

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Soal ini tidak memerlukan pointer dan library eksternal apapun selain `stdio.h`

Diberikan dua buah string. **String pertama** merupakan **pola** yang diinginkan, sedangkan **string kedua** merupakan **kata** yang akan dicek apakah sudah sesuai dengan pola. Kata disebut sesuai dengan pola apabila memenuhi kriteria berikut:

- Huruf alfabet (**a-z**, **A-Z**), artinya huruf alfabet ke-n pada kata harus sama persis dengan huruf alfabet ke-n pada pola.
- Karakter '*', artinya huruf alfabet ke-n pada kata dapat berupa huruf alfabet apapun.

Buatlah program dengan nama **pola_pola.c**!

Format Masukan

Dua buah string, dengan panjang string dijamin kurang dari 100 karakter.

Batasan:

- * Pola hanya dapat berisi huruf alfabet dan karakter '*'.
- * Kata hanya dapat berisi huruf alfabet.

Format Keluaran

Sebuah bilangan integer 0 atau 1.

Contoh Input 1:

```
alstr*kd*t
alstrukdet
```

Contoh Output 1:

1

Contoh Input 2:

```
p*AktiKum
pRAktikum
```

Contoh Output 2:

0

Penjelasan:

- Pada contoh input 1, kata sesuai dengan pola karena karakter '*' pada pola bisa diisi dengan huruf apapun (dalam hal ini huruf 'e').
- Pada contoh input 2, kata tidak sesuai dengan pola karena huruf 'K' (huruf besar) pada pola tidak sesuai dengan huruf 'k' (huruf kecil) pada kata.

Catatan: Pastikan output selalu diikuti dengan newline ('\n').

Hint: String diakhiri dengan '\0'. Sehingga pembacaan string tanpa mengetahui panjangnya dapat dilakukan dengan looping sampai ditemukan '\0'.



[pola_pola.c](#)

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	14	Accepted	0.00 sec, 1.64 MB
2	14	Accepted	0.00 sec, 1.64 MB
3	14	Accepted	0.00 sec, 1.71 MB
4	14	Accepted	0.00 sec, 1.64 MB
5	14	Accepted	0.00 sec, 1.64 MB
6	14	Accepted	0.00 sec, 1.55 MB
7	16	Accepted	0.00 sec, 1.64 MB

Time limit	1 s
Memory limit	64 MB

Buat program dengan nama **secret_code.c** dengan mengimplementasikan [secret_code.h](#)

Soal ini tidak memerlukan pointer dan library eksternal apapun selain **stdio.h**

Deskripsi

Ibu Lia, guru di SMA Isare Tilminim, khawatir dengan kondisi para muridnya yang sering berpikir kurang kritis. Oleh karena itu, Ibu Lia memberikan teka-teki kepada para siswanya.

Ibu Lia memberikan sebuah kode rahasia berupa string yang terdiri dari huruf-huruf alfabet (a-z dan A-Z), angka (0-9), dan simbol (kecuali **#**). Namun, Ibu Lia tidak memberitahu panjang string tersebut.

Untuk mempersulit teka-teki, Ibu Lia menambahkan aturan bahwa string kode rahasia selalu berakhir dengan karakter **#** (pagar). Karakter **#** ini tidak termasuk dalam perhitungan panjang string.

Bantulah para siswa SMA Isare Tilminim untuk memecahkan teka-teki Ibu Lia dengan membuat program yang dapat menghitung panjang string kode rahasia dan tunjukkan string tersebut tanpa angka dan simbol!

Format Masukan

Sebuah baris yang berisi string kode rahasia yang terdiri dari huruf, angka, dan simbol yang berakhir dengan karakter **#**. Setiap masukan akan diakhiri dengan *newline*. Masukan hanya terdiri dari satu kata, dijamin tidak kosong, dan paling panjang 20 karakter termasuk **#**.

Format Keluaran

Sebuah string yang merupakan rangkaian huruf dari masukan (tanpa angka dan simbol, termasuk **#**). Jika tidak ada huruf, keluarkan baris baru.

Catatan: Setiap keluaran akan diakhiri dengan *newline*.

Contoh 1

Masukan:

Hello123.^*#

Keluaran:

Hello

Penjelasan: 123.^* merupakan angka, sehingga hanya terhitung dalam panjang string, tetapi tidak dikeluarkan.

Contoh 2

Masukan:

yo12Le*&*Hi34hu^^&#

Keluaran:

yoLeHihu

Penjelasan: 123456&*& merupakan angka, sehingga hanya terhitung dalam panjang string, tetapi tidak dikeluarkan.

Contoh 3

Masukan:

12**3^^4&&5!#

Keluaran:

Tidak ada keluaran

Penjelasan: 12*3^4&5! merupakan angka dan simbol, sehingga hanya terhitung dalam panjang string, tetapi tidak dikeluarkan

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	10	Accepted	0.00 sec, 1.50 MB
2	10	Accepted	0.00 sec, 1.47 MB
3	10	Accepted	0.00 sec, 1.57 MB
4	10	Accepted	0.00 sec, 1.64 MB
5	10	Accepted	0.00 sec, 1.60 MB
6	10	Accepted	0.00 sec, 1.58 MB
7	10	Accepted	0.00 sec, 1.58 MB
8	10	Accepted	0.00 sec, 1.53 MB
9	10	Accepted	0.00 sec, 1.58 MB
10	10	Accepted	0.00 sec, 1.65 MB

Time limit	2 s
Memory limit	128 MB

Tuan Ray memiliki sebuah angka favorit, yakni **6174**. Namun, Tuan Ray justru diberikan angka **n** sejumlah 4 digit yang bisa jadi bukan angka favoritnya. Tuan Ray memiliki metode khusus untuk mendapatkan angka favoritnya kembali:

- 1. Susun ulang kombinasi angka **n** menjadi kombinasi terbesar dan terkecil
- 2. Hitung **selisih** antara keduanya
- 3. Ulangi hingga **tercapai angka favorit** Tuan Ray

Bantu Tuan Ray menemukan **berapa kali ia perlu melakukan metode khusus** di atas untuk mengubah angka **n** menjadi angka favoritnya. Apabila masukan tidak dapat menghasilkan angka favorit Tuan Ray, kembalikan nilai **-1`**.

Buatlah program dengan nama **luckynumber.c!**

Format Masukan

Sebuah bilangan integer positif.

Format Keluaran

Sebuah bilangan integer.

Batasan

$1000 \leq n \leq 9999$

Contoh Input 1

Masukkan: **3524**

Keluaran: **3**

Penjelasan

- 1. Angka **3524** dapat diurutkan ulang menjadi **5432** dan **2345** dengan delta **5432-2345 = 3087**.
- 2. Urutkan lagi menjadi **8730-0378 = 8352**.
- 3. Kemudian, urutkan lagi menjadi **8532-2358 = 6174**.
- 4. Maka, kembalikan nilai **3** sesuai jumlah langkah.

Contoh Input 2

Masukkan: **2222**

Keluaran: **-1**

Penjelasan

- 1. Angka **2222** apabila disusun ulang menjadi urutan terbesar menjadi **2222** dan terkecilnya menjadi **2222**
- 2. Bila dicari deltanya, maka menghasilkan nol **2222-2222 = 0**. Maka angka tersebut tidak dapat menghasilkan angka favorit tuan Ray, kembalikan **-1**.

Contoh Input 3

Masukkan: **1782**

Keluaran: **5**

Penjelasan

- 1. Angka 1782 apabila disusun ulang menjadi urutan terbesar menjadi 8721 dan terkecilnya menjadi 1278 dengan delta $8721 - 1278 = 7443$.
- 2. Urutkan dan cari deltanya $7443 - 3447 = 3996$.
- 3. Urutankan lagi dan cari deltanya $9963 - 3699 = 6264$.
- 4. Urutkan kembali dan temukan deltanya $6642 - 2466 = 4176$.
- 5. Terakhir, ulang lagi hingga menemukan angka favorit Tuan Ray dengan $7641 - 1467 = 6174$.
- 6. Kembalikan nilai 5 sesuai jumlah langkah yang diperlukan.



luckynumber.c

Score: 100

Blackbox

Score: 100

Verdict: Accepted

Evaluator: Exact

No	Score	Verdict	Description
1	10	Accepted	0.00 sec, 1.60 MB
2	10	Accepted	0.00 sec, 1.64 MB
3	10	Accepted	0.00 sec, 1.71 MB
4	10	Accepted	0.00 sec, 1.61 MB
5	10	Accepted	0.00 sec, 1.60 MB
6	10	Accepted	0.00 sec, 1.64 MB
7	10	Accepted	0.00 sec, 1.56 MB
8	10	Accepted	0.00 sec, 1.66 MB
9	10	Accepted	0.00 sec, 1.54 MB
10	10	Accepted	0.00 sec, 1.60 MB

Pasca-Praktikum 1

Jump to...

Praktikum 2