

NETROM
premium
software



NETROM Code Golf

Ediția a IX-a

Problema: Fruit Ninja

Doi ninja s-au asociat să-și deschidă un fruit-bar și vor să-și îmbunătățească metoda de lucru. Pentru asta ei au nevoie de tine pentru a le scrie o funcție care simulează modul în care cei doi lucrează.

Pe o suprafață verticală dreptunghiulară, în fiecare moment al jocului se întâmplă una din următoarele acțiuni: fie primul ninja aruncă un tip de ingredient, fie celălalt ninja execută o tăietură pe o anumită porțiune din suprafață.

Funcția va afișa în consolă cu caractere ASCII starea suprafeței.

Prototip funcție:

```
void f(unsigned char t, unsigned char r, unsigned char c, unsigned char l)
```

Pentru starea inițială a suprafeței se folosesc variabilele de mai jos:

```
int n;  
int m;  
std::vector<std::vector<unsigned char>> s;
```

Exemplu:

Input:

```
3 3  
1 1 2  
1 1 3  
1 1 1  
1 2 1
```

Output:

Round: 1

.O.

...

...

Score: 0

Missed:

Round: 2

..O

.O.

...

Score: 0

Missed:

Round: 3

O..

..O

.O.

Score: 0

Missed:

Round: 4

...

O..

..O

Score: 0

Missed: X