

sqtpm

[202619]

[voltar](#)**Trabalho:** 04-baralho

Linguagens: C

Data de abertura: 2017/08/28 14:00:00

Data limite para envio: 2017/09/06 18:00:00 (encerrado)

Número máximo de envios: 25

Casos-de-teste abertos: [casos-de-teste.tgz](#)

Jogando Cartas

Suponha um baralho com n cartas numeradas de 1 a n , no qual todas as cartas estão ordenadas, com a carta 1 no topo e a carta n no fundo.

A seguinte operação é realizada, enquanto houver pelo menos duas cartas no baralho:

- Retire a carta que está no topo do baralho, descarte-a e coloque a carta seguinte no fundo do baralho.

Sua tarefa é escrever um programa que encontra a sequência de cartas descartadas e a carta remanescente para um dado baralho com n cartas.

Entrada

Cada linha da entrada (exceto a última) contém um número $n \leq 100.000$. A última linha contém 0 e não deve ser processada.

Saída

Para cada entrada deve-se produzir duas linhas de saída. A primeira linha deve ter a sequência de cartas descartadas e a segunda linha deve informar a carta remanescente no baralho.

Exemplo de Entrada

```
7
19
10
6
0
```

Exemplo de Saída

```
Cartas jogadas: 1, 3, 5, 7, 4, 2
Carta restante: 6
Cartas jogadas: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 4, 8, 12, 16, 2, 10, 18, 14
Carta restante: 6
Cartas jogadas: 1, 3, 5, 7, 9, 2, 6, 10, 8
Carta restante: 4
Cartas jogadas: 1, 3, 5, 2, 6
Carta restante: 4
```

Observações

- Você deve usar uma fila.
 - Implementar a fila como uma sequência circular em um vetor dinâmico vale pontos extras.
-