Объявления жюри

А. Покраска деревьев

С. Форматирование

D. Слоны и ладьи

Е. Прибыльный стартап

F. Миша и математика

G. Разрушить казарму

Н. Забег по стадиону

J. Форматирование

I. Расписание

документа

В. Футбольный

комментатор

файла

Пробный контест Архив соревнований Настройки компиляторов Значения ошибок Команды

Тренировки по алгоритмам 5.0 от Яндекса — Занятие 1 (Сложность, тестирование, особые случаи)

2 апр 2024, 06:50:02 длительность: 10д. 21ч.

старт: 1 мар 2024, 22:30:00 финиш: 12 мар 2024, 20:00:00

💶 Ваше участие в соревновании завершено. Вы можете дорешивать задачи и отправлять решения вне соревнования

Положение участников Задачи Посылки

G. Разрушить казарму

Ограничение времени	1 секунда
Ограничение памяти	256Mb
Ввод	стандартный ввод или input.txt
Вывод	стандартный вывод или output.txt

Вы играете в интересную стратегию. У вашего соперника остались всего одна казарма здание, в котором постоянно появляются новые солдаты. Перед атакой у вас есть x солдат. За один раунд каждый солдат может убить одного из солдат противника или нанести 1 очко урона казарме (вычесть единицу здоровья у казармы). Изначально у вашего оппонента нет солдат. Тем не менее, его казарма имеет y единиц здоровья и производит p солдат за раунд. Ход одного раунда:

- 1. Каждый солдат из вашей армии либо убивает одного из солдат вашего противника, либо наносит 1 очко урона казарме. Каждый солдат может выбрать своё действие. Когда казарма теряет все свои единицы здоровья, она разрушается.
- 2. Ваш противник атакует. Он убьет k ваших солдат, где k количество оставшихся у противника солдат.
- 3. Если казармы еще не разрушены, ваш противник производит p новых солдат.

Ваша задача — разрушить казарму и убить всех солдат противника. Если это возможно, посчитайте минимальное количество раундов, которое вам нужно для этого. В противном случае выведите -1.

Формат ввода

На вход подаётся три целых числа x, y, p ($1 \le x, y, p \le 5000$) — количество ваших солдат на старте игры, количество очков здоровья казармы и количество производимых за раунд казармой солдат, соответственно. Каждое число расположено в новой строке.

Формат вывода

Если возможно убить всех вражеских солдат и разрушить казарму, выведите минимальное количество раундов, необходимых для этого. В противном случае выведите -1.

Пример 1

Ввод 🗇	
10 4	
11	
15	

Пример 2

Ввод	Вывод
1	-1
2	
1	

Пример 3

Ввод	Вывод 🗇
1	1
1	
1	

Пример 4

Ввод	Вывод 🗇
25	13
200	
10	

Примечания

В первом примере в первом раунде сначала все ваши солдату атакуют казарму, после этого не происходит ничего, потому что у врага нет солдат, затем у врага появляется 15 солдат. Во втором раунде один ваш солдат добивает казарму, остальные ${\it 9}$ солдат убивают ${\it 9}$ солдат врага. Оставшиеся 6 солдат врага убивают 6 ваших солдат, но армия врага не пополняется, поскольку казарма разрушена. В третьем раунде сначала вы убиваете четверых солдат врага, затем враг двоих ваших солдат. В последнем, четвертом, раунде вы добиваете двух оставшихся солдат врага.

Скачать условие задачи

Python 3.9 (PyPy 7.3.11) ~

```
Набрать здесь Отправить файл
 1 import math
  GOLDEN_RATIO = (1+math.sqrt(5))/2
 5 def eliminateY(x, y):
      turns = 0
       while y > 0:
          y = y-x
          x = x-y
11
          turns += 1
12
          if x <= 0: return float('inf')</pre>
13
14
15
      return turns
17 def tactic(units_x, base_hp, units_y):
       turns = 1
      units_y -= (units_x-base_hp)
21
      units_x -= units_y
23
      turns += eliminateY(units_x, units_y)
24
25
      return turns
27 def last_turns(units_x, base_hp, units_y):
      if (2*units_x == units_y+base_hp) or ((units_y+base_hp-units_x)/(2*units_x-units_y-bas
      result = float('inf')
32
       turns0 = 0
33
34
35
       while (units_y+base_hp-units_x)/(2*units_x-units_y-base_hp) >= GOLDEN_RATIO:
          turns0 += 1
36
          base_hp -= (units_x-units_y)
37
38 《
                                                                                         >
```

Отправить 🚺 осталось 100 попыток

Предыдущая

6 мар 2024, 08:11:04

Время посылки	ID	Задача	Компилятор	Вердикт	Тип посылки	Время	Память	Тест	Баллы	
14 мар 2024, 23:01:00	109716640	G	Python 3.9 (PyPy 7.3.11)	OK	-	204ms	28.32Mb	-	-	отчёт
6 мар 2024, 14:16:11	108952851	G	Python 3.9 (PyPy 7.3.11)	OK	-	200ms	28.10Mb	-	-	отчёт
6 мар 2024, 14:11:32	108952419	G	Python 3.9 (PyPy 7.3.11)	OK	-	194ms	28.11Mb	-	-	отчёт
6 мар 2024, 14:05:47	108951937	G	Python 3.9 (PyPy 7.3.11)	OK	-	201ms	28.32Mb	-	-	отчёт
6 мар 2024, 13:48:03	108950415	G	Python 3.9 (PyPy 7.3.11)	OK	-	190ms	28.32Mb	-	-	отчёт
6 мар 2024, 13:35:52	108949335	G	Python 3.9 (PyPy 7.3.11)	RE	-	220ms	28.10Mb	66	-	отчёт
6 мар 2024, 08:31:45	108932293	G	Python 3.9 (PyPy 7.3.11)	OK	-	191ms	28.33Mb	-	-	отчёт
6 мар 2024, 08:27:56	108932230	G	Python 3.9 (PyPy 7.3.11)	TL	-	1.077s	28.32Mb	148	-	отчёт
6 мар 2024, 08:22:04	108932106	G	Python 3.9 (PyPy 7.3.11)	TL	-	1.087s	28.10Mb	66	-	отчёт

Следующая

28.21Mb

© 2013-2024 ООО «Яндекс» Справка Обратная связь Пользовательское соглашение

Python 3.9 (PyPy 7.3.11)