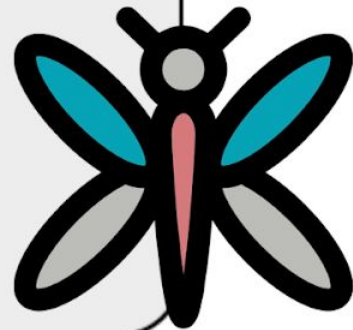


**Projeto "Libélulas":
Treinamento para
OBI Modalidade
Programação**



Núcleo de Estudos e Pesquisa em Tecnologia da Informação



INSTITUTO FEDERAL
Goiano

Campus
Ceres



Vai começar...

Boas-vindas!





*Programação **esportiva** e divertida!*



bit.ly/ranking_libelulas

```
010101010101010100001010010101010101010101000010101110111010001110001001010101010101010101010100
01010101010101010000101001010101010101010101000010101110101010101010101010000101001010101010101010
```




Para - OBI 2021 - Torneio de tênis

Torneio de tênis

Nome do arquivo: "torneio.x", onde x deve ser c, cpp, java ou python

A prefeitura contratou um novo professor para ensinar as crianças de 10 a 12 anos de idade a jogar tênis no parque municipal. O professor convidou todas as crianças para aprender a jogar tênis. Ao final do primeiro mês de aulas e treinamento, o professor decidiu fazer um torneio para separar as crianças em três grupos, de forma que os grupos de treino em que os participantes tenham habilidades mais ou menos iguais, usando o seguinte critério:

- participantes que venceram 5 ou 6 jogos serão colocados no Grupo 1;
- participantes que venceram 3 ou 4 jogos serão colocados no Grupo 2;
- participantes que venceram 1 ou 2 jogos serão colocados no Grupo 3;
- participantes que não venceram nenhum jogo não serão convidados a continuar com os treinamentos.

Dada uma lista com o resultado dos jogos de um participante, escreva um programa para determinar em qual grupo ele será colocado.

Um estudante será sorteado para solucionar a questão e explicar para a sala!



```
01010101010101010000101001010101010101010101010000101011101110100011100010010101010101010101010100
0101010101010101000010100101010101010101010101000010101110111010001110001001010101010101010101010100
```




Para 🏠 - OBI 2021 - Torneio de tênis

```
vitorias = 0

for i in range(6):
    resultado = input()
    if resultado == 'V':
        vitorias += 1

if vitorias >= 5:
    print(1)
elif vitorias >= 3:
    print(2)
elif vitorias >= 1:
    print(3)
else:
    print(-1)
```



```
010101010101010100001010010101010101010101010000101011101110100011100010010101010101010101010100
010101010101010100001010010101010101010101010000101011101110100011100010010101010101010101010100
```




Prática de programação como esporte

Aula 07





Relembrando conceitos!

```
contador = 1  
soma = 0
```

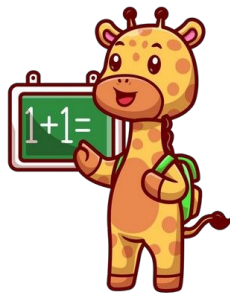
Em contador e soma, há
inicialização da variável!

```
while contador <=4:
```

Não esqueça
da indentação
em Python!

```
    x = int(input())  
    soma = soma + x  
    contador = contador + 1
```

Lembre-se, o contador é o
responsável por dizer a
quantidade de repetições e o
momento em que está



```
print(f"Essa é a soma {soma}")  
print(f"Essa é a quantidade de números {contador}")
```

0101010101010101000010100101010101010101010000101011101110100011100010010101010101010101010101010100
0101010101010101000010100101010101010101010100001010111011101000111000100101010101010101010101010100



Relembrando conceitos!

```
contador = 1  
soma = 0
```

```
while contador <=4:
```

```
    x = int(input())
```

```
    soma = soma + x
```

```
    contador = contador + 1
```

A variável X deve ser declarada dentro do for para que, a cada repetição, ela seja reinicializada, permitindo a entrada de um novo dado

```
print(f"Essa é a soma {soma}")
```

```
print(f"Essa é a quantidade de números {contador}")
```

```
0101010101010101000010100101010101010101010100001010111011101000111000100101010101010101010101010100  
0101010101010101000010100101010101010101010100001010111011101000111000100101010101010101010101010100
```




O que acontece na soma?!

```
contador = 1  
soma = 0
```



```
while contador <=4:
```

```
    x = int(input())
```

```
    soma = soma + x
```

```
    contador = contador + 1
```

A cada repetição, um novo valor de X é armazenado em soma, garantindo que seu valor seja preservado e somado de acordo com a sequência

```
print(f"Essa é a soma {soma}")
```

```
print(f"Essa é a quantidade de números {contador}")
```

```
0101010101010101000010100101010101010101010100001010111011101000111000100101010101010101010101010100  
0101010101010101000010100101010101010101010100001010111011101000111000100101010101010101010101010100
```




**Agora, vocês serão pilotos da
sua própria jornada!**

Aula 07





Vamos pilotar desafios de programação!

- **Atenção!** Todos devem se **dividir em duplas**, em **apenas um computador**;
- Depois, escolha o(a) **piloto(a)** e **copiloto(a)** da sua dupla, e lembre-se, o piloto(a) deve **conduzir** o avião e copiloto(a) **vai ajudá-lo**.



0101010101010101000010100101010101010101010000101011101110100011100010010101010101010101010101010100
0101010101010101000010100101010101010101010000101011101110100011100010010101010101010101010101010100



Mas, o que vai ser o avião e a tripulação?!

- O **avião** vai ser o **desafio de programação selecionado**, sendo solucionado pelo piloto(a) e copiloto(a) (dupla);
- O **piloto(a)** deve **escrever o código** para uma plateia e o **copiloto(a)** vai **dizer o que está escrito**, ajudando o colega!



0101010101010101000010100101010101010101010000101011101110100011100010010101010101010101010101010100
0101010101010101000010100101010101010101010000101011101110100011100010010101010101010101010101010100



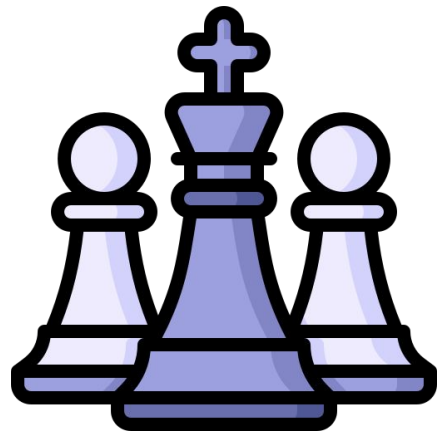
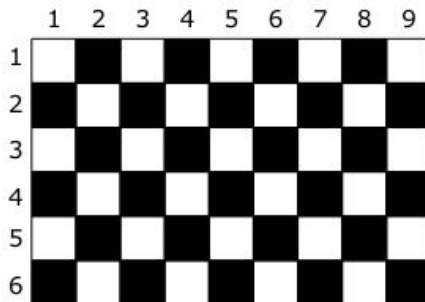
- Agora, vamos **selecionar uma dupla de pilotos** para pilotar (resolver) o exercício **1064 do Beecrowd** para a sala, sobre positivos e média;
- Depois, outra dupla para **conduzir o avião** (exercício) **1045 do Beecrowd**.

[illegible]



Desafio - OBI 2018 - Xadrez

No tabuleiro de xadrez, a casa na linha 1, coluna 1 (canto superior esquerdo) é sempre branca e as cores das casas se alternam entre branca e preta, de acordo com o padrão conhecido como... xadrez! Dessa forma, como o tabuleiro tradicional tem oito linhas e oito colunas, a casa na linha 8, coluna 8 (canto inferior direito) será também branca. Neste problema, entretanto, queremos saber a cor da casa no canto inferior direito de um tabuleiro com dimensões quaisquer: L linhas e C colunas. No exemplo da figura, para $L = 6$ e $C = 9$, a casa no canto inferior direito será preta!



Entrada

A primeira linha da entrada contém um inteiro L indicando o número de linhas do tabuleiro. A segunda linha da entrada contém um inteiro C representando o número de colunas.

Saída

Imprima uma linha na saída. A linha deve conter um inteiro, representando a cor da casa no canto inferior direito do tabuleiro: 1, se for branca; e 0, se for preta.

```
0101010101010101000010100101010101010101010100001010111011101000111000100101010101010101010101010100
0101010101010101000010100101010101010101010100001010111011101000111000100101010101010101010101010100
```




TREINANDO EM CASA
Lista 04 no Beecrowd :)

**Dúvidas no fórum
do moodle!**



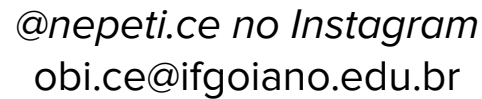


Bora para a lista!
A prova está chegando ;)
Aula 06





Dúvidas e perguntas?!





Este documento está licenciado sob uma licença Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0.

Texto da licença: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pt-br>

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam a você o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.



Atribuição — Você deve dar o crédito apropriado, prover um link para a licença e indicar se mudanças foram feitas.



NãoComercial — Você não pode usar o material para fins comerciais.



Compartilhalgual — Se você remixar, transformar, ou criar a partir do material, tem de distribuir as suas contribuições sob a mesma licença que o original.



01010100
01001001

NEPeTI

```
010101010101010101000010100101010101010101010101000010101110111010001110001001010101010101010101010100
010101010101010101000010100101010101010101010101000010101110111010001110001001010101010101010101010100
```