Reto

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

**Solución:**

Input:

* armas equipo Vampiric Ghosts
* armas Frenzy Shooters
* reloj de armas

Output: lista de letras por partida de quien va ganando (F para Fenzy, V para Vampiric, o = si van iguales)

relación entradas con salidas:

Si el arma que marca el reloj la tiene el equipo Frenzy se suma 1 al contador de puntos del equipo Frenzy, si el arma la tiene el equipo Vampiric se suma 1 al contador de puntos del equoipo Vampiric. Se analiza que equipo tiene mas puntos al final del turno y se adiciona al contador de ganadores F si gana Frenzy o V si cana Vampiric. Se repite el proceso hasta terminar con las armas del reloj y se imprime lo que haya en el contador de ganadores

**Algoritmo**

##Recibo input

Lista\_armas\_vampiric = entrada()

Lista\_armas\_frenzy = entrada()

Lista\_armas\_reloj = entrada()

###Inicializo los contadores de puntos

Puntos\_fremnzy = 0

Puntos\_vampiric = 0

Lista\_ganadores\_partidas = ’’

###Analizo el reloj de armas

Para i en Lista\_armas\_reloj:

##Distribuyo puntos según el arma que marca el reloj

Si i en lista\_armas\_frenzy:

Puntos\_fremnzy +=1

Si i en lista\_armas\_vampiric:

Puntos\_vampiric +=1

##Reviso quien tiene mas puntos para asignar el ganador de la partida

Si puntos\_frenzy > puntos\_vampiric:

Lista\_ganadores\_partidas +=’F’

De lo contrario si puntos\_vampiric > puntos\_frenzy:

Lista\_ganadores\_partidas +=’V’

De lo contrario:

Lista\_ganadores\_partidas +=’**≈**’

Imprimir(lista\_ganadores\_partidas)

**codigo**

##Recibo input

lista\_armas\_vampiric = input()

lista\_armas\_frenzy = input()

lista\_armas\_reloj = input()

###Inicializo los contadores de puntos

puntos\_frenzy = 0

puntos\_vampiric = 0

lista\_ganadores\_partidas = ''

for i in lista\_armas\_reloj:

##Distribuyo puntos según el arma que marca el reloj

if i in lista\_armas\_frenzy:

puntos\_frenzy +=1

if i in lista\_armas\_vampiric:

puntos\_vampiric +=1

##Reviso quien tiene mas puntos para asignar el ganador de la partida

if puntos\_frenzy>puntos\_vampiric:

lista\_ganadores\_partidas+='F'

elif puntos\_vampiric>puntos\_frenzy:

lista\_ganadores\_partidas+='V'

else:

lista\_ganadores\_partidas+='≈'

print(lista\_ganadores\_partidas)