

PROGRAMA STARTER FULL STACK WEB DEVELOPER

Atividade Prática 04 – Desafio Ilhas

Growdev



growdev

Termo de uso

Todo o conteúdo deste documento é propriedade da Growdev. O mesmo pode ser utilizado livremente para estudo pessoal.

É proibida qualquer utilização desse material que não se enquadre nas condições acima sem o prévio consentimento formal, por escrito, da Growdev. O uso indevido está sujeito às medidas legais cabíveis.

Objetivo do documento

Este material tem como objetivo descrever a atividade prática que realizaremos durante as aulas para fixação do conteúdo.

Vamos praticar!

Chegou a hora de aplicar o conhecimento adquirido em nossos encontros. Lembrando sempre que os exercícios e desafios serão nossos principais indicadores sobre o conhecimento de vocês, tanto para ajudá-los como na hora do direcionamento para as vagas.

Contextualização do desafio:

As Ilhas Growdev formam um reino independente nos mares do Pacífico. Como é um reino recente, a sociedade é muito influenciada pela informática. A moeda oficial é a GrowCoin; existem notas de GC\$ 50,00, GC\$ 10,00, GC\$ 5,00 e GC\$ 1,00. Vocês foram contratados para ajudar na programação dos caixas automáticos de um grande banco das Ilhas Growdevs.

Tarefa:

Os caixas eletrônicos das Ilhas Growdev operam com todos os tipos de notas disponíveis, mantendo um estoque de cédulas para cada valor. Os clientes do banco utilizam os caixas eletrônicos para efetuar retiradas de um certo número inteiro de GrowCoins.

Sua tarefa é escrever um algoritmo que, dado o valor de GrowCoins desejado pelo cliente, determine o número de cada uma das notas necessárias para totalizar esse valor. Por exemplo, se o Marcelo deseja retirar GC\$ 50,00 basta entregar uma única nota de cinquenta GrowCoins. Se o Édson deseja retirar GC\$ 72,00 será necessário entregar uma nota de GC\$ 50,00, duas de GC\$ 10,00 e duas de GC\$ 1,00

Exemplo de entrada:

72

Exemplo de saída:

GC\$ 50,00 -> 1

GC\$ 10,00 -> 2

GC\$ 5,00 -> 0

GC\$ 1,00 -> 2

Este desafio será realizado durante a aula com o Mentor e a resolução deverá ser postada na Class até o horário estipulado da tarefa na plataforma. Crie um arquivo compactado contendo os arquivos com a resolução do desafio e realize o upload no post da atividade no Class.

Para que possamos construir uma base sólida de aprendizado é preciso praticar.

Bora implementar tudo isso!

BORA GROWDEVERS!

PROGRAMA STARTER FULL STACK WEB DEVELOPER