Ganhando o prêmio maior da caça-níquel

Requested files: user.c, input.txt (Download)

Type of work: Individual work

Grade settings: Maximum grade: 10

Run: Yes Evaluate: Yes Automatic grade: Yes

Para cada rodada i, uma caça-níquel tem o seguinte programa de premiação:

- Se é apostado um número n ímpar de moedas, elas serão duplicadas;
- Se a quantidade de moedas n é um número par, então:
 - O valor total obtido do prêmio será a diferença absoluta dos números pares e ímpares na sequência inversa Fibonacci de base n e n-i "inv(F_{n n-i})" se n-i é maior do que 0;
 - Caso contrario, se *n-i* é menor ou igual do que 0, o valor do prêmio será a metade das moedas.

Nas seguintes rodadas, o comportamento de premiação será repetido com n sendo todo o montante acumulado de moedas. No entanto, se n é um múltiplo de 5 ou ele for maior do que 10000 moedas na rodada, todo o montante será perdido na próxima rodada. Assim, para uma aposta inicial de n=13, a seguinte sequência de premiação da caça níquel será obtida:

Escreva um programa, que dado dois números inteiros *min* e *max*, os quais representam respectivamente o mínimo e máximo de moedas que podem ser apostadas no início do jogo, determine: o valor de *n* no intervalo de *min* e *max* (incluindo *min* e *max*) que devemos apostar no início do jogo para ganhar o prêmio maior, o número *i* de iterações (rodadas) necessárias para ganhar esse prêmio e o valor do prêmio maior. No máximo podem ser feitas 100 rodadas por jogo (*i*<=100), a rodada 101 não existe.

Importante:

 O prêmio maior é o máximo beneficio que podemos sacar da caça-níquel com o programa de premiação detalhado acima.

Dicas:

- A sequência inversa Fibonacci de base n e m "inv(F_{n,m})" é a sequência de números inteiros positivos na qual cada termo sub-sequente corresponde à diferença dos dois números anteriores. Por exemplo, para n=81 e m=50, a sequência inversa Fibonacci é 81, 50, 31, 19, 12, 7, 5, 2, 3.
- Para calcular o valor absoluto de um número x, uma solução básica é multiplicar o número por -1 se x é menor do que 0 (zero).

Entrada e Saída:

A entrada será constituída por dois números inteiros *min* e *max*, ambos maiores do que 0 e menores que 10000. A entrada *min* será sempre menor do que *max* e cada linha no arquivo "input.txt" representará uma entrada para o programa.

Como saída, você deve imprimir cinco números, os valor de *min*, o valor de *max*, o valor *n* a ser apostado para ganhar o prêmio maior, a iteração na qual devemos parar para ganhar o prêmio maior e o valor do prêmio maior. Veja abaixo alguns exemplos de entrada/saída:

<u>Exemplos de entrada</u> <u>Saída para os exemplos de entrada</u>

5 13	5 13 13 8 1580
8 20	8 20 17 8 2228
2 18	2 18 17 8 2228