

Pratique

Submeta sua solução

Arquivo:

Escolher arquivo

Nenhum arquivo escolhido

Linguagem:

Selecione

▼

Submete

Nome do arquivo: *jogo.x*, onde *x* deve ser *c*, *cpp*, *java*, *js* ou *py*

Jogo de par ou ímpar

Dois amigos, Alice e Bob, estão jogando um jogo muito simples, em que um deles grita ou "par" ou "ímpar" e o outro imediatamente responde ao contrário, respectivamente "ímpar" ou "par". Em seguida, ambos exibem ao mesmo tempo uma mão cada um, em que alguns dedos estão estendidos e outros dobrados. Então eles contam o número total de dedos estendidos. Se a soma for par, quem gritou "par" ganha. Se a soma for ímpar, quem gritou "ímpar" ganha. Por exemplo, suponhamos que a Alice gritou "par" e o Bob respondeu "ímpar". Em seguida, Alice não deixou nenhum dos seus dedos estendidos, ao passo que Bob deixou três dedos estendidos. A soma então é três, que é ímpar, portanto Bob ganhou. Seu programa deve determinar quem ganhou, tendo a informação de quem gritou par e o número de dedos estendidos de cada um.

Entrada

A entrada contém três linhas, cada uma com um número inteiro, P, D_1 e D_2, nesta ordem. Se P = 0 então Alice gritou "par", ao passo que se P=1 então Bob gritou "par". Os números D_1 e D_2 indicam, respectivamente, o número de dedos estendidos da Alice e do Bob.

Saída

Seu programa deverá imprimir uma única linha, contendo um único número inteiro, que deve ser 0 se Alice foi a ganhadora, ou 1 se Bob foi o ganhador.

Restrições

- P = 0 ou P = 1
- 0 ≤ D_1 ≤ 5
- 0 ≤ D_2 ≤ 5

Exemplos

Entrada	Saída
0 0 3	1

Entrada	Saída
1	0
0	
3	

Entrada	Saída
0	0
1	
5	

Sobre a OBI

Apresentação

Regulamento

Datas importantes

Comissão Nacional

Anos anteriores

Competições Internacionais

Certificados

Serviços

Apoios

Prepare-se

Estude

Pratique

Saci

Aplicativos

Ementas

Fale conosco

Contato

Siga-nos nas redes sociais

Ajude a divulgar

Arte, Cartaz e Logo