menyatakan berapa banyak kemungkinan angka cantik dengan n-digit yang dapat dibentuk. Outputkan pula sebuah pesan singkat "Bdiqz tidak ganz!" tanpa tanda petik, untuk mengingatkan Bdiqz

#### Sample Input 0

2

### Sample Output 0

4 Bdiqz tidak ganz!

## **Explanation 0**

Terdapat 4 kemungkinan bilangan 2 digit yang dapat dibentuk angka 6 dan 9, yaitu: 69, 96, 66, 99

#### Sample Input 1

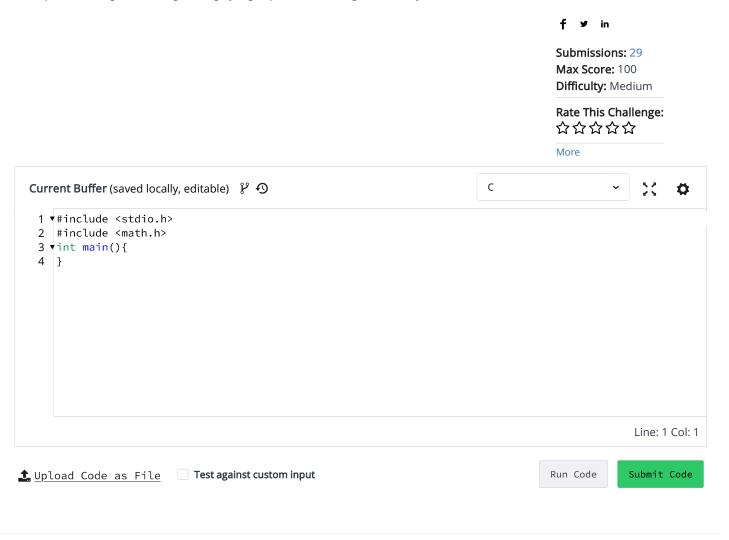
3

# Sample Output 1

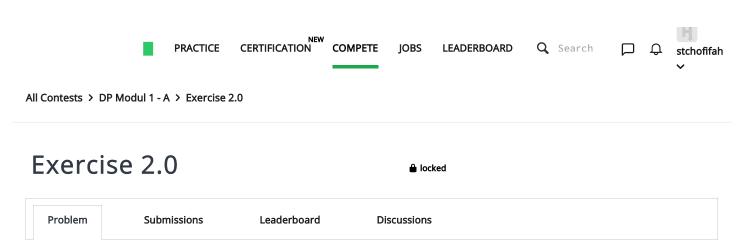
6 Bdiqz tidak ganz!

# **Explanation 1**

Terdapat 6 kemungkinan bilangan 3 digit yang dapat dibentuk angka 6 dan 9, yaitu: 669, 696, 696, 699, 969, 996



Contest Calendar | Interview Prep | Blog | Scoring | Environment | FAQ | About Us | Support | Careers | Terms Of Service | Privacy Policy | Request a Feature



Diberikan input integer *t* yaitu sembarang angka dalam range 1-9999. Untuk setiap inputan keluarkan hasil berupa kalimat terbilang dari angka yang dimasukan. Referensi format Wiki

# **Input Format**

Input berupa integer t.

#### Constraints

0 <= t <= 10000

## **Output Format**

Keluarkan jawaban sesuai format dengan menggunakan lowercase dan diakhiri \n.

# Sample Input 0

11

### Sample Output 0

sebelas

# Sample Input 1

12

# Sample Output 1

dua belas

# Sample Input 2

0

# Sample Output 2

Invalid Input

# Sample Input 3

f ⊌ in

Submissions: 35 Max Score: 100

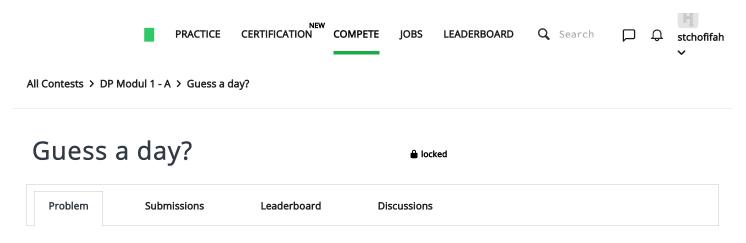
2020

# Sample Output 3

dua ribu dua puluh

```
Difficulty: Easy
                                                                                                       Rate This Challenge:
                                                                                                       \triangle \triangle \triangle \triangle \triangle \triangle
                                                                                                       More
                                                                                          C
  Current Buffer (saved locally, editable) & 🔈
                                                                                                                              \Diamond
   1 ▼#include <stdio.h>
   2 #include <string.h>
      #include <math.h>
      #include <stdlib.h>
   6 ▼int main() {
            /* Enter your code here. Read input from STDIN. Print output to STDOUT */
   8 ▼
   9
  10 }
  11
                                                                                                                      Line: 1 Col: 1
<u>♣ Upload Code as File</u> Test against custom input
                                                                                                      Run Code
                                                                                                                     Submit Code
```

Contest Calendar | Interview Prep | Blog | Scoring | Environment | FAQ | About Us | Support | Careers | Terms Of Service | Privacy Policy | Request a Feature



Rani adalah seorang jenius matematika yang sering memenangkan lomba. Suatu hari dia ditantang oleh musuhnya nya yang bernama El untuk memainkan sebuah permainan berbasis matematika. Permainanya simple, El akan memberikan 3 buah angka yang masing masing merepresentasikan hari,bulan,dan tahun. El menantang Rani untuk menebak hari dari angka yang diberikan El. Tentunya sebagai seorang jagoan matematika Rani bisa memecahkan soal ini. Tetapi Rani ingin kamu membantu dia membuatkan program untuk menjawab tantangan El, dengan begitu El tidak akan berani lagi menantang dia untuk sementara waktu.

#### **Input Format**

Input berupa integer tanggal, bulan dan tahun.

#### Constraints

```
Tanggal berupa tanggal yang valid sesuai dengan bulan.
1 <= Bulan <=12</pre>
```

## **Output Format**

1 <= tahun <= 9999

Output berupa hari pada tanggal yang dimaksud diakhiri \n.

Nama hari yang digunakan mengacu pada Wiki

### Sample Input 0

17 10 2020

# Sample Output 0

Sabtu

### Sample Input 1

17 08 1945

#### Sample Output 1

Jumat

f ⊌ in

Submissions: 32

Max Score: 100 Difficulty: Medium Rate This Challenge:  $\triangle$   $\triangle$   $\triangle$   $\triangle$   $\triangle$ More Current Buffer (saved locally, editable) & 🔈 C \* 1 ▼#include <stdio.h> 2 #include <string.h> 3 #include <math.h> 4 #include <stdlib.h> 5 6 ▼int main() { 7 /\* Enter your code here. Read input from STDIN. Print output to STDOUT \*/8 ▼ 9 return 0; 10 } 11 Line: 1 Col: 1 <u>♣ Upload Code as File</u> Test against custom input Run Code Submit Code

Contest Calendar | Interview Prep | Blog | Scoring | Environment | FAQ | About Us | Support | Careers | Terms Of Service | Privacy Policy | Request a Feature

All Contests > DP Modul 1 - A > Kalkulasi Suku Azlarc

# Kalkulasi Suku Azlarc

Problem Submissions Leaderboard Discussions

Di sebuah dimensi lain, dimana Raja Sejong menjadi seorang Tsar bagi sebuah peradaban suku Azlarc di antara sungai Tigris dan Danube, seorang filsuf dan matematikawan bernama Sun Tzu menemukan suatu kalkulasi dan dia mencoba membuat sebuah program menggunakan kalkulasi tersebut.

Kalkulasi tersebut memiliki batas input antara 1 sampai 99999. Karena Sun Tzu menyukai jalan tengah, dia mencari angka ditengah input tersebut (Tengahnya 23749 adalah 7). Jika angka tersebut memiliki digit genap, maka dia akan mencari jumlah kedua digit tengah lalu jika hasil penjumlahannya lebih dari 10, maka dia hanya akan mengambil satuannya saja (4843 diambil tengahnya, 8 dan 4, dan tengahnya menjadi 2, bukan 12).

Jika batas input melebihi 99999 atau kurang dari 1 atau tengahnya adalah 0, entah berasal dari mana, programnya akan keluar 'tehe te nandayo'.

Setelah angka tengahnya ditemukan, angka tersebut dipangkatkan dengan angka itu sendiri (Jika tengahnya 2, maka nilainya 2^2).

#### **Input Format**

Interger, bukan double atau char

## Constraints

-2000000000 < input < 2000000000

#### **Output Format**

Hasil pangkat angka tengah dengan angka tengah dituliskan dengan printf dan diakhiri dengan '\n'. (Seperti di soal latihan seslab kemarin yang kedua)

### Sample Input 0

256

# Sample Output 0

tiga ribu seratus dua puluh lima

## **Explanation 0**

5 ^ 5

#### Sample Input 1

4382

# Sample Output 1

```
satu
Explanation 1
((3 + 8) \% 10) ^ ((3 + 8) \% 10)
Sample Input 2
  123414
Sample Output 2
  tehe te nandayo
                                                                                                      Submissions: 28
                                                                                                      Max Score: 100
                                                                                                      Difficulty: Medium
                                                                                                      Rate This Challenge:
                                                                                                      \triangle \triangle \triangle \triangle \triangle \triangle
                                                                                                      More
                                                                                         C
  Current Buffer (saved locally, editable) & 🔈
                                                                                                                             \Diamond
    1 #include <stdio.h>
    2 #include <string.h>
    3 #include <math.h>
    4 #include <stdlib.h>
    6
      int main() {
    7
             /* Enter your code here. Read input from STDIN. Print output to STDOUT */
    8
    9
            return 0;
   10
       }
   11
                                                                                                                     Line: 1 Col: 1
<u>♣ Upload Code as File</u> Test against custom input
                                                                                                                    Submit Code
                                                                                                     Run Code
```

All Contests > DP Modul 1 - A > Suka Genap

# Suka Genap



Problem Submissions Leaderboard Discussions

Pikachu adalah pokemon yang sangat cerdas. Ia ingin menjadi seorang detektif. Untuk menjadi detektif, ia harus menyelesaikan sebuah ujian.

Pikachu diminta menghitung hasil perkalian dari 4 angka. Tentu saja hal ini sangat mudah bagi pikachu, mengingat dia adalah pokemon cerdas. Namun, di lembar ujian tertulis aturan sebagai berikut:

- Jika angka yang akan dikalikan adalah angka ganjil, maka angka tersebut harus ditambah satu, kemudian dibagi dua, barulah dikalikan dengan angka lainnya
- Jika angka yang akan dikalikan adalah angka genap, maka langsung dikalikan saja

Dua aturan sederhana itu membuat pikachu menjadi kebingungan, mengingat pokemon tidak dapat membedakan angka ganjil dan genap, sehingga ia tidak tahu bilangan mana yang harus dioperasikan sesuai aturan ujian.

Bantulah pikachu untuk lolos tes ujian dengan membuat sebuah program untuk menghitung soal ujiannya.

#### **Input Format**

Empat bilangan yaitu a, b, c, dan d, yang harus dihitung oleh pikachu

### Constraints

 $0 \le a, b, c, d \le 10^5$ 

### **Output Format**

Sebuah bilangan yang menyatakan hasil pengoperasian empat angka inputan

## Sample Input 0

3 4 5 6

### Sample Output 0

144

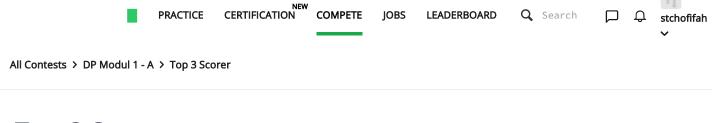
#### **Explanation 0**

3 dan 5 adalah bilangan ganjil, maka harus ditambah 1 kemudian dibagi 2, menjadi 2 dan 3. Setelah itu, semua bilangan dikali, 2 \* 3 \* 4 \* 6 = 144.

⊌ in

Submissions: 37 Max Score: 100 Difficulty: Easy

```
Rate This Challenge:
                                                                                           ተ
                                                                                            More
                                                                                C
 Current Buffer (saved locally, editable) & 🔈
                                                                                                                \Diamond
     #include <stdio.h>
   2
   3 int main() {
   4
   5
          /\star Enter your code here. Read input from STDIN. Print output to STDOUT \star/
   6
   7 }
                                                                                                         Line: 1 Col: 1
<u>♣ Upload Code as File</u>  Test against custom input
                                                                                           Run Code
                                                                                                        Submit Code
```



# Top 3 Scorer



Problem Submissions Leaderboard Discussions

Setelah menyelenggarakan kuis, Bang Jaog disuruh menyortir nilai dari 5 orang peserta kuis yang diberikan kepada dia. Karena mager, Bang Jaog ingin membuat program otomatis untuk mendapatkan ID dan nilai dari 3 peserta dengan nilai tertinggi.

Hint (?): Soal ini bisa dikerjakan dengan materi dari modul yang sudah kalian pelajari.

### **Input Format**

Input program adalah 5 nilai Sn untuk skor peserta dengan ID n.

#### Constraints

n = 5

1 <= Sn <= 999999

#### **Output Format**

Output program adalah 3 ID dan nilai tertinggi dari 5 peserta yang diberikan. Bila ada 2 nilai yang sama, ambil peserta yang IDnya paling kecil.

# Sample Input 0

10

10

10 5

20

### Sample Output 0

5 20

1 10

2 10

### **Explanation 0**

Di soal ini, ID 1-3 memiliki nilai 10, ID 4 memiliki ID 5, dan ID 5 memiliki 20.

Perhatikan bahwa ID 1, 2, dan 3 memiliki nilai yang sama. Maka ID 5 mendapat rank 1, ID 1 mendapat rank 2, dan ID 2 mendapat rank 3.

f ⊌ ir

Submissions: 29 Max Score: 100 Difficulty: Easy

Rate This Challenge:

```
\triangle \triangle \triangle \triangle \triangle \triangle
                                                                                                       More
  Current Buffer (saved locally, editable) & 🔈
                                                                                         C
                                                                                                                              \Diamond
   1 #include <stdio.h>
   2
      #include <string.h>
      #include <math.h>
      #include <stdlib.h>
   6
      int main() {
   8
            /* Enter your code here. Read input from STDIN. Print output to STDOUT */
   9
            return 0;
  10
  11
                                                                                                                      Line: 1 Col: 1
<u>♣ Upload Code as File</u> Test against custom input
                                                                                                      Run Code
                                                                                                                     Submit Code
```