

Pratique

Submeta sua solução

Arquivo:

Escolher arquivo

Nenhum arquivo escolhido

Linguagem:

Selecione

▼

Submete

Nome do arquivo: *torneio.x*, onde *x* deve ser *c*, *cpp*, *java*, *js* ou *py*

Torneio de tênis

A prefeitura contratou um novo professor para ensinar as crianças do bairro a jogar tênis na quadra de tênis do parque municipal. O professor convidou todas as crianças do bairro interessadas em aprender a jogar tênis. Ao final do primeiro mês de aulas e treinamentos foi organizado um torneio em que cada participante disputou exatamente seis jogos. O professor vai usar o desempenho no torneio para separar as crianças em três grupos, de forma a ter grupos de treino em que os participantes tenham habilidades mais ou menos iguais, usando o seguinte critério:

- participantes que venceram 5 ou 6 jogos serão colocados no Grupo 1;
- participantes que venceram 3 ou 4 jogos serão colocados no Grupo 2;
- participantes que venceram 1 ou 2 jogos serão colocados no Grupo 3;
- participantes que não venceram nenhum jogo não serão convidados a continuar com os treinamentos.

Dada uma lista com o resultado dos jogos de um participante, escreva um programa para determinar em qual grupo ele será colocado.

Entrada

A entrada consiste de seis linhas, cada linha indicando o resultado de um jogo do participante. Cada linha contém um único caractere: V se o participante venceu o jogo, ou P se o jogador perdeu o jogo. Não há empates nos jogos.

Saída

Seu programa deve produzir uma única linha na saída, contendo um único inteiro, identificando o grupo em que o participante será colocado. Se o participante não for colocado em nenhum dos três grupos seu programa deve imprimir o valor -1.

Exemplos

Entrada	Saída
V V P P P V	2

Entrada	Saída
P	-1
P	
P	
P	
P	
P	
P	

Sobre a OBI

[Apresentação](#)

[Regulamento](#)

[Datas importantes](#)

[Comissão Nacional](#)

[Anos anteriores](#)

[Competições Internacionais](#)

[Certificados](#)

[Serviços](#)

[Apoios](#)

Prepare-se

[Estude](#)

[Pratique](#)

[Saci](#)

[Aplicativos](#)

[Ementas](#)

Fale conosco

[Contato](#)

[Siga-nos em nossas redes sociais](#)



Ajude a divulgar

Arte, Cartaz e Logo