Задача 1. Баскетболна екипировка

Джеси решава, че иска да се занимава с баскетбол, но за да тренира е нужна екипировка. Напишете програма, която изчислява какви разходи ще има Джеси, ако започне да тренира, като знаете колко е таксата за тренировки по баскетбол за период от 1 година. Нужна екипировка:

- Баскетболни кецове цената им е 40% по-малка от таксата за една година
- Баскетболен екип цената му е 20% по-евтина от тази на кецовете
- Баскетболна топка цената ѝ е 1 / 4 от цената на баскетболния екип
- Баскетболни аксесоари цената им е 1 / 5 от цената на баскетболната топка

Вход

От конзолата се чете 1 ред:

• Годишната такса за тренировки по баскетбол – цяло число в интервала [0... 9999]

Изход

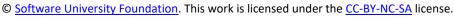
Да се отпечата на конзолата колко ще са разходите на Джеси, ако започне да спортува баскетбол. Сумата да бъде форматирана до втория знак след десетичния знак.

Примерен вход и изход

Вход	Изход	Обяснения		
320	711.68	Цена на тренировките за година: 320 Цена на баскетболните кецове: 320 – 40% = 192 Цена на баскетболен екип: 192 – 20% = 153.6 Цена на баскетболна топка: 1 / 4 от 153.6 = 38.4 Цена на баскетболни аксесоари: 1 / 5 от 38.4 = 7.68 Обща цена за екипировката: 320 + 192 + 153.6 + 38.4 + 7.68 = 711.68		
Вход	Изход	Вход Изход		
550	1223.20	230 511.52		

Вход	Изход	Обяснения			
(["320"])	711.68	Цена на тренировките за година: 320			
		Цена на баскетболните кецове: 320 – 40% = 192			
		Цена на баскетболен екип: 192 – 20% = 153 .6			
		Цена на баскетболна топка: 1 / 4 от 153.6 = 38.4			
		Цена на баскетболни аксесоари: 1 / 5 от 38.4 = 7.68			
		Обща цена за екипировката: 320 + 192 + 153.6 + 38.4 + 7.68 = 711.68			
Вход	Изход	Вход Изход			
(["550"])	1223.20	(["230"]) 511.52			



















Задача 1. Оборудване за тенис

Световният номер едно в мъжкия тенис Новак Джокович е решил да подмени оборудването, с което играе своите мачове. За целта той ви моли да напишете програма, която да изчисли стойността на покупките, като се има предвид, че той трябва да заплати 1/8 от цената, а останалите 7/8 трябва да бъдат заплатени от неговите спонсори.

Джокович иска да закупи **n** на брой тенис ракети и **m** чифта маратонки, както и друга екипировка, **на стойност 20%** от общата цена на закупените ракети и маратонки.

Известно е, че:

• 1 чифт маратонки = 1/6 от цената на една тенис ракета

Вход

От конзолата се прочитат 3 реда:

- Цена на една тенис ракета реално число в интервала [0.00...100000.00]
- Брой тенис ракети цяло число в интервала [0...100]
- Брой чифтове маратонки цяло число в интервала [0...100]

Крайната цена се сформира от сумата от цената на ракетите, цената на маратонките и цената на останалата екипировка.

Изход

На конзолата се отпечатват 2 реда:

- "Price to be paid by Djokovic {1/8 от общата цена, закръглена към по-малкото цяло число}"
- "Price to be paid by sponsors {7/8 от общата цена, закръглена към по-голямото цяло число}"

Вход	Изход	Обяснения
850 4 2	Price to be paid by Djokovic 552 Price to be paid by sponsors 3868	Цената за ракетите 4 * 850 => 3400 Цена за чифт маратонки 850 / 6 => 141.66 Цена за всички маратонки 2 * 141.66 => 283.33 Цена за останало оборудване (3400 + 283.33) * 0.2 = 736.66 Обща цена = 3400 + 283.33 + 736.66 = 4420 Цена за Джокович = 4420 / 8 = 552 Цена за спонсорите = 4420 * 7 / 8 = 3868
386 7 4	Price to be paid by Djokovic 443 Price to be paid by sponsors 3108	

















Задача 2. Футболни резултати

Футболен отбор участва в благотворителен турнир. На този турнир отборът играе **три мача като домакин**. Да се напише програма, която изчислява **колко победи, равенства и загуби** има отборът по време на турнира, спрямо **резултатите от мачовете.**

*Забележка: Отборът винаги е домакин, следователно първата цифра от резултата съответства на головете вкарани от него.

Вход

От конзолата се четат 3 реда:

- 1. Резултат от първия мач текст
- 2. Резултат от втория мач текст
- 3. Резултат от третия мач текст

Резултатите ще са в следния формат: "2:0", "0:1", "1:1" и т.н.

/броят голове винаги ще бъде едноцифрено число/

Изход

На конзолата да се отпечатат три реда:

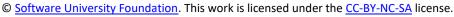
- "Team won {брой спечелени мачове} games."
- "Team lost {брой загубени мачове} games."
- "Drawn games: {брой равни мачове}"

Примерен вход и изход

Вход	Изход	Обяснения
3:1 0:2 0:0	Team won 1 games. Team lost 1 games. Drawn games: 1	Първи мач: 3:1 => 3 > 1 -> победа Втори мач: 0:2 => 0 < 2 -> загуба Трети мач: 0:0 => 0 = 0 -> равен мач 1 победа, 1 загуба, 1 равен мач
Вход	Изход	Обяснения
4:2 0:3 1:0	Team won 2 games. Team lost 1 games. Drawn games: 0	Първи мач: 4:2 => 4 > 2 -> победа Втори мач: 0:3 => 0 < 3 -> загуба Трети мач: 1:0 => 1 > 0 -> победа 2 победи, 1 загуба, 0 равни мача
0:2 0:1 3:3	Team won 0 games. Team lost 2 games. Drawn games: 1	Първи мач: 0:2 => 0 < 2 -> загуба Втори мач: 0:1 => 0 < 1 -> загуба Трети мач: 3:3 => 3 = 3 -> равен 0 победи, 2 загуби, 1 равен мача

Вход	Изход	Обяснения
(["3:1", "0:2",	Team won 1 games. Team lost 1 games.	Първи мач: 3:1 => 3 > 1 -> победа Втори мач: 0:2 => 0 < 2 -> загуба





















"0:0"])	Drawn games: 1	Трети мач: 0:0 => 0 = 0 -> равен мач 1 победа, 1 загуба, 1 равен мач
Вход	Изход	Обяснения
(["4:2", "0:3", "1:0"])	Team won 2 games. Team lost 1 games. Drawn games: 0	Първи мач: 4:2 => 4 > 2 -> победа Втори мач: 0:3 => 0 < 3 -> загуба Трети мач: 1:0 => 1 > 0 -> победа 2 победи, 1 загуба, 0 равни мача
(["0:2", "0:1", "3:3"])	Team won 0 games. Team lost 2 games. Drawn games: 1	Първи мач: 0:2 => 0 < 2 -> загуба Втори мач: 0:1 => 0 < 1 -> загуба Трети мач: 3:3 => 3 = 3 -> равен О победи, 2 загуби, 1 равен мача















Задача 2. Скелетон

Българският състезател по скелетон Марин Бангиев се бори за олимпийска квота. Вие имате честта да напишете програмата, която ще изчисли дали той печели квота.

Вашата програма получава контролата в минути, която трябва да бъде достигната или подобрена, за да може Марин да вземе квота. Също така програмата ще получи разстоянието на улея в метри, и времето в секунди, за което той изминава 100 метра.

Трябва да се има предвид, че поради наклона на улея, на всеки 120 метра неговото време намаля с 2.5 секунди.

Вход

От конзолата се четат 4 реда:

- Ред 1. Минути на контролата цяло число в интервала [0...59]
- Ред 2. Секунди на контролата цяло число в интервала [0...59]
- Ред 3. Дължината на улея в метри реално число в интервала [0.00...50000]
- Ред 4. Секунди за изминаване на 100 метра цяло число в интервала [0...1000]

Изход

На конзолата трябва да се отпечата на един или два реда:

- Ако времето на Марин е по-малко или равно на контролата:
 - o "Marin Bangiev won an Olympic quota!"
 - "His time is {времето на Марин в секунди}."
- Ако времето на Марин е повече от това на контролата:
 - "No, Marin failed! He was {недостигащи секунди} second slower."

Резултатът трябва да е форматиран до третия знак след десетичния знак.

Примерен вход и изход

Вход	Изход	Обяснения
2 12 1200 10	Marin Bangiev won an Olympic quota! His time is 95.000.	Изчисляване на контролата в секунди: 2 * 60 + 12 => 132 секунди Изчисляване, колко пъти времето ще намалее: 1200 / 120 = 10 Общо намалено време: 10 * 2.5 = 25 секунди Времето на Марин: (1200 / 100) * 10 – 25 = 95 секунди Контролно време: 132 сек., времето на Марин -95 сек.
		95 <= 132 -> Марин взима квота.
Вход	Изход	Обяснения
1 20 1546 12	No, Marin failed! He was 73.312 second slower.	Изчисляване на контролата в секунди: 1 * 60 + 20 => 80 секунди Изчисляване, колко пъти времето ще намалее: 1546 / 120 = 12.883 Общо намалено време: 12.883 * 2.5 = 32.208 секунди Времето на Марин: (1546 / 100) * 12 – 32.208 = 153.311 секунди Контролно време: 80 секунди 153.312 > 80 -> Марин не взима квота. 153.312 - 80 = 73.312 секунди не достигат на Марин



© <u>Software University Foundation</u>. This work is licensed under the <u>CC-BY-NC-SA</u> license.













Вход	Изход	Обяснения
(["2", "12", "1200", "10"])	Marin Bangiev won an Olympic quota! His time is 95.000.	Изчисляване на контролата в секунди: 2 * 60 + 12 => 132 секунди Изчисляване, колко пъти времето ще намалее: 1200 / 120 = 10 Общо намалено време: 10 * 2.5 = 25 секунди Времето на Марин: (1200 / 100) * 10 – 25 = 95 секунди Контролно време: 132 сек., времето на Марин -95 сек. 95 <= 132 -> Марин взима квота.
Вход	Изход	Обяснения
(["1", "20", "1546", "12"])	No, Marin failed! He was 73.312 second slower.	Изчисляване на контролата в секунди: 1 * 60 + 20 => 80 секунди Изчисляване, колко пъти времето ще намалее: 1546 / 120 = 12.883 Общо намалено време: 12.883 * 2.5 = 32.208 секунди Времето на Марин: (1546 / 100) * 12 – 32.208 = 153.311 секунди Контролно време: 80 секунди 153.312 > 80 -> Марин не взима квота. 153.312 - 80 = 73.312 секунди не достигат на Марин

















Задача 3. Художествена гимнастика

На световно първенство по художествена гимнастика три от държавите се изявяват като лидери в класирането (Русия, България, Италия). Вашата задача е да изчислите каква е оценката дадена от журито за конкретно съчетание, като знаете държавата, която е играла и с кой уред е играла - лента, обръч или въже. За съчетанието си, отбора е получил две оценки: оценка за трудност и оценка за изпълнение на съчетанието, като крайната оценка е сбор на двете оценки. В таблицата са показани какви оценки за трудност и изпълнение са получили ансамблите за всеки един уред.

Уред Русия		България	Италия
Лента(ribbon)	Трудност: 9.100	Трудност: 9.600	Трудност: 9.200
	Изпълнение: 9.400	Изпълнение: 9.400	Изпълнение: 9.500
Обръч(hoop)	Трудност: 9.300	Трудност: 9.550	Трудност: 9.450
	Изпълнение: 9.800	Изпълнение: 9.750	Изпълнение: 9.350
Въже(rope)	Трудност: 9.600	Трудност: 9.500	Трудност: 9.700
	Изпълнение: 9.000	Изпълнение: 9.400	Изпълнение: 9.150

Напишете програма, която изчислява каква е оценката на дадена държава за определен уред и колко процента не им достигат, за да имат максималната оценка, която е 20.

Вход

Входът се чете от конзолата и се състои от два реда:

- Първи ред държава текст ("Russia", "Bulgaria" или "Italy")
- Втори ред уред текст ("ribbon", "hoop" или "rope")

Изход

На конзолата трябва да се отпечатат два реда:

- Първи ред: "The team of {държава} get {обща оценка} on {уред}."
- Втори ред: "{процентът, който не им достига до максималния брой точки}%"

Общата оценка да бъде форматирана до третата цифра след десетичния знак, а процентът да бъде форматиран до втората цифра след десетичния знак.

Вход	Изход	Обяснения		
Bulgaria ribbon	The team of Bulgaria get 19.000 on ribbon. 5.00%	Оценката на България на лента е: 9.600 + 9.400 = 19 Остават: 20 – 19.000 = 1 точка до максималния брог точки, което е: (1 / 20) * 100 = 5 %		
Вход	Изход	Вход	Изход	
Russia rope	The team of Russia get 18.600 on rope. 7.00%	Italy hoop	The team of Italy get 18.800 on hoop. 6.00%	



















Вход	Изход	Обяснения	
(["Bulgaria", "ribbon"])	The team of Bulgaria get 19.000 on ribbon. 5.00%	Оценката на България на лента е: 9.600 + 9.400 = 19.000 Стават: 20 – 19.000 = 1 точка до максималния брой което е: (1 / 20) * 100 = 5 %	
Вход	Изход	Вход	Изход
(["Russia", "rope"])	The team of Russia get 18.600 on rope. 7.00%	(["Italy", "hoop"])	The team of Italy get 18.800 on hoop. 6.00%

















Задача 3. Билети за снукър

С наближаването на световното първенство по снукър в театъра Крусибъл в Шефилд, Англия, феновете нямат търпение да се сдобият с ценните билети. Заради големия наплив от хора, организаторите ви молят да напишете програма за продаване на билети, като се има предвид следния ценоразпис:

	Четвъртфинал	Полуфинал	Финал
Стандартен	55.50 £/бр.	75.88 £/бр.	110.10 £/бр.
Премиум	105.20 £/бр.	125.22 £/бр.	160.66 £/бр.
вип	118.90 £/бр.	300.40 £/бр.	400 £/бр.

При закупуване на билет, зрителят може да избере опция, снимка с трофея, на цена 40 лири.

При достигане на определена сума има отстъпки:

- Над 4000 лири има 25% отстъпка и безплатни снимки с трофея (ако опцията за снимки е избрана, таксата от 40 лири за билет не се включва)
- Над 2500 лири има 10% отстъпка

При избрана опция за снимки с трофея, цената се начислява след изчисляването на отстъпките.

Вход

От конзолата се четат 3 реда:

- 1. Етап на първенството текст "Quarter final", "Semi final" или "Final"
- 2. Вид на билета текст "Standard", "Premium" или "VIP"
- 3. Брой билети цяло число в интервала [1 ... 30]
- 4. Снимка с трофея символ 'Y' (да) или 'N' (не)

Изход

На конзолата се отпечатва 1 ред:

• "Цената, която трябва да се заплати, форматирана до втората цифра след десетичния знак"

Вход	Изход	Обяснения
Final Premium 25 Y	3012.38	Цената за един премиум билет за финал е 160.66 лири. Цената за 25 билета е: 160.66 * 25 = 4016.5 лири 4016.5 > 4000, следователно зрителят получава безплатни снимки с трофея и 25% отстъпка от цената. 25% от 4016.5 е 3012.375.
		Зрителят е избрал опцията за снимка с трофея, но тъй като вече е получил безплатни снимки, към цената не добавяме допълнителна такса.
Semi final VIP 9 Y	2793.24	Цената за един ВИП билет за полуфинал е 300.40 лири. Цената за 9 билета е: 300.40 * 9 = 2703.60 лири











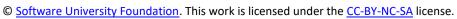




		2703.60 <= 4000, следователно не получава 25% отстъпка и безплатни снимки. 2703.60 > 2500, следователно зрителя получава 10% отстъпка от цената. 10% от 2703.60 е 2433.24, Зрителя е избрал опция за снимка с трофея. 9 билета по 40 лири за снимка: 360 лири. 2433.24 + 360 = 2793.24
Quarter final Standard 11 N	610.50	

Вход	Изход	Обяснения
(["Final", "Premium", "25", "Y"])	3012.38	Цената за един премиум билет за финал е 160.66 лири. Цената за 25 билета е: 160.66 * 25 = 4016.5 лири 4016.5 > 4000, следователно зрителят получава безплатни снимки с трофея и 25% отстъпка от цената. 25% от 4016.5 е 3012.375. Зрителят е избрал опцията за снимка с трофея, но тъй като вече е получил безплатни снимки, към цената не добавяме допълнителна такса.
(["Semi final", "VIP", "9", "Y"])	2793.24	Цената за един ВИП билет за полуфинал е 300.40 лири. Цената за 9 билета е: 300.40 * 9 = 2703.60 лири 2703.60 <= 4000, следователно не получава 25% отстъпка и безплатни снимки. 2703.60 > 2500, следователно зрителя получава 10% отстъпка от цената. 10% от 2703.60 е 2433.24, Зрителя е избрал опция за снимка с трофея. 9 билета по 40 лири за снимка: 360 лири. 2433.24 + 360 = 2793.24
(["Quarter final", "Standard", "11", "N"])	610.50	

















Задача 4. Дартс

Вашата задача е да напишете програма, която да изчислява, дали даден играч е успял да спечели лег. (Лег се нарича единична игра на дартс)

Първоначално играчът започва с 301 точки. Играчът хвърля стрелата върху таблото, като за всяко улучено поле, той получава определен брой точки. Всяко поле има по три сектора: единичен (Single) сектор от който се взимат броят точки от полето. Двоен (Double), от него се взимат удвоените точки от полето и троен (Triple) сектор, точките от който са умножени по 3.

Получените точки от всеки изстрел се изваждат от началните точки, до достигане на 0.

Забележка: При изстрел, даващ повече точки от наличните, той се зачита за неуспешен и играчът трябва да хвърля отново, докато не уцели точки равни на оставащите или по-малки, такъв удар се счита за успешен.

Пример: При налични точки 100, удар даващ повече от 100 точки, неуспешен

При налични точки 100, удар даващ по-малко или равни на 100 точки, успешен

Вход

Първоначално се чете един ред:

• Името на играча - текст

След това до получаване на команда "Retire" се четат многократно по два реда:

- 1. Поле текст ("Single", "Double" или "Triple")
- 2. Точки цяло число в интервала [0... 100]

Изход

Играта приключва при въвеждане на команда "**Retire**" или при изравняване на началните 301 точки към 0. На конзолата трябва да се напечата един ред:

- Ако играчът е спечелил лега:
 - о "{името на играча} won the leg with {успешните изстрели} shots."
- Ако играчът се е отказал от играта:
 - o "{името на играча} retired after {неуспешни изстрели} unsuccessful shots."

Вход	Изход	Обяснения
Michael van Gerwen	Michael van Gerwen won the	Започваме със 301 точки
Triple	leg with 8 shots.	Първият удар е тройно 20 -> 60 <= 301
20		301 – 60 = 241; успешни изстрели = 1
Triple		Втори удар е тройно 19 -> 57 <= 241
Double		241 – 57 = 184; успешни изстрели = 2
10		Трети удар е двойно 10 -> 20 <=184
Single		184 – 20 = 164; успешни изстрели = 3
3		Четвърти удар е единично 3 -> 3 <= 164
Single		164 – 3 = 161; успешни изстрели = 4
Triple		Пети удар е единично 1 -> 1 <= 161
20		161 – 1 = 160; успешни изстрели = 5
Triple		Шести удар е тройно 20 -> 60 <= 160
20		160 – 60 = 100; успешни изстрели = 6
Double		
20		Седми удар е тройно 20 -> 60 <= 100





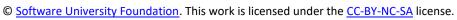






Triple 20 Tripl		T	7
Stephen Bunting Triple 20 Triple 21 Triple 22 Triple 23 Triple 24 Triple 25 Triple 26 Triple 27 Triple 28 Triple 29 Triple 29 Triple 20			
Stephen Bunting Triple 20 Double 7 Single 12 Double 1 1 Single 1 Rob Cross Triple 20			Осми удар е двойно 20 -> 40 <=40
Triple 20 7 ггірle 301 – 60 = 241; успешни изстрели = 1 20 . 7 ггірle . 20 . 1			40 – 40 = 0; успешни изстрели = 8
20 Triple 21 Triple 22 Triple 23 Triple 24 Triple 25 Triple 26 Triple 27 Triple 28 Triple 29 Triple 20 Tr	Stephen Bunting Triple		
Тгірle 20	20		
Triple . 20 . Double . 7 . Single . 12 . Double . 12 . Double . 12 . Double . 13 . 14 . 15 . 16 . 17 . 18 . 19 . 10 . 10 . 10 . 11 . 12 . 12 . 13 . 14 . 15 . 16 . 17 . <	•		301 — 60 = 241; успешни изстрели = 1
20 Triple 20 Touble 20 Triple 20 T			
Triple Петият удар е тройно 20 → 60 <= 61	1		
20	Triple 20		61 – 60 = 1; успешни изстрели = 5
Triple Седмият удар е двойно 7 -> 14 > 1 20 Неуспешни изстрели = 2 Ocмият удар е едвинчно 12 -> 12 > 1 Heycneшни изстрели = 3 Деветият удар е двойно 1 -> 2 > 1 Heycneшни изстрели = 4 Десетият удар е двойно 1 -> 2 > 1 Heycneшни изстрели = 4 Десетият удар е единично 1 -> 1 <= 1			
20 Double 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7			1 7
Double Обмият удар е единично 12 -> 12 > 1 7 Неуспешни изстрели = 3 Jeberuary удар е двойно 1 -> 2 > 1 Heycneumu изстрели = 4 Десетият удар е единично 1 -> 1 <= 1			
7 Single 12 Double 10 Double 11 Single 12	Double		
12 Double 1	⁻		1
Double Десетият удар е единично 1 -> 1 <= 1	_		Деветият удар е двойно 1 -> 2 > 1
1 Single 1			
Single 1			
Rob Cross Triple 20 Double 20 Triple 30 Triple 40 Triple 50 Triple 50 Triple 50 Triple 60 Triple 70 Tripl	=		1 – 1 = 0; успешни изстрели = 6
Triple 20 Double 20 Double 20 Triple 21 - 10 = 11; успешни изстрели 6 Comu удар е тройно 10 -> 30 > 11 Heycпешни изстрели 2 Девети удар е двойно 6 -> 12 > 11 Heycпешни изстрели 3 Retire -> играча се отказва, след 3 Heycпешни изстрела			
Triple unsuccessful shots. Първият удар е тройно 20 -> 60 <= 301	Rob Cross	Rob Cross retired after 3	Започваме със 301 точки
20 301 – 60 = 241; успешни изстрели = 1 20 Triple Пети удар е двойно 20 -> 40 <= 61		unsuccessful shots.	
Triple 20 Triple 20 Пети удар е двойно 20 -> 40 <= 61 61 - 40 = 21; успешни изстрели = 5 Шести удар е тройно 20 -> 60 > 21 Неуспешни изстрели 1 Седми удар е двойно 5 -> 10 <= 21 Triple 20 Седми удар е двойно 5 -> 10 <= 21 21 - 10 = 11; успешни изстрели 6 Осми удар е тройно 10 -> 30 > 11 Неуспешни изстрели 2 Девети удар е двойно 6 -> 12 > 11 Неуспешни изстрели 3 Ветте -> играча се отказва, след 3 неуспешни изстрела			
Triple Пети удар е двойно 20 -> 40 <= 61			
Triple Шести удар е тройно 20 -> 60 > 21 Double Неуспешни изстрели 1 20 Седми удар е двойно 5 -> 10 <= 21			Пети удар е двойно 20 -> 40 <= 61
20Неуспешни изстрели 120Седми удар е двойно 5 -> 10 <= 21	20		61 – 40 = 21; успешни изстрели = 5
20Неуспешни изстрели 120Седми удар е двойно 5 -> 10 <= 21			
Double Седми удар е двойно 5 -> 10 <= 21			
Triple 21 – 10 = 11; успешни изстрели 6 20 Осми удар е тройно 10 -> 30 > 11 Heyспешни изстрели 2 Девети удар е двойно 6 -> 12 > 11 10 Неуспешни изстрели 3 Double Retire -> играча се отказва, след 3 6 неуспешни изстрела			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
20 Осми удар е тройно 10 -> 30 > 11 Double Неуспешни изстрели 2 Девети удар е двойно 6 -> 12 > 11 Неуспешни изстрели 3 Double Retire -> играча се отказва, след 3 6 неуспешни изстрела			
Double Неуспешни изстрели 2 5 Девети удар е двойно 6 -> 12 > 11 10 Неуспешни изстрели 3 Double Retire -> играча се отказва, след 3 6 неуспешни изстрела	1		
5 Девети удар е двойно 6 -> 12 > 11 10 Неуспешни изстрели 3 Retire -> играча се отказва, след 3 неуспешни изстрела	Double		
10 Неуспешни изстрели 3 Double Retire -> играча се отказва, след 3 6 неуспешни изстрела			
DoubleRetire -> играча се отказва, след 36неуспешни изстрела			
6 неуспешни изстрела	Double		
Retire			•
	Retire		











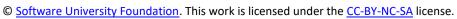






Вход	Изход	Обяснения
(["Michael van Gerwen", "Triple", "20", "Triple", "19", "Double", "10", "Single", "3", "Single", "1", "Triple", "20", "Triple", "20", "Double", "20"])	Michael van Gerwen won the leg with 8 shots.	Започваме със 301 точки Първият удар е тройно 20 -> 60 <= 301 301 - 60 = 241; успешни изстрели = 1 Втори удар е тройно 19 -> 57 <= 241 241 - 57 = 184; успешни изстрели = 2 Трети удар е двойно 10 -> 20 <=184 184 - 20 = 164; успешни изстрели = 3 Четвърти удар е единично 3 -> 3 <= 164 164 - 3 = 161; успешни изстрели = 4 Пети удар е единично 1 -> 1 <= 161 161 - 1 = 160; успешни изстрели = 5 Шести удар е тройно 20 -> 60 <= 160 160 - 60 = 100; успешни изстрели = 6 Седми удар е тройно 20 -> 60 <= 100 100 - 60 = 40; успешни изстрели = 7 Осми удар е двойно 20 -> 40 <=40 40 - 40 = 0; успешни изстрели = 8
<pre>([Stephen Bunting", "Triple", "20", "Triple", "20", "Triple", "20", "Triple", "20", "Triple", "20", "Triple", "20", "Double", "7", "Single", "12", "Double", "1", "Single", "1"])</pre>	Stephen Bunting won the leg with 6 shots.	Започваме със 301 точки Първият удар е тройно 20 -> 60 <= 301 301 - 60 = 241; успешни изстрели = 1
(["Rob Cross", "Triple", "20", "Triple", "20", "Triple", "20", "Triple", "20",	Rob Cross retired after 3 unsuccessful shots.	Започваме със 301 точки Първият удар е тройно 20 -> 60 <= 301 301 – 60 = 241; успешни изстрели = 1 Пети удар е двойно 20 -> 40 <= 61 61 – 40 = 21; успешни изстрели = 5 Шести удар е тройно 20 -> 60 > 21 Неуспешни изстрели 1

















"Double", Седми удар е двойно 5 -> 10 <= 21 "20", 21 – 10 = 11; успешни изстрели 6 "Triple", Осми удар е тройно 10 -> 30 > 11 "20", Неуспешни изстрели 2 "Double", "5", Девети удар е двойно 6 -> 12 > 11 "Triple", Неуспешни изстрели 3 "10", **Retire** -> играча се отказва, след 3 "Double", неуспешни изстрела "6"**,** "Retire"])

















Задача 4. Игра на карти "Number wars"

"Numbers" е нова игра, която се играе с 36 карти (двойки, тройки, четворки, петици, шестици, седмици, осмици, деветки и десетки от всички 4 бои). Правилата на играта са следните:

- Играе се от двама играчи, които започват с равен брой карти
- На всяко раздаване всеки един от тях дава по 1 карта:
 - Ако картата на първия играч е с по-голяма стойност от картата на втория играч, първият получава точки, които са равни на разликата между картата на първия и картата на втория (например: първият дава тройка купа, а вторият двойка каро -> първият печели, защото 3 > 2 и точките, които печели, са 3 – 2 = 1).
 - О Ако картата на втория играч е с по-голяма стойност от картата на първия играч, вторият получава точки, които са равни на разликата между картата на втория и картата на първия (например: вторият дава осмица пика, а първият шестица спатия -> вторият печели, защото 8 > 6 и точките, които печели, са 8 − 6 = 2).
 - Ако картите, които дават двамата, са с еднаква стойност, тогава се получава "Number wars"
 и всеки един от играчите трябва да даде по още една карта. Играчът, чиято карта е с поголяма стойност, печели и играта приключва(В този случай, няма да има еднакви карти).
- Освен при "Number wars", играта може да приключи и при команда "End of game". Тогава никой не печели и играта приключва.

Вход

Първоначално се четат два реда:

- Име на първия играч текст
- Име на втория играч текст

След това, до получаване на команда "End of game", се четат многократно по два реда:

- 1. Карта, която дава първият играч- цяло число в интервала [2...9]
- 2. Карта, която дава вторият играч цяло число в интервала [2...9]

При еднакви карти на двамата играчи се прочитат нови два реда (карта, която дава първият и карта, която дава вторият.)

Изход

При случая, в който има "Number wars ", да се отпечата:

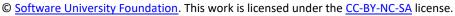
- "Number wars!"
- "{име на победителя} is winner with {брой натрупани точки} points"

При команда "End of game" да се отпечатат два реда:

- "{име на първия играч} has {брой натрупани точки за първия играч} points"
- "{име на втория играч} has {брой натрупани точки за втория играч} points"

Вход	Изход	Обяснения
• •		





















Desi	Number wars!	Играчите са Деси и Ники
Niki 7	Desi is winner with 2 points	Първо раздаване:
5		Деси дава седмица (7), Ники дава петица (5):
3 4 3		 ⇒ Деси печели раздаването, защото 7 > 5 Точките, които печели от това раздаване, са: 7 – 5 = 2 -> Точките на Деси стават 2
3		Второ раздаване:
5		Деси дава тройка (3), Ники дава четворка (4):
3		\Rightarrow Ники печели раздаването, защото 4 > 3. Точките, които печели от това раздаване, са: $4-3=1$ -> Точките на Ники стават 1
		Трето раздаване:
		Деси дава тройка (3) и Ники дава тройка (3):
		⇒ Отпечатваме Number wars!
		⇒ Прочитаме нови две карти:
		Деси дава петица (5), Ники дава тройка (3):
		5 > 3 -> <mark>Деси</mark> печели играта
		Отпечатваме натрупаните точки (2)
Elena	Elena has 3 points	Играчите са Елена и Симеон
Simeon	Simeon has 4 points	Първо раздаване:
6 3		Елена дава шестица (6), Симеон дава тройка (3):
2		⇒ Елена печели раздаването, защото 6 > 3
5 8		Точките, които печели от това раздаване, са: $6-3=3$ -> Точките на Елена стават 3
9		Второ раздаване:
End of game		Елена дава двойка (2), Симеон дава петица (5):
		\Rightarrow Симеон печели раздаването, защото 5 > 2. Точките, които печели от това раздаване, са: 5 – 2 = 3 -> Точките на Симеон стават 3
		Трето раздаване:
		Елена дава осмица (8), Симеон дава деветка (9):
		\Rightarrow Симеон печели раздаването, защото 9 > 8. Точките, които печели от това раздаване, са: 9 — 8 = 1 -> Точките на Симеон стават 4
		Получаваме End of game и принтираме точките и на двамата.
Aleks Georgi	Number wars! Aleks is winner with 2 points	
4 5 3 2 4		
3 4 4 5		
2		













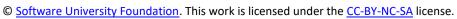






Вход	Изход	Обяснения
(["Desi", "Niki", "7", "5", "3", "4", "3", "5", "3"])	Number wars! Desi is winner with 2 points	Играчите са Деси и Ники Първо раздаване: Деси дава седмица (7), Ники дава петица (5): □ Деси печели раздаването, защото 7 > 5 Точките, които печели от това раздаване, са: 7 - 5 = 2 -> Точките на Деси стават 2 Второ раздаване: Деси дава тройка (3), Ники дава четворка (4): □ Ники печели раздаването, защото 4 > 3. Точките, които печели от това раздаване, са: 4 - 3 = 1 -> Точките на Ники стават 1 Трето раздаване: Деси дава тройка (3) и Ники дава тройка (3): □ Отпечатваме Number wars! □ Прочитаме нови две карти: Деси дава петица (5), Ники дава тройка (3): 5 > 3 -> Деси печели играта Отпечатваме натрупаните точки (2)
(["Elena", "Simeon", "6", "3", "2", "5", "8", "9", "End of game"])	Elena has 3 points Simeon has 4 points	Играчите са Елена и Симеон Първо раздаване: Елена дава шестица (6), Симеон дава тройка (3):
(["Aleks", "Georgi", "4", "5", "3", "2", "4", "3", "4",	Number wars! Aleks is winner with 2 points	































Задача 5. Фитнес център

Напишете програма, която да **изчислява броя на посетителите в един фитнес център**. В началото програмата получава **броя на посетителите** на фитнеса и за **всеки човек - дейността, която извършва във фитнеса**. На края програмата трябва да **отпечата броят трениращи за всяка една дейност ("Back", "Chest", 'Legs", "Abs") и броят клиенти, закупили продукт ("Protein shake", "Protein bar").** Също така - процентът трениращи (спрямо общия брой посетители) и процентът на клиентите, закупили продукт от фитнеса.

Вход

От конзолата се чете число, след това поредица от низове, всяко на отделен ред:

- На първия ред броят на посетителите във фитнеса цяло число в интервала [1...1000]
- За всеки един посетител на отделен ред дейността във фитнеса текст ("Back", "Chest", "Legs", "Abs", "Protein shake" или "Protein bar")

Изход

Да се отпечатат на конзолата 8 реда, които съдържат следната информация:

```
Ред 1 - "{брой хора трениращи гръб} - back"
```

Ред 2 - "{брой хора трениращи гърди} - chest"

Ред 3 - "{брой хора трениращи крака} - legs"

Ред 4 - "{брой хора трениращи коремни мускули} - abs"

Ред 5 - "{брой хора закупили протеинов шейк} - protein shake"

Ред 6 - "{брой хора закупили протеинов блок} - protein bar"

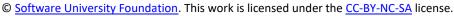
Ред 7 - "{процент на хората дошли да тренират}% - work out"

Ред 8 - "{процент на хората дошли да купят протеин}% - protein"

Всички проценти трябва да са форматирани до втората цифра след десетичния знак.

Вход	Изход	Обяснения
10 Back Chest Legs Abs Protein shake Protein bar Protein shake Protein bar Legs Abs	1 - back 1 - chest 2 - legs 2 - abs 2 - protein shake 2 - protein bar 60.00% - work out 40.00% - protein	Васк — един Chest — един Legs — двама Abs — двама Protein shake — двама Protein bar — двама 6 посетители са тренирали — 6 от 10 ->60% 4 посетители са закупили продукти — 4 от 10 -> 40%
Вход	Изход	
7 Chest Back Legs Legs Abs	<pre>1 - back 1 - chest 2 - legs 1 - abs 1 - protein shake 1 - protein bar</pre>	



















71.43% - work out 28.57% - protein

Вход	Изход	Обяснения
<pre>(["10", "Back", "Chest", "Legs", "Abs", "Protein shake", "Protein bar", "Protein shake", "Protein bar", "Legs", "Abs"])</pre>	1 - back 1 - chest 2 - legs 2 - abs 2 - protein shake 2 - protein bar 60.00% - work out 40.00% - protein	Васк — един Chest — един Legs — двама Abs — двама Protein shake — двама Protein bar — двама 6 посетители са тренирали — 6 от 10 ->60% 4 посетители са закупили продукти — 4 от 10 -> 40%
Вход	Изход	
(["7", "Chest", "Back", "Legs", "Legs", "Abs", "Protein shake", "Protein bar"])	1 - back 1 - chest 2 - legs 1 - abs 1 - protein shake 1 - protein bar 71.43% - work out 28.57% - protein	















Задача 5. Световна ранглиста по тенис

Григор Димитров е тенисист, чиято следваща цел е изкачването в световната ранглиста по тенис за мъже.

През годината Гришо участва в **определен брой турнири**, като за всеки турнир получава точки, които зависят от **позицията, на която е завършил в турнира**. Има **три варианта** за завършване на турнир:

- W ако е победител получава 2000 точки
- F ако е финалист получава 1200 точки
- SF ако е полуфиналист получава 720 точки

Напишете програма, която **изчислява колко ще са точките на Григор след изиграване на всички турнири**, като знаете **с колко точки стартира сезона**. Също изчислете **колко точки средно печели** от всички изиграни турнири и **колко процента** от турнирите е спечелил.

Вход

От конзолата първо се четат два реда:

- Брой турнири, в които е участвал цяло число в интервала [1...20]
- Начален брой точки в ранглистата цяло число в интервала [1...4000]

За всеки турнир се прочита отделен ред:

• Достигнат етап от турнира – текст – "W", "F" или "SF"

Изход

Отпечатват се три реда в следния формат:

- "Final points: {брой точки след изиграните турнири}"
- "Average points: {средно колко точки печели за турнир}"
- "{процент спечелени турнири}%"

Средните точки да бъдат закръглени към най-близкото цяло число надолу, а процентът да се форматира до втората цифра след десетичния знак.

Вход	Изход	Обяснения
5 1400	Final points: 8040 Average points: 1328	5 турнира и начален брой точки: 1400
F SF	40.00%	1-ви турнир -> финал (F) -> точки = 1400 + 1200 = 2600
W		2-ри турнир -> полуфинал (SF) -> точки = 2600 + 720 = 3320
W		3-ти турнир -> победител (W) -> точки = 3320 + 2000 = 5320
SF		4-ти турнир -> победител (W) -> точки = 5320 + 2000 = 7320
		5-ти турнир -> полуфинал (SF) -> точки = 7320 + 720 = 8040
		Точки след изиграване на турнирите: 8040
		Средно спечелени точки за турнир:
		(1200 + 720 + 2000 + 2000 + 720) / 5 = 6640 / 5 = 1328
		Брой спечелени турнири: 2
		Процент спечелени турнири: (2 / 5) * 100 = 40 %

















Вход	Изход	Вход	Изход
4 750 SF W SF W	Final points: 6190 Average points: 1360 50.00%	7 1200 SF F W F W SF	Final points: 11040 Average points: 1405 42.86%

Вход	Изход	Обяснения	я
(["5", "1400", "F", "SF", "W", "W", "SF"])	Final points: 8040 Average points: 1328 40.00%	5 турнира и начален брой точки: 1400 1-ви турнир -> финал (F) -> точки = 1400 + 1200 = 2600 2-ри турнир -> полуфинал (SF) -> точки = 2600 + 720 = 3320 3-ти турнир -> победител (W) -> точки = 3320 + 2000 = 5320 4-ти турнир -> победител (W) -> точки = 5320 + 2000 = 7320 5-ти турнир -> полуфинал (SF) -> точки = 7320 + 720 = 8040	
		Средно сп (1200 + 720 Брой спеч	д изиграване на турнирите: 8040 ечелени точки за турнир: 0 + 2000 + 2000 + 720) / 5 = 6640 / 5 = 1328 елени турнири: 2 печелени турнири: (2 / 5) * 100 = 40 %
Вход	Изход	Вход	Изход
(["4", "750", "SF", "W", "SF", "W"])	Final points: 6190 Average points: 1360 50.00%	(["7", "1200", "SF", "F", "W", "B", "W", "SF", "W"])	Final points: 11040 Average points: 1405 42.86%















Задача 6. Баскетболни турнири

Деси и отборът ѝ по баскетбол участват в турнири всеки месец, като всеки турнир се състои от определен брой мачове. Всеки мач има краен резултат, на базата на който се определя победителят. Отборът, вкарал повече точки, се смята за победител. Помогнете на Деси да направи статистика за турнирите, в които участва с отбора си. Като вход ще получавате имена на турнири до получаване на команда "End of tournaments". За всеки турнир ще получавате цяло число, което ще показва броя на мачовете, които се играят за турнир. За всеки мач ще получавате: на първия ред точките, които е вкарал отборът на Деси, а на втория ред - точките, които е вкарал противниковият отбор. След получаване на точките за всеки мач отпечатайте:

- Ако отборът на Деси е спечелил (т.е. точките, които е вкарал нейният отбор, са повече от точките на противниковия отбор): "Game {кой е номерът на мача, който са изиграли за текущия турнир} of tournament {име на турнира}: win with {разликата между точките на отбора на Деси и противниковия отбор} points."
- Ако отборът на Деси е загубил (т.е. точките, които е вкарал нейният отбор, са по-малко от точките, които е вкарал противниковият отбор): "Game {кой е номерът на мача, който са изиграли за текущия турнир} of tournament {име на турнира}: lost with {разликата между точките на противниковия отбор и отбора на Деси} роints."

Няма да има случаи на равенство.

Вход

От конзолата се четат поредица от турнири до получаване на командата "End of tournaments":

- Име на турнира текст
- За всеки турнир n на брой мача цяло число в интервала [1...15]
- За всеки мач се четат по два реда:
 - Точки, вкарани от отбора на Деси цяло число в интервала от [0...150]
 - Точки, вкарани от противниковия отбор цяло число в интервала от [0...150]

Изход

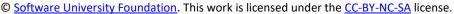
На конзолата да се отпечатат следните редове:

- След всеки мач да се отпечатва дали отборът на Деси е спечелил или загубил и съответно с каква разлика.
- При получаване на команда "End of tournaments" да се отпечатат два реда:
 - {процент спечелени мачове от всички турнири}% matches win
 - {процент загубени мачове от всички турнири}% matches lost

Всички проценти трябва да са форматирани до втората цифра след десетичния знак.

Вход	Изход	Обяснения
Dunkers	Game 1 of tournament Dunkers: win with	Първият турнир e: Dunkers -> 2 мача
2	10 points.	Първият мач е с резултат: 75 на 65
75	Game 2 of tournament Dunkers: lost with	-> победа с разлика: 75 – 65 = 10
65	17 points.	Вторият мач е с резултат: 56 на 73
56		-> <mark>загуба</mark> с разлика: 73 – <mark>56</mark> = <mark>17</mark>













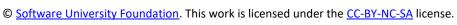




73	Game 1 of tournament Fire Girls: win	Вторият турнир e: Fire Girls -> 3 мача
Fire Girls	with 33 points.	Първият мач е с резултат: 67 на <mark>34</mark>
3	Game 2 of tournament Fire Girls: lost	-> победа с разлика: 67 – <mark>34</mark> = 33
67	with 15 points.	Вторият мач е с резултат: 83 на 98
34	Game 3 of tournament Fire Girls: win	-> <mark>загуба</mark> с разлика: 98 – 83 = 15
83	with 21 points.	Третият мач е с резултат: <mark>66</mark> на 45
98	60.00% matches win	-> победа с разлика: <mark>66</mark> – 45 = 21
66	40.00% matches lost	Край на турнирите!
45		Общ брой мачове: 5
End of		Брой победи: 3 -> 3 / 5 * 100 = 60%
tournaments		Брой загуби: 2 -> 2 / 5 * 100 = 40 %
Ballers	Game 1 of tournament Ballers: win with	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
3	24 points.	
87	Game 2 of tournament Ballers: lost with	
63	9 points.	
56	Game 3 of tournament Ballers: win with	
65	11 points.	
75	Game 1 of tournament Sharks: lost with	
64	12 points.	
Sharks	Game 2 of tournament Sharks: lost with	
4	21 points.	
64	Game 3 of tournament Sharks: lost with	
76	31 points.	
65	Game 4 of tournament Sharks: lost with	
86	33 points.	
68	28.57% matches win	
99	71.43% matches lost	
45		
78		
End of		
'tournaments		

Вход	Изход	Обяснения
(["Dunkers",	Game 1 of tournament Dunkers: win with	Първият турнир е: Dunkers -> 2 мача
"2",	10 points.	Първият мач е с резултат: 75 на 65
"75",	Game 2 of tournament Dunkers: lost with	-> победа с разлика: 75 — 65 = <mark>10</mark>
"65",	17 points.	Вторият мач е с резултат: <mark>56</mark> на 73
"56",	Game 1 of tournament Fire Girls: win	-> <mark>загуба</mark> с разлика: 73 — <mark>56 = 17</mark>
"73",	with 33 points.	Вторият турнир e: Fire Girls -> 3 мача
"Fire Girls",	Game 2 of tournament Fire Girls: lost	Първият мач е с резултат: 67 на 34
"3",	with 15 points.	-> победа с разлика: 67 – <mark>34</mark> = 33
"67",	Game 3 of tournament Fire Girls: win	Вторият мач е с резултат: 83 на 98
"34",	with 21 points.	-> <mark>загуба</mark> с разлика: 98 – 83 = 15
"83",	60.00% matches win	Третият мач е с резултат: 66 на 45
"98",	40.00% matches lost	. perm. ma re e pesyman de na 15















"66",	1	-> победа с разлика: 66 – 45 = 21
"45",		
		Край на турнирите!
"End of		Общ брой мачове: 5
tournaments"])		Брой победи: 3 -> 3 / 5 * 100 = 60%
		Брой загуби: 2 -> 2 / 5 * 100 = 40 %
(["Ballers",	Game 1 of tournament Ballers: win with	
"3",	24 points.	
"87",	Game 2 of tournament Ballers: lost with	
"63",	9 points.	
"56",	Game 3 of tournament Ballers: win with	
"65",	11 points.	
"75",	Game 1 of tournament Sharks: lost with	
"64",	12 points.	
"Sharks",	Game 2 of tournament Sharks: lost with	
"4",	21 points.	
"64",	Game 3 of tournament Sharks: lost with	
"76",	31 points.	
"65",	Game 4 of tournament Sharks: lost with	
"86",	33 points.	
"68",	28.57% matches win	
"99",	71.43% matches lost	
"45",		
"78",		
"End of		
tournaments"])		















Задача 6. Висок скок

Българският лекоатлет Тихомир Иванов започва тренировки за предстоящото европейско първенство по лека атлетика на закрито в Глазгоу, Шотландия.

Вашата задача е да напишете софтуер, с който Иванов да следи своя прогрес и дали е достигнал желаните резултати. В началото програмата получава желаната височина на летвата от Тихомир, той започва тренировката си като поставя летвата на височина 30см по-ниско от целта. За всяка височина той има право на 3 скока, като за да бъде един скок успешен, той трябва да бъде над височината на летвата. При успешен скок (над летвата), височината й се вдига с 5 сантиметра. При три неуспешни скока на една и съща височина, тренировката приключва с неуспех. При достигане на желаната височина и нейното успешно прескачане, тренировката приключва с успех.

Вход

Входът е поредица от цели числа в интервала [100...300]:

- На първия ред се прочита желаната от Тихомир Иванов височина в сантиметри
- На всеки следващ ред до приключване на програмата се прочита височината от скока на Иванов

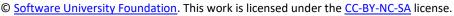
Изход

На конзолата трябва да се отпечата един ред:

- Ако Тихомир не успее да преодолее желаната височина:
 - "Tihomir failed at {височина на летвата към момента на провала}ст after {брой скокове от началото на тренировката} jumps."
- Ако Тихомир успее да преодолее височината:
 - "Tihomir succeeded, he jumped over {височина на прескочената последно летва}ст after {брой скокове за цялата тренировка} jumps."

Вход	Изход	Обяснения
231 205 212 213 228 229 230 235	Tihomir succeeded, he jumped over 231cm after 7 jumps.	Тихомир си поставя за цел да надскочи 231см. Започва тренировката като поставя летвата 30см пониско от целта -> 201см Първи скок: Височина на летвата: 201 Височина на скока: 205 Скокът е успешен Тъй като скокът е успешен, той повдига летвата с 5см. Втори скок: Височина на летвата: 206 Височина на скока: 212 Скокът е успешен Тъй като скокът е успешен, повдига летвата с още 5см Трети скок:











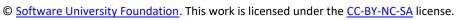






		Височина на летвата: 211 Височина на скока: 213 Скокът е успешен Тихомир повдига летвата с още 5см. Четвърти скок: Височина на летвата: 216 Височина на скока: 228 Скокът е успешен Повдига летвата с още 5см. Пети скок: Височина на летвата: 221 Височина на скока: 229 Скокът е успешен Успешен скок => той повдига на летвата с още 5см. Шести скок: Височина на летвата: 226 Височина на скока: 230 Скокът е успешен Повдига летвата с още 5см. Седми скок: Височина на летвата: 231 Височина на летвата: 231 Височина на летвата: 235 Скокът е успешен Тихомир успява да постигне целта след 7 скока.
Вход 250 225 224 225 228 231 235 234 235	Изход Tihomir failed at 235cm after 8 jumps.	Тихомир си поставя за цел да надскочи 250см. Започва тренировката като поставя летвата 30см пониско от целта -> 220 Първи скок:















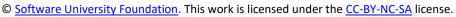




Пети скок: Височина на летвата: 230 Височина на скока: 231 Скокът е успешен Успешен скок => той повдига на летвата с още 5см. Шести скок: Височина на летвата: 235 Височина на скока: 235 Скокът е неуспешен – 1 опит Седми скок: Височина на летвата: 235 Височина на скока: 234 Скокът е неуспешен – 2 опит Осми скок: Височина на летвата: 235 Височина на скока: 235 Скокът е неуспешен – 3 последен опит Тихомир приключва тренировката без успех.

Вход	Изход	Обяснения
(["231", "205", "212", "213", "228", "229", "230", "235"])	Tihomir succeeded, he jumped over 231cm after 7 jumps.	Тихомир си поставя за цел да надскочи 231см. Започва тренировката като поставя летвата 30см пониско от целта -> 201см Първи скок: Височина на летвата: 201 Височина на скока: 205 Скокът е успешен Тъй като скокът е успешен, той повдига летвата с 5см. Втори скок: Височина на летвата: 206 Височина на летвата: 212 Скокът е успешен Тъй като скокът е успешен, повдига летвата с още 5см Трети скок: Височина на летвата: 211 Височина на летвата: 211 Височина на скока: 213 Скокът е успешен Тихомир повдига летвата с още 5см. Четвърти скок: Височина на летвата: 216 Височина на летвата: 228 Скокът е успешен Повдига летвата с още 5см.













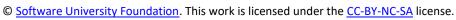






		Пети скок:
		Седми скок: • Височина на летвата: 231 • Височина на скока: 235 Скокът е успешен
Вход	Изход	Обяснения
(["250", "225", "224", "225", "231", "235", "234", "235"])	Tihomir failed at 235cm after 8 jumps.	Тихомир си поставя за цел да надскочи 250см. Започва тренировката като поставя летвата 30см пониско от целта -> 220 Първи скок: Височина на летвата: 220 Височина на скока: 225 Скокът е успешен Тъй като скокът е успешен, той повдига летвата с 5см. Втори скок: Височина на летвата: 225 Височина на скока: 224 Скокът е неуспешен – 1 опит Трети скок: Височина на летвата: 225 Височина на скока: 225 Скокът е неуспешен – 2 опит Четвърти скок: Височина на летвата: 225 Височина на летвата: 225 Височина на летвата: 225 Височина на летвата: 225 Височина на летвата: 231 Скокът е успешен Тихомир повдига летвата с още 5см. Пети скок: Височина на летвата: 230 Височина на летвата: 231 Скокът е успешен Успешен скок => той повдига на летвата с още 5см. Шести скок: Височина на летвата: 235 Височина на летвата: 235 Височина на летвата: 235 Височина на скока: 235 Скокът е неуспешен – 1 опит Седми скок:



















Височина на летвата: 235
Височина на скока: 234
Скокът е неуспешен – 2 опит
Осми скок:
Височина на летвата: 235
Височина на скока: 235
Скокът е неуспешен – 3 последен опит
Тихомир приключва тренировката без успех.















