Csavarok

Adott egy dobozban n különböző méretű csavar, egy másik dobozban pedig a hozzájuk illő anyák. Sajnos sem a csavarokat nem tudjuk egymással összehasonlítani, sem az anyákat. Azt tudjuk csak kipróbálni, hogy egy csavar külső átmérője kisebb, egyenlő vagy nagyobb egy anya belső átmérőjénél (megpróbáljuk az anyát rácsavarni a csavarra).

Készíts programot a megfelelő csavarok és anyák összepárosítására! A párosítás akkor jó, ha minden csavarhoz megadtuk azt az anyát, aminek a belső átmérője egyenlő a csavar átmérőjével.

Könyvtár

A megoldáshoz a csavarok könyvtár műveleteit kell használni! Programod nem olvashat és nem írhat semmilyen fájlt, beleértve a standard bemenetet és kimenetet.

#include "csavarok.h"	A függvény osztály használatba vétele.
<pre>int kezdet();</pre>	Megadja függvényértékként a csavarok n szá- mát (1≤n<100 000). A programod elején, egyszer kell hívni!
<pre>int proba(int a, int b);</pre>	A függvény értéke -1, ha az a. csavar átmérője kisebb a b. anya belső átmérőjénél; 0, ha egy- forma; +1, ha nagyobb.
<pre>void eredmeny(int cs[]);</pre>	A cs tömb i. eleme (0≤i <n) az="" csavar-<br="" i+1.="">hoz tartozó anya sorszámát tartalmazza! A programod végén, egyszer kell hívni! Végrehaj- tásával a program terminál.</n)>

Használat

Teszteléshez letölthető a csavarok könyvtár C++ programja (nem feltétlenül azonos az értékelő rendszerben levővel).

A kezdet a standard bemenet első sorából beolvassa a csavarok n számát, a második sorból az n csavar átmérőjét olvassa, a harmadikról pedig az n anya belső átmérőjét.

Az eredmeny a standard kimenet első sorába a TRUE vagy FALSE szót írja annak megfelelően, hogy a helyes-e a párosítás. A második sorba írt első szám a végrehajtott proba hívások száma, a második pedig a megengedett proba hívások száma.

Példa a használathoz

bemenet				kimenet		
4				TRUE		
30	10	20	40	4 4		
40	20	30	10			

Korlátok

Időlimit: 0.2 mp.

Memórialimit: 32 MB

Pontozás

Csak akkor kapsz pontot (a tesztesetre járó összeset), ha a proba hívások száma n≥40 esetén legfeljebb n*n/4.