

Упражнение: Повторения с цикли – While-цикъл

Задачи за упражнение и домашно към курса ["Основи на програмирането" в СофтУни](#).

Тествайте решението си в judge системата: <https://judge.softuni.bg/Contests/Index/2408#0>

1. Старата Библиотека

Ани отива до родния си град след много дълъг период извън страната. Прибирайки се вкъщи тя вижда старата библиотека на баба си и си спомня за любимата си книга. Помогнете на Ани, като напишете функция в която тя въвежда търсената от нея книга(текст). Докато Ани не намери любимата си книга или не провери всички в библиотеката, програмата трябва да чете всеки път на нов ред името на всяка следваща книга (текст). Книгите в библиотеката са свършили щом получите текст "No More Books".

- Ако не открие книгата да се отпечата на два реда:
 - "The book you search is not here!"
 - "You checked {брой} books."
- Ако открие книгата си се отпечатва един ред:
 - "You checked {брой} books and found it."

Примерен вход и изход

Вход	Изход	Обяснения
(["Troy", "Stronger", "Life Style", "Troy"])	You checked 2 books and found it.	Книгата която Ани търси, в случая е Troy, а библиотеката съдържа 3 книги. Първата е Stronger, втората е Life Style, третата книга е търсената – Troy и програмата приключва.
(["The Spot", "Hunger Games", "Harry Potter", "Toronto", "Spotify", "No More Books"])	The book you search is not here! You checked 4 books.	Книгата, която търси Ани е "The Spot". Библиотеката съдържа 4 книги. Първата е Hunger Games, втората Harry Potter, третата Toronto, а четвъртата Spotify. Понеже няма повече книги в библиотеката четенето на имена приключва. Ани не намери книгата, която търсеше.
(["Bourne", "True Story", "Forever", "More Space", "The Girl", "Spaceship", "Strongest", "Profit", "Tripple", "Stella", "The Matrix", "Bourne"])	You checked 10 books and found it.	

Насоки

1. Извадете любимата книга от масива с данни, който приема функцията.

```
let favouriteBook = input[0];
```

2. Направете още две помощни променливи в началото, които да следят, дали книгата е намерена или всички книги са проверени. Едната променлива ще е брояч и трябва да е число и с първоначална стойност едно. С нея ще следим, колко книги са проверени. Другата променлива трябва да е с началната стойност false.

```
let index = 1;  
let bookIsFound = false;
```

3. Ако книгата, която получихте от аргумента съвпада с любимата книга на Ани, презапишете стойността на променливата от булев тип, и прекратете цикъла, в противен случай увеличете брояча с едно.

```
let nextBookName = input[index];  
while (nextBookName !== "No More Books") {  
    if (nextBookName === favouriteBook) {  
        bookIsFound = true;  
        break;  
    }  
    index++;  
    nextBookName = input[index];  
}
```

4. Според това, дали книгата е намерена, принтирайте нужните съобщения.

```
if (bookIsFound === false) {  
    console.log("The book you search is not here!");  
    console.log(`You checked ${index - 1} books.`);  
} else {  
    console.log(`You checked ${index - 1} books and found it.`);  
}
```

2. Подготовка за изпит

Напишете функция, в която Марин решава задачи от изпити докато не получи съобщение "Enough" от лектора си. При всяка решена задача той получава оценка. Функцията трябва да приключи прочитането на данни при команда "Enough" или ако Марин получи определения брой незадоволителни оценки. Незадоволителна е всяка оценка, която е по-малка или равна на 4.

Вход

- На първи ред - брой незадоволителни оценки - цяло число в интервала [1...5]
- След това многократно се четат по два реда:
 - Име на задача - текст (низ)

- Оценка - цяло число в интервала [2...6]

Изход

- Ако Марин стигне до командата "Enough", отпечатайте на 3 реда:
 - "Average score: {средна оценка}"
 - "Number of problems: {броя на всички задачи}"
 - "Last problem: {името на последната задача}"
- Ако получи определения брой незадоволителни оценки:
 - "You need a break, {брой незадоволителни оценки} poor grades."

Средната оценка да бъде форматирана до втория знак след десетичната запетая.

Примерен вход и изход

Вход	Изход	Обяснения
<pre>(["3", "Money", "6", "Story", "4", "Spring Time", "5", "Bus", "6", "Enough"])</pre>	<pre>Average score: 5.25 Number of problems: 4 Last problem: Bus</pre>	<p>Броя на позволени незадоволителни оценки е 3. Първата задача се казва Money, оценката на Марин е 6.</p> <p>Втората задача е Story, оценката на Марин е 4.</p> <p>Третата задача е Spring Time, оценката на Марин е 5.</p> <p>Четвъртата задача е Bus, оценката на Марин е 6.</p> <p>Следващата команда е Enough, програмата приключва.</p> <p>Средна оценка: $21 / 4 = 5.25$</p> <p>Брой решени задачи: 4</p> <p>Последна задача: Bus</p>
Вход	Изход	Обяснения
<pre>(["2", "Income", "3", "Game Info", "6", "Best Player", "4"])</pre>	<pre>You need a break, 2 poor grades.</pre>	<p>Броят незадоволителни оценки е 2.</p> <p>Първата задача е Income, оценката на Марин е 3.</p> <p>Втората задача е Game Info, оценката на Марин е 6.</p> <p>Третата задача е Best Player, оценката на Марин е 4.</p> <p>Марин достигна допустимия брой незадоволителни оценки, време е за почивка.</p>

Насоки

1. Направете четири помощни променливи в началото, които да следят броя добри оценки, броя незадоволителни оценки, сумата на всички оценки и коя е последната задача. Първата, втората и третата променливи са с първоначална стойност нула. Четвъртата е с първоначална стойност празен текст.
2. Създайте while цикъл, който продължава докато броя на незадоволителни оценки е по-малък от числото, което сте получили от аргумента. При всяко повторение на цикъла, вземете името на задачата и оценката за нея.
 - а. В случай, че получите команда Enough, намерете средната оценка на Марин и принтирайте нужните съобщения и прекратете цикъла.
3. При всяко повторение на цикъла, прибавете оценката на Марин към сбора на всичките му оценки и увеличете броя за оценките. Ако оценката е по-ниска или равна на 4 увеличете броя за незадоволителни оценки. Презапишете името на последната задача.

4. След цикъла ако броя **незадоволителни оценки** е достигнал **максималните незадоволителни оценки**, принтирайте нужното съобщение.

3. Почивка

Джеси е решила да събира пари за екскурзия и иска от вас да ѝ помогнете да разбере **дали ще успее да събере необходимата сума**. Тя спестява или харчи част от парите си **всеки ден**. Ако иска да **похарчи повече от наличните си пари**, то тя ще похарчи **всичко, което има и ще ѝ останат 0 лева**.

Вход

От масива се четат:

- Пари нужни за екскурзията - реално число в интервала [1.00.. 25000.00]
- Налични пари - реално число в интервала [0.00... 25000.00]

След това многократно се четат по два реда:

- Вид действие – текст с възможности "spend" и "save".
- Сумата, която ще спести/похарчи - реално число в интервала [0.01... 25000.00]

Изход

Функцията трябва да приключи при следните случаи:

- Ако **5 последователни дни** Джеси само харчи, на конзолата да се изпише:
 - "You can't save the money."
 - "{Общ брой изминали дни}"
- Ако Джеси събере парите за почивката на конзолата се изписва:
 - "You saved the money for {общ брой изминали дни} days."

Примерен вход и изход

Вход	Изход	Обяснения
(["2000", "1000", "spend", "1200", "save", "2000"])	You saved the money for 2 days.	Пари нужни за почивката: 2000 Наличните пари: 1000 spend – изваждаме от парите следващото число 1200 - ние разполагаме с 1000, но се опитваме да похарчим 1200, тъй като не разполагаме с толкова, харчим наличните си 1000 и оставаме 0 лева. save – прибавяме към парите следващото число 2000 – разполагаме с 0, добавяме 2000 и събираме парите успешно за 2 дни.
(["110", "60", "spend", "10", "spend", "10", "spend", "10", "spend", "10", "spend", "10"])	You can't save the money. 5	(["250", "150", "spend", "50", "spend", "50", "save", "100", "save", "100"]) You saved the money for 4 days.

4. Стъпки

Габи иска да започне здравословен начин на живот и си е поставила за цел да върви **10 000 стъпки всеки ден**. Някои дни обаче е много уморена от работа и ще иска да се прибере преди да постигне целта си. Напишете функция, която **чете от масив по колко стъпки изминава** тя всеки път като излиза през деня и **когато постигне целта си да се изписва "Goal reached! Good job!"** и колко стъпки повече е извървяла **"{разликата между стъпките} steps over the goal!"**

Ако иска да се **прибере преди това**, тя ще въведе командата **"Going home"** и ще въведе стъпките, които е **извървяла докато се прибира**. След което, ако не е успяла да постигне целта си, на конзолата трябва да се изпише: **"{разликата между стъпките} more steps to reach goal."**

Примерен вход и изход

Вход	Изход	Вход	Изход
(["1000", "1500", "2000", "6500"])	Goal reached! Good job! 1000 steps over the goal!	(["1500", "300", "2500", "3000", "Going home", "200"])	2500 more steps to reach goal.
Вход	Изход	Вход	Изход
(["1500", "3000", "250", "1548", "2000", "Going home", "2000"])	Goal reached! Good job! 298 steps over the goal!	(["125", "250", "4000", "30", "2678", "4682"])	Goal reached! Good job! 1765 steps over the goal!

Примерни изпитни задачи

5. Монети

Производителите на вендинг машини искали да направят машините си да връщат възможно **най-малко монети ресто**. Напишете функция, която приема **сума - рестото**, което трябва да се върне и изчислява **с колко най-малко монети може да стане това**. Монетите може да са от 2 лева, 1 лев, 50 стотинки, 20 стотинки, 10 стотинки, 5 стотинки, 2 стотинки или 1 стотинка

Примерен вход и изход

Вход	Изход	Обяснения
(["1.23"])	4	Рестото ни е 1 лев и 23 стотинки. Машината ни го връща с 4 монети: монета от 1 лев, монета от 20 стотинки, монета от 2 стотинки и монета от 1 стотинка.
(["2"])	1	Рестото ни е 2 лева. Машината ни го връща с 1 монета от 2 лева.
(["0.56"])	3	Рестото ни е 56 стотинки. Машината ни го връща с 3 монети: монета от 50 стотинки, монета от 5 стотинки и монета от 1 стотинка.

(["2.73"])	5	Рестото ни е 2 лева и 73 стотинки. Машината ни го връща с 5 монети: монета от 2 лева, монета от 50 стотинки, монета от 20 стотинки, монета от 2 стотинки и монета от 1 стотинка.
------------	---	--

6. Торта

Поканени сте на 30-ти рожден ден, на който рожденикът черпи с огромна торта. Той обаче не знае **колко парчета могат да си вземат гостите от нея**. Вашата задача е да напишете функция, която изчислява **броя на парчетата**, които гостите са взели, преди тя да свърши. Ще получите **размерите на тортата** (широчина и дължина – **цели числа** в интервала [1...1000]) и след това на всеки ред, до получаване на командата **"STOP"** или **докато не свърши тортата**, броят на парчетата, които гостите вземат от нея.

Бележка: Едно парче торта е с размер 1x1 см.

Да се **отпечата** на конзолата **един** от следните редове:

- "{брой парчета} pieces are left." - ако стигнете до **STOP** и не са свършили парчетата торта
- "No more cake left! You need {брой недостигащи парчета} pieces more."

Примерен вход и изход

Вход	Изход	Обяснения
(["10", "10", "20", "20", "20", "20", "21"])	No more cake left! You need 1 pieces more.	Размер на тортата: $10 \times 10 = 100$. Въвеждат се многократно брой парчета които са взети: $20 + 20 + 20 + 20 + 21 = 101$ Не ни достига едно парче: $101 - 100 = 1$
(["10", "2", "2", "4", "6", "STOP"])	8 pieces are left.	