Algoritmo

Pô, que mão

\*\*\*

Compartilhar



Tempo máximo de execução: 1s Tópicos: obi, decisão, ordenação Cadastrado por: Samuel Simões de Souza Filho (/profile/21083) em 19/08/19

Atualizado 3 anos atrás

Fonte: OBI

**DESCRIÇÃO** 

**ENVIAR RESPOSTA** 

SUBMISSÕES (/PROBLEM/2910? (/PROBLEM/2910/CODE- (/PROBLEM/2910/SUBMISSIONS? (/PROBLEM/2910/ORACLE? (/PROBLEM/2910/STAT\$?

**ORÁCULO** 

**ESTATÍSTICAS** 

QUIZID=7256)

EDITOR/?QUIZID=7256)

QUIZID=7256) QUIZID=7256) QUIZID=7256)

Descrição



Um novo jogo se tornou popular entre jovens de todas as idades recentemente: o Pô, que mão. Trata-se de um jogo onde uma mão captura criaturas raras e depois as força a lutarem umas contra as outras. Uma verdadeira barbárie. Ainda assim, o jogo se tornou bastante popular. As criaturas são chamadas de pô-que-mãos. No jogo, você pode dar doces para as pô-que-mãos, para que elas fiquem mais fortes e evoluam. Como há poucos doces, nem sempre é possível evoluir todas as pô-que-mãos que um jogador possui. Um jogador tem exatamente 3 pô-que-mãos. Cada um deles necessita de uma quantidade de doces para evoluir. Conhecendo-se a quantidade de doces disponíveis, escreva um programa para determinar qual o maior número de pô-que-mãos que podem evoluir.

BUSCAR NO	SITE			
-----------	------	--	--	--

Robson Thiago (/profile/38092)!

A entrada é composta por quatro linhas, cada uma contendo um inteiro. A primeira linha contém **N**, o número de doces disponíveis. A segunda linha contém **X**, o número de doces necessários para a primeira *pô-que-mão* evoluir. A próxima linha contém **Y**, o número de doces necessários para a segunda pô-que-mão evoluir. A última linha contém Z, o número de doces necessários para a terceira pô-que-mão evoluir.

- $0 \le N \le 1000$
- $1 \le X \le 1000$
- 1 ≤ Y ≤ 1000
- $1 \le Z \le 1000$

Formato de saída

Seu programa deve produzir uma única linha, contendo um inteiro, o maior número possível de pô-que-mãos que podem evoluir.

## Exemplos de:

Saída
3
Saída
2

REPORTAR PROBLEMA TIRAR DÚVIDA **ENVIAR RESPOSTA**