

### 3 A Jornada da Prosperidade do Kinhas

Médio ☆☆☆☆  
☆☆

Compartilhar



Tempo máximo de execução: 1s

Tópicos: decisão, repetição

Cadastrado por: Pedro Fernandes Barreto Costa (/profile/36671) em 17/02/22

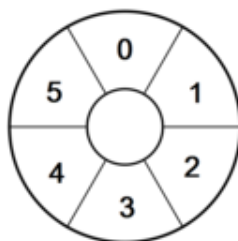
Atualizado 9 dias atrás

Fonte: desespero

DESCRIÇÃO	ENVIAR RESPOSTA	SUBMISSÕES	ORÁCULO	ESTATÍSTICAS
(/PROBLEM/3926? QUIZID=7297)	(/PROBLEM/3926/CODE- EDITOR/?QUIZID=7297)	(/PROBLEM/3926/SUBMISSIONS? QUIZID=7297)	(/PROBLEM/3926/ORACLE? QUIZID=7297)	(/PROBLEM/3926/STATS? QUIZID=7297)

#### Descrição

Kinhas precisa ganhar dinheiro para consertar a tela do seu notebook. Por causa disso, ele decidiu ir ao **Círculo da Prosperidade**, famosa fonte de Moedas em Maranguape Zero. O Círculo da prosperidade é composto por um **número de posições** (será dado pelo usuário) e permite que Kinhas ande apenas por uma **distância definida** (também fornecida pelo usuário). A distância entre 2 posições é de 1 metro.



Um exemplo de Círculo da Prosperidade com tamanho 6 (Posições de 0 a 5)

Kinhas percorrerá o Círculo da seguinte maneira:

-O primeiro movimento de Kinhas sempre será entrar na **posição 0**.

-Kinhas sempre andará para a próxima posição disponível. **Nunca voltará e nunca cortará caminho**. (Exemplo do percurso do Kinhas no círculo acima: 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 0 - 1 - 2 ...)

-Sempre que Kinhas alcançar uma posição que seja um **número primo**, ele ganhará esse valor em **Experiência**. Ou seja, sempre que alcançar a posição x, ganhará x de Experiência desde que x seja primo.

-Sempre que Kinhas alcançar a **posição 7**, ele ganha um **vale-moedas**!

-Kinhas andará toda a distância que for permitida.

Ao percorrer toda a distância possível, Kinhas sairá do círculo e checará sua situação. Seus **vale-moedas** se converterão em moedas através da relação:

Moedas = vale-moedas! (fatorial)

Exemplo: 6 vale-moedas seriam convertidos em 720 moedas.

Se, após o ~~Círculo da Prosperidade~~, Kinhas não tiver conseguido nenhuma moeda, ele irá gastar toda a sua experiência para conseguir moedas na **Torre da Prosperidade** (que tem andares infinitos). Felizmente, a Torre da Prosperidade é muito mais simples que o ~~Círculo da Prosperidade~~. Para subir um andar, o Kinhas gasta 1 de Experiência. A cada andar múltiplo de 7 que Kinhas alcança, ele ganha 30 moedas. Fácil, não?

15
14 🏆
13
12
11
10
9
8
7 🏆
6
5
4
3
2
1

Primeiros 15 andares da Torre da Prosperidade

Formato de entrada

A entrada consistirá em 2 valores inteiros, **Dis** e **Tam**, sendo **Dis** a distância que Kinhas pode percorrer no ~~Círculo~~ e **Tam** o número de posições do ~~Círculo~~.

0 <= **Mov** <= 500

1 <= **Tam** <= 20

Formato de saída

A saída é dada no seguinte formato:

"S1 S2 S3 S4 S5 ... Sn\n"

(Posições de valores **primos** que o Kinhas visitou, na ordem em que foram visitadas.

Nota: um mesmo valor pode aparecer várias vezes)

"Experiencia = Xp Moedas = \$n"

Caso Kinhas não tenha conseguido nenhuma moeda no ~~Círculo~~, imprima:

"S1 S2 S3 S4 S5 ... Sn\n"

(Andares múltiplos de 7 que o Kinhas alcançou)

"Consegui \$ moedas na Torre\n" ou "Desisto.\n" (para o caso de, ao final de tudo, kinhas não ter nenhuma moeda)

Exemplos de:

Entrada	Saída
49 7	2 3 5 2 3 5 2 3 5 2 3 5 2 3 5 2 3 5 Experiencia = 70 Moedas = 0 Ja que nao achei moedas, vou na Torre 7 14 21 28 35 42 49 56 63 70 Consegui 300 moedas na Torre
Entrada	Saída
44 11	2 3 5 7 2 3 5 7 2 3 5 7 2 3 5 7 Experiencia = 68 Moedas = 24