

ข้อสอบสำหรับโครงการ TOI-Zero การฝึกเขียนโปรแกรมบนแพลตฟอร์ม TOI National Grader
เพื่อใช้สำหรับสมัครสอบคัดเลือกเข้าค่าย 1 สอวน.

ฟุตบอล 4 เส้า

ในการแข่งขันฟุตบอลทัวร์นาเมนต์ 4 เส้า ณ สนามราชมิ่งคลาสิกฟาสถาน มีทีมเข้าร่วมแข่งขัน 4 ทีม ได้แก่ MUN, LIV, NEW, และ CHE โดยทุกทีมจะแข่งขันแบบพบกันหมด โปรแกรมของคุณจะต้อง สร้างคู่แข่งขึ้นทั้ง 6 คู่โดยอัตโนมัติจากนั้นจึงวนรับผลการแข่งขันของแต่ละคู่จากผู้ใช้เพื่อนำไปคำนวณอันดับและคะแนนเมื่อสิ้นสุดทัวร์นาเมนต์

กฎการประกบคู่ : ให้ยึดลำดับตามตัวอักษรของชื่อทีมเป็นหลัก (CHE, LIV, MUN, NEW) ทีมที่ชื่อมาก่อนจะได้อยู่ฝั่งซ้ายเสมอ

ตัวอย่าง: การแข่งขันระหว่างทีม LIV และ MUN จะต้องแสดงผลเป็น LIV vs MUN

กฎการให้คะแนน: ทีมที่ชนะ จะได้รับ 3 คะแนน หากผลเสมอ ทั้งสองทีมจะได้รับทีมละ 1 คะแนน ทีมที่แพ้จะได้รับ 0 คะแนน

กฎการจัดอันดับ: ทีมที่มีคะแนนรวมสูงสุดจะได้อันดับดีกว่า หากมีทีมที่คะแนนเท่ากัน ให้จัดอันดับโดยเรียงตามชื่อทีมในภาษาอังกฤษจาก A-Z

ข้อมูลเข้า: ตัวเลขของผลการแข่งขันแต่ละคู่ จำนวนเต็มบวก ตั้งแต่ 0 จนถึง 180 (ยิ่งได้สูงสุดนาทีละ 2 ประตู

ผลลัพธ์: แสดงข้อความแจ้งสำหรับรับผลการแข่งขันในแต่ละคู่ หลังจากรับผลครบทั้ง 6 คู่แล้ว ให้แสดงอันดับของทั้ง 4 ทีม ทีมละหนึ่งบรรทัด โดยเรียงจากอันดับ 1 ไป 4

แต่ละบรรทัดจะต้องอยู่ในรูปแบบ: อันดับ. ชื่อทีม คะแนน

หมายเหตุ เวลาแข่งมีน้อยหากเสมอจะไม่มีเวลาต่อเวลาเพื่อหาผู้ชนะ (ปล่อยผลเสมอ)

ตัวอย่าง:

ข้อมูลเข้า	ผลลัพธ์
1 0	1. MUN 7
0 2	2. CHE 4
3 3	3. NEW 4
2 2	4. LIV 1
0 1	
4 1	

ข้อสอบสำหรับโครงการ TOI-Zero การฝึกเขียนโปรแกรมบนแพลตฟอร์ม TOI National Grader
เพื่อใช้สำหรับสมัครสอบคัดเลือกเข้าค่าย 1 สอน.

ข้อมูลเขา	ผลลัพธ์
2 0	1. CHE 9
5 1	2. MUN 6
1 0	3. LIV 1
0 1	4. NEW 1
2 2	
3 2	

หมายเหตุ:

