**Disciplina:** ESTSIV006 - Introdução à Programação de Computadores   
**Descrição:**

**Descrição**

Todos que querem aprender a jogar golfe se deparam com diversas  
esquisitices (como qualquer jogo inventado pelos britânicos). Uma dessas esquisitices  
é o jeito de contar o número de tacadas que um jogador precisou para colocar a  
bola no buraco. Existe um “par” para cada buraco, e praticamente todos os resultados  
são relativos ao par (o par é o número de tacadas que um jogador razoável  
precisa para colocar a bola no buraco). Se o número de tacadas forem iguais ao par, dizemos que o jogadir fez um *par.* Se o jogador precisar de uma tacada a  
menos que o par, dizemos que fez um *birdie*. Se  
foram duas a menos, ele fez um *eagle*, três a  
menos, ou menos tacadas, *double eagle*. Além  
disso, as tacadas espetaculares em que o jogador acerta a bolinha na primeira  
tacada recebem o nome de *hole-in-one*. Se ele  
precisar de uma a mais que o par, fez um *bogey*, duas a  
mais ou mais tacadas, *double bogey*. Você é o *caddy* do  
jogador (aquele que carrega os tacos e anota os resultados) e se confunde todo  
com esses nomes. Assim, você deve escrever um programa que dado o “par” para um  
buraco e o número de tacadas que o jogador precisou, imprime o nome da jogada  
que fez o jogador.

**Entradas e Saídas**

* Entrada. Dois números inteiros, um correspondendo ao par do buraco e o outro ao número de jogadas que o jogador precisou.
* Saída: Uma **string** contendo a classificação da jogada, escrita em letras minúsculas, tal qual apresentado no enunciado. Números inválidos de par ou de tacadas resultam em saída *erro* (**booleano**)*.*

**Exemplos:**

|  |  |
| --- | --- |
| Entrada | Saída |
| 18  9 | dougle eagle |
| 12  1 | hole-in-one |

**Prazo de Entrega:** 10/04/2015 18:00:00 Aberto   
**Este exercício aceita os seguintes tipos de arquivos:**

* Python

**Novo Envio**

Você pode submeter um arquivo até  
10/04/2015 18:00:00

