

Hackathon'16

ESI CR - UCLM

7/Noviembre/2016

Los clavos y la pelota de espuma (20 puntos)

Tenemos un tablero de madera en el que hemos clavado unos cuantos clavos, tales como se muestran en la figura de la izquierda. En ese tablero, colocamos una pelota de espuma de 5 cm de radio en la posición 0,0.

Dado un fichero de entrada con las coordenadas (x,y) de cada clavo (un clavo por línea), se pide realizar un algoritmo que genere un fichero con las coordenadas ordenadas (por x y a igualdad de x, por y) de los clavos que toca la pelota.