





5^{er} DESAFÍO TECNOLÓGICO - LOS GENIOS NO DUERMEN <u>ENUNCIADO GENERAL</u> PROBLEMA C4: "Picasso"

Mezcla los colores que el pintor Picasso te pedirá para terminar sus cuadros. El pintor te entregará su paleta de colores y te indicará las distintas mezclas a realizar para que le entregues una nueva paleta de colores a utilizar.

Para comprender a que nos referimos con la paleta de colores te damos algunos ejemplos de paletas que podría utilizar Picasso.

Paleta de colores N°1					
Х	RO	ΑZ	AM	BL	
RO	X	VI	NA	RS	
ΑZ	VI	Х	VE	CE	
AM	NA	VE	Х	AM	
BL	RS	CE	AM	Х	
Paleta de colores N°2					
Х	AM	RO	BL	ΑZ	
AM	Х	NA	AM	VE	
RO	NA	Х	RS	VI	

BL AM RS X CE

Tabla de Colores		
RO	Rojo	
ΑZ	Azul	
AM	Amarillo	
BL	Blanco	
CE	Celeste	
NA	Naranjo	
VE	Verde	
VI	Violeta	

Piscasso te indicará que colores debes mezclar a través de una instrucción. La instrucción debe indicar los códigos de los colores a mezclar de acuerdo con la Tabla de colores. Por ejemplo, si quisieras mezclar dos colores como rojo y azul, la instrucción sería:



Si quisieras realizar distintas mezclas de colores, se deben listar las duplas de colores a mezclar separadas por un ";" como se indica a continuación.

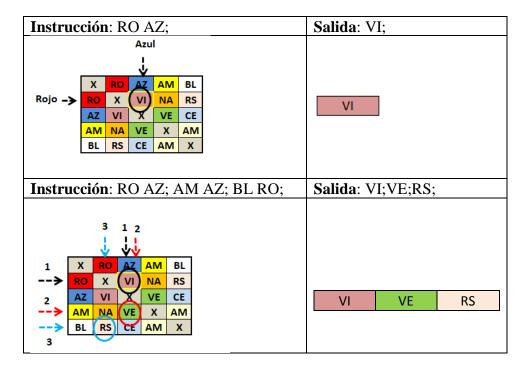
Instrucción: RO AZ; AM AZ; BL RO;

3 Mezclas de colores





El color resultante de cada mezcla es obtenido a través del cruce de los colores en la paleta de colores. Por ejemplo:



El formato de la instrucción del pintor respeta la siguiente estructura:

- Color1 Color2; Una dupla de colores a mezclar indicando el primer color seguido del segundo color. Ambos separados por un espacio en blanco. Se termina con el caracter ";"
- Color1 Color2; Color3 Color2; Color1 Color4; Puede admitir una lista de duplas de colores a mezclar. Cada dupla respeta las mismas indicaciones mencionadas y todas separadas por el carácter ";"
- Solo se pueden mezclar dos colores a la vez.
- Los colores se separan por un espacio en blanco
- Se pueden repetir las mezclas.

DATOS DE ENTRADA:

- a) La entrada se encuentra definida a través de los siguientes elementos:
 - ❖ El número de filas y el número de columnas de la paleta de colores separados por un espacio en blanco. Terminar la línea de datos con un salto de línea.
 - ❖ La paleta colores definida como una matriz mxn, fila a fila. Todos los colores se encuentran separados por un espacio. Cada fila es terminada con un salto de línea.





- El número -1 seguido de un salto de línea
- El formato de la instrucción del pintor expresado a través de cualquiera de las siguientes dos estructuras:
 - i. Color1 Color2; Una dupla de colores a mezclar indicando el primer color seguido del segundo color. Ambos separados por un espacio en blanco. Se termina la línea de datos con el caracter ";"
 - ii. Color1 Color2; Color3 Color2; Color1 Color4; Puede admitir una lista de duplas de colores a mezclar. Cada dupla respeta las mismas indicaciones mencionadas y todas separadas por el carácter ";". Se termina la línea de datos con el carácter ";"

DATOS DE SALIDA:

a) Impresión de los códigos de los colores resultantes de cada mezcla realizada y separadas por ";". La secuencia se termina en ";".

EJEMPLO 1 DE ENTRADA DE DATOS:

```
5 5
X RO AZ AM BL
RO X VI NA RS
AZ VI X VE CE
AM NA VE X AM
BL RS CE AM X
-1
AM AZ; RO AZ; BL RO;
```

EJEMPLO 1 DE SALIDA DE DATOS DEL PROGRAMA:

VE;VI;RS;

EJEMPLO 2 DE ENTRADA DE DATOS:

```
X AM RO BL AZ
AM X NA AM VE
RO NA X RS VI
BL AM RS X CE
AZ VE VI CE X
-1
RO AZ; AM AZ; BL RO;
```

EJEMPLO 2 DE SALIDA DE DATOS DEL PROGRAMA:

VI;VE;RS;