

کوکاکولا

- محدودیت زمان: ۱ ثانیه
- محدودیت حافظه: ۲۵۶ مگابایت

فرض کنید در وندینگ ماشین دانشگاه خوارزمی، نوشیدنی های کوکاکولا را با قیمت 50 سنت به فروش می‌رساند و فقط سکه‌هایی با ارزش 25 سنت، 10 سنت و 5 سنت را قبول می‌کند. می‌خواهیم برنامه‌ای بنویسیم که در آن، کاربر هر بار یک سکه وارد کند و هر بار مبلغ قابل پرداخت به کاربر نشان داده شود. توجه کنید برنامه نباید متوقف شود و فرایند گرفتن مبلغ و پاسخ دادن باید تکرار شود. در صورتی که کاربر مبلغ کمتر از ۵۰ سنت وارد کند، مبلغ بدهکاری به او نشان داده خواهد شد. در نظر داشته باشید که کاربر فقط اعداد صحیح را وارد می‌کند و هر عددی که به عنوان ارزش قابل قبول شناخته نشود، نادیده گرفته خواهد شد.

نکته

- ابتدا از کاربر مقدار سکه را دریافت کنید سپس پاسخ را به صورت Amount Due نمایش دهید.
- Amount Due و Change Owed خروجی برنامه است.
- هر زمان که شما Change Owed را به عنوان خروجی چاپ کردید باید برنامه شما متوقف شود

مثال

در اینجا چند نمونه برای فهم بهتر صورت سوال و قالب ورودی و خروجی تست‌ها داده می‌شود.

نمونه ۱

ورودی رو 25 سنت رو وارد کردیم باید به ما خروجی مبلغ باقی مانده را نشان دهد و دوباره به آن سکه به مبلغ 25 سنت وارد کنیم و این Change Owed: 0 که باید برنامه شما برگرداند به این معنی است که حساب شما صاف شده و بدهی ندارید و باید برنامه خود را متوقف کنید.

25

Amount Due: 25

25

Change Owed: 0

نمونه ۲

ورودی مقدار 25 را تایپ کنید و کلید Enter را فشار دهید. دوباره مقدار 10 را تایپ کنید و کلید Enter را فشار دهید. دوباره مقدار 25 را تایپ کنید و کلید Enter را فشار دهید. خروجی شما برابر می‌شود با: Change Owed: 10 به این معنا که شما 10 سنت حساب خورد را شارژ کردید. و بعد از آن برنامه خود را متوقف کنید

25

Amount Due: 25

10

Amount Due: 15

25

Change Owed: 10