b3b33alp Zkouška 24.1.2017

Těžký příklad — "Přelévání nádob" (14 bodů)

### Zádání:

- Napište program bin.py
- Na první řádce standardního vstupu jsou zadány tři celá kladná čísla, které reprezentují objemy tří nádob.
- Na druhé řádce vstupu je zadáno jedno celé kladné číslo, které chceme získat jako konečný objem v libovolné z nádob.
- Program načte tyto dvě řádky vstupu a vytiskne na standardní výstup postup, jak získat zadané množství tekutiny z počátečního stavu, kdy jsou všechny nádoby prázdné.
- Postup se bude skládat z několika řádek ve tvaru:

Nx - napusť celou nádobu x, hodnota x je v rozsahu (0,1,2)

Vx - vylij celou nádobu x, hodnota x je v rozsahu (0,1,2)

xPy - objem nádoby x přelij do nádoby y, hodnota x a y je v rozsahu (0,1,2). Pokud je objem nádoby y menší než množství vody v nádobě x, pak po přelití bude nádoba y plná a v nádobě x zbyde rozdíl objemu vody a objemu nádoby y. V opačném případě se veškerý objem nádoby x přelije do nádoby y.

- Všechny vstupy pro váš program jsou zadány korektně, nemusíte kontrolovat jejich správnost.
- Všechny testovací případy lze vyřešit do 10 kroků.
- Časový limit na vyřešení všech testovacích úloh (cca 15 úloh) je 30 s!

## Bodování:

- Program umí řešit i velmi triviální případy (např. jedna z nádob má shodný objem s požadovaným)
   max 2b.
- Rešení pro lehké úlohy, kdy stačí provést dvě operace max 4 b.
- Řešení všech ostatních případů max 8 b.

### Příklad I:

Vstup:

2 5 9 6

## Výstup:

NO OP1 N2 2P1

## Vysvětlení:

- počáteční stav systému je [0,0,0] všechny nádoby jsou prázdné
- $\bullet$  po provedení příkazu N0 se stav změní na [2,0,0] první nádoba je plná
- po provedení příkazu 0P1 se stav změní na [0,2,0] celou nádobu 0 přeliji do nádoby 1
- po provedení příkazu N2 se stav změní na [0,2,9]
- po provedení příkazu 2P1 se stav změní na [0,5,6]
- poslední nádoba nyní obsahuje objem o velikosti 6

Pokračování na druhé straně!

# Příklad II: Vstup: NO N2 0P1 N0 0P1 2P1

# Nápověda:

- Zkuste testovat, jestli jedna z nádob nemá stejný objem jako je požadován na vstupu.
- Napište si funkci, která ze současného stavu vygeneruje všechny možné stavy s nalitím, vylitím a přelitím
- Se stavem si pamatujte i jak jste se k tomuto stavu dostali, třeba i rovnou jako výstupní řetězec