

Faculdade de Tecnologia de Garça

Avaliação 01 – Estrutura de Seleção

Linguagem de Programação

Profa. Renata Paschoal

Instruções para realizar a atividade:

A atividade deverá ser desenvolvida em grupo.

Instruções para postar as resoluções:

Os alunos deverão desenvolver o programa e fazer o upload do arquivo com o nome "av01.py". A entrega deve ser feita por grupo.

Corvo Contador

Como se sabe, existe um corvo com três olhos. O que não se sabia é que o corvo com três olhos pode prever o resultado da loteria de Westeros. Enquanto todos os outros corvos coletam as apostas, o corvo de três olhos já sabe o resultado, e quando Bran sonha com o corvo, o corvo conta o resultado. O problema é que Bran apesar de lembrar do sonho, não consegue interpretá-lo sozinho em tempo hábil. A sua tarefa é fazer um programa para interpretar o sonho de Bran e calcular o resultado da loteria. Durante o sonho, o corvo pisca diversas vezes e grita apenas 3 vezes. A cada grito um número do resultado da loteria é calculado. Cada piscada do corvo comunica um número em binário. Um olho aberto significa 1 e um olho fechado significa 0. O olho da esquerda é o mais significativo e o da direita é o menos significativo. A cada piscada, este número deve ser somado, e quando o corvo grita, essa soma é um resultado.

Entrada

A entrada descreve, em cada linha, em sequência, ou um grito ou uma piscada do corvo.

Um grito é representado pela string 'caw caw'.

Uma piscada é representada por três caracteres * ou -, representando, respectivamente, um olho aberto ou um olho fechado, da esquerda para a direita.

Lembre-se que o corvo tem 3 olhos. Os números sorteados na loteria não excedem 1000.

Faculdade de Tecnologia de Garça

Saída

A saída são três linhas, cada linha com um número da loteria.

Exemplos

Entrada	Saída
--*	1
caw caw	4
*--	0
caw caw	
caw caw	

Entrada	Saída
--*	3
--*	8
--*	5
caw caw	
*--	
*--	
caw caw	
--*	
*--	
caw caw	

Obs.: Implemente uma função para o cálculo do número de cada entrada.