Troco

Este problema foi utilizado em 271 Dojo(s).

Funcionários de empresas comerciais que trabalham como caixa tem uma grande responsabilidade em suas mãos. A maior parte do tempo de seu expediente de trabalho é gasto recebendo valores de clientes e, em alguns casos, fornecendo troco.

Seu desafio é fazer um programa que leia o valor total a ser pago e o valor efetivamente pago, informando o menor número de cédulas e moedas que devem ser fornecidas como troco.

Deve-se considerar que há:

cédulas de R$100,00, R$50,00, R$10,00, R$5,00 e R$1,00;

moedas de R$0,50, R$0,10, R$0,05 e R$0,01.

link:http://dojopuzzles.com/problemas/exibe/troco/

Caixa Eletrônico

Você está resolvendo este problema.

Este problema foi utilizado em 780 Dojo(s).

Desenvolva um programa que simule a entrega de notas quando um cliente efetuar um saque em um caixa eletrônico. Os requisitos básicos são os seguintes:

Entregar o menor número de notas;

É possível sacar o valor solicitado com as notas disponíveis;

Saldo do cliente infinito;

Quantidade de notas infinito (pode-se colocar um valor finito de cédulas para aumentar a dificuldade do problema);

Notas disponíveis de R$ 100,00; R$ 50,00; R$ 20,00 e R$ 10,00

Exemplos:

Valor do Saque: R$ 30,00 – Resultado Esperado: Entregar 1 nota de R$20,00 e 1 nota de R$ 10,00.

Valor do Saque: R$ 80,00 – Resultado Esperado: Entregar 1 nota de R$50,00 1 nota de R$ 20,00 e 1 nota de R$ 10,00.

link:http://dojopuzzles.com/problemas/exibe/caixa-eletronico/

Jokenpo

Este problema foi utilizado em 949 Dojo(s).

Jokenpo é uma brincadeira japonesa, onde dois jogadores escolhem um dentre três possíveis itens: Pedra, Papel ou Tesoura.

O objetivo é fazer um juiz de Jokenpo que dada a jogada dos dois jogadores informa o resultado da partida.

As regras são as seguintes:

Pedra empata com Pedra e ganha de Tesoura

Tesoura empata com Tesoura e ganha de Papel

Papel empata com Papel e ganha de Pedra

link:http://dojopuzzles.com/problemas/exibe/jokenpo/