## 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 sont 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 |