

Les Allumettes

Mise en situation :

L'Appel Gagnant a un autre jeu qui requiert votre talent pour les aider. En effet, il arrive qu'eux même se trompent dans leur propre jeu car ils essayent de le résoudre à la main. Cela leur fait perdre beaucoup de crédibilité auprès de leur public et ils ne veulent pas que cela puisse survenir de nouveau.

Tâche :

Créer un programme qui trouve la solution au jeu 'Déplacez au plus X allumettes pour former le plus grand nombre!'

Sur l'écran, ils affichent un nombre ou chaque chiffre est représenté par son analogue sur un afficheur digital 7 segments. Chaque segment représente une allumette.

Pour référence, les chiffres sur un afficheur 7 segments sont :

0123456789

Entrée:

Le nombre de départ et le nombre d'allumettes pouvant être déplacées, sur la même ligne, séparés par un espace.

Sortie :

Le plus grand nombre possible suivant les règles du jeu.

Restrictions :

Le nombre digital est compris entre 1000 et 9999 inclus.

Le nombre d'allumettes pouvant être déplacées est compris entre 1 et 4 inclus.

Attention :

Si on ne peut pas former de nombre plus grand, il faut afficher le nombre de départ.

Des allumettes peuvent être ajoutées au début ou à la fin du nombre de départ.

Exemples :

Entrée	Sortie Attendue
3578 1	9579
3578 2	75781
3578 3	95741
3578 4	757511
1234 1	1334
1234 2	12741
1234 3	72141