Roteiro de atividade prática

Nome: Turma: .

**Atividade 1: Corrida (Beecrowd)**

BEECROWD. *Página inicial*. Disponível em: <https://judge.beecrowd.com/pt/login?redirect=%2Fpt%2Fproblems%2Fview%2F2413>. Acesso em: 30 abr. 2024.

**Detalhes do exercício:**

Leonardo é um corredor profissional que participa de diversos campeonatos de atletismo pelo mundo. O tamanho das pistas ao redor do mundo não é padronizado. Por isso, Leonardo, que treina em um clube que tem uma pista circular, resolveu fixar seu treinamento em C metros, em vez de um número fixo de voltas na pista. Após cada treinamento, Leonardo deve tomar meio litro de água antes de fazer qualquer esforço, e por isso quer deixar sua garrafa de água exatamente no ponto da pista onde ele termina o seu treinamento.

Sabendo o comprimento da pista de corrida em que Leonardo pretende treinar, ele resolveu pedir sua ajuda para calcular o local do ponto de término do treinamento. O ponto de término é o local da pista onde ele termina o percurso de C metros, considerando que ele parte do ponto de partida e se movimenta sempre na mesma direção. O ponto de término é dado pelo número de metros entre o ponto de partida e o local onde Leonardo termina seu treinamento, contados na direção do percurso. Leonardo quer deixar sua garrafa de água nesse ponto.

Por exemplo, se a pista tem 12 metros e Leonardo fixou seu treinamento em 22 metros, o ponto de término é 10.

Sua tarefa é, dado o número C de metros que Leonardo pretende correr e o comprimento N em metros da pista circular, determinar o ponto de término de seu treinamento.

**Entrada**

A entrada consiste em apenas uma linha contendo dois inteiros **C** (1 ≤ **C** ≤ 108) e **N** (1 ≤ **N** ≤ 100) que indicam, respectivamente, o número de metros que Leonardo pretende correr e o comprimento da pista.

**Saída**

Seu programa deve imprimir apenas uma linha, contendo apenas um inteiro, indicando o ponto de término do treinamento de Leonardo.

Fonte: XXVI OLIMPÍADA BRASILEIRA DE INFORMÁTICA. *Pratique*: Corrida, [s.d.]. Disponível em: <https://olimpiada.ic.unicamp.br/pratique/p1/2012/f1/corrida/>. Acesso em: 30 abr. 2024.

**Tempo estimado:** 30 minutos.

**Lista de materiais**

* Computador com internet;
* Caderno para anotações;
* 1 caneta.

**Procedimento experimental**

1. Desenvolva o código para resolução do programa citado.
2. Descreva em papel a estrutura lógica que seu grupo pensou para solucionar a atividade.
3. Anote a resolução abaixo e envie no AVA:

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |