

ลูกเต๋าของโนบิตะ

ลูกเต๋าคืออุปกรณ์ที่ใช้ในการสุ่ม โดยการถือลูกเต๋าวางแล้วกลิ้งออกมา ลูกเต๋าจะให้ผลลัพธ์ออกมาเป็นเลข 1-6 โดยดูจากด้านบนของลูกเต๋า ซึ่งลูกเต๋าก็ใช้ในเกมนานาชนิด หรือโดยทั่วไป ลูกเต๋าคือเป็นวัตถุทรงลูกบาศก์ หรือทรงเรขาคณิตอื่น ๆ ซึ่งแต่ละหน้ากำกับด้วยสัญลักษณ์ต่าง ๆ ใช้เพื่อหาผลลัพธ์โดยสุ่ม

ลูกเต๋ารวม 6 หน้า เป็นลูกบาศก์ ขนาดประมาณ 1-2 เซนติเมตร แต่ละหน้าระบุตัวเลขตั้งแต่ 1 ถึง 6 (ซึ่งมักจะ เป็นจุด) และลูกเต๋าดูเหมือนลูกเต๋าดูทั่วไปแล้ว ผลรวมของหน้าตรงข้ามจะเป็น 7 เสมอ ทำให้ลูกเต๋ามีรูปแบบที่เป็นไป ได้คืออยู่สองทาง คือ 1, 2 และ 3 ลูกเต๋าดูเรียงตามเข็มนาฬิกา หรือทวนเข็มนาฬิกา

เราโยนลูกเต๋า เพื่อหาผลลัพธ์โดยสุ่ม สำหรับการพนัน หรือเกมต่าง ๆ แต่ทว่า ตัวเลขบนลูกเต๋าดูเหมือนเล่น ๆ ตัวเลขมาก วัตถุที่อยู่บนหน้าลูกเต๋าก็จะถูกลูกเต๋ากลับไปมาก ทำให้ลูกเต๋านั้นมีความยุติธรรมน้อยลง ลูกเต๋าคือใน คาสโนจะใช้การทำเครื่องหมายบนผิวหน้า ทำให้ความยุติธรรมมีมากขึ้น และผลลัพธ์ที่ได้จะถูกสุ่มเท่า ๆ กัน

สมมติให้โนบิตะอยากกลิ้งลูกเต๋ากลับไปจำนวน n รอบไปในทิศทางเดียวกัน เมื่อหยุดกลิ้งแล้วลูกเต๋าดูหน้าไหน ๆ จะมีเลขเป็นเลขอะไร โดยโคเรมอนจะบอกหน้าบนสุดที่ลูกเต๋าดูหน้าอยู่ หน้าทีลูกเต๋าดูจะพลิกไป ตัวอย่างเช่น



หน้าบนเป็น 6 และหน้าที่จะพลิกไปเป็น 5 ดังนั้นรอบแรก หน้าที่จะอยู่ด้านล่างคือ 5 และหน้าที่จะพลิกลง จะเป็น 6

ผลลัพธ์เมื่อพลิกไป 3 รอบคือ 5

ข้อมูลนำเข้า

เลขลูกเต๋าดูหน้าบนสุด เลขลูกเต๋าดูหน้าที่จะพลิกไป และจำนวนการพลิก

ข้อมูลส่งออก

หน้าลูกเต๋าดูหน้าสุดท้าย

ตัวอย่างข้อมูลนำเข้า	ตัวอย่างข้อมูลส่งออก
6 5 3	5