



JAVA [Prova 2] – Acampamento de Férias

🕒 Fecha em 07/11/2024 11:40

Essa atividade está fechada

Descrição

Nas férias de Julho, várias escolas de uma mesma região resolveram se organizar e levaram uma parte de seus alunos para um acampamento de férias por uma semana. Nestes acampamentos os alunos são divididos em chalés coletivos por gênero e idade, sempre com um supervisor ou supervisora que, além de dormirem com o grupo no chalé, também são responsáveis por criar e executar várias atividades interessantes e animadas, para todas as idades. Dentre as diversas atividades podem-se citar jogos, excursões, Gincana Musical, Gincanas Noturnas, etc. No primeiro dia de acampamento, devido à forte chuva, as atividades recreativas ficaram limitadas e as crianças foram levadas para o ginásio de esportes. Foi realizada uma gincana e uma das atividades da mesma consistiu em agrupar as crianças em um círculo (organizado no sentido anti-horário) do qual seriam retiradas uma a uma até que sobrasse apenas uma criança, que seria a vencedora.

No momento em que entra no círculo, cada criança recebe uma pequena ficha que contém um valor de 1 a 500. Depois que o círculo é formado, conta-se, iniciando na criança que está ao lado da primeira que entrou no círculo, o número correspondente à ficha que a primeira detém. A criança onde o número contado cair, deve ser retirada do grupo, e a contagem inicia novamente segundo a ficha da criança que acabou de ser eliminada. Para ficar mais interessante, quando o valor que consta na ficha é par, a contagem é feita no sentido horário e quando o valor que consta na ficha é ímpar, a contagem é feita no sentido anti-horário.

A brincadeira fez muito sucesso e o administrador do acampamento pediu para que sua equipe desenvolva um programa para que no próximo evento ele saiba previamente qual criança irá ser a vencedora de cada grupo, com base nas informações fornecidas.

Entrada

A entrada contém vários casos de teste. A primeira linha de cada caso de teste contém um inteiro N ($1 \leq N \leq 100$), indicando a quantidade de crianças que farão parte de cada círculo e participarão da brincadeira. Em seguida, as N linhas de cada caso de teste conterão duas informações, o Nome e o Valor ($1 \leq \text{Valor} \leq 500$) que consta na ficha de cada criança, separados por um espaço, na ordem de entrada na formação do círculo inicial.

Obs: O Nome de cada criança não deverá ultrapassar 30 caracteres e contém apenas letras maiúsculas e minúsculas, sem acentos, e o caractere "_". O final da entrada é indicado pelo número zero.

Saída

Para cada caso de teste, deve-se apresentar a mensagem Vencedor(a): xxxxxx, com um espaço após o sinal ":" indicando qual é a criança do grupo que venceu a brincadeira.



Clique aqui para enviar

Nova Submissão

A atividade deve ser feita na linguagem **JAVA**

Atividade fechada

Entradas e saídas

Minimizar

📄 baixar

Entrada

```
1      3
2      Fernanda 7
3      Fernando 9
4      Gustavo 11
5      5
6      Maria 7
7      Pedro 9
8      Joao_Vitor 5
9      Isabel 12
10     Laura 8
11     3
12     Maria 4
13     Pedro 3
14     Joao 2
15     0
```

Saída

```
1      Vencedor(a): Fernanda
2      Vencedor(a): Pedro
3      Vencedor(a): Pedro
4
```

Suas submissões

Expandir