

Laboratório em Sala 02

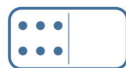
Prof. Lehlton Pedrosa

Prazo para entrega: 06/04/2016 às 20:59:59

1 DOMINÓ A PONTOS

Sr João está treinando para a maratona de Dominó a Pontos. Neste jogo, a cada jogada, ganha-se e/ou perde-se pontos de acordo com a soma dos valores nas pontas do jogo. Para somas em que o valor é múltiplo de 5, ganha-se em pontos, o valor da soma. Para somas em que o valor é múltiplo de 4, perde-se em pontos, o valor da soma. No exemplo abaixo, na Rodada 2 Sr João perde 8 pontos e na Rodada 3 ganha 10 pontos, totalizando 2 pontos na partida. A rodada 1 não gerou pontos.

Rodada 1



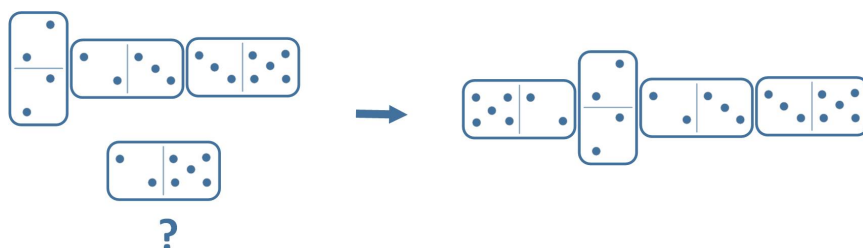
Rodada 2



Rodada 3



No Dominó a Pontos, quando uma peça pode ser encaixada em qualquer uma das pontas do jogo, ela deve ser encaixada na ponta de menor valor. Se houver empate entre as pontas, não fará diferença no jogo, pode-se escolher qualquer um dos lados.



O dia da maratona está chegando e para ajudar no treinamento de Sr João, você deverá escrever um programa que calcula a pontuação final de jogo do Sr João.

Entrada:

- Inteiro N (1 a 28) indicando o número de peças da partida;
- N peças no formato X:Y separadas por espaço, ordenadas de acordo com as jogadas.

Saída:

- Imprima um numero inteiro indicando a quantidade total de pontos que o Sr João obteve em toda a partida.

Exemplos

Entrada:

3 0:6 0:2 2:4

Saída:

2

Entrada:

8 1:1 1:5 0:5 0:3 1:6 3:1 6:0 0:1

Saída:

-4

Decisões no jogo de dominó

- As peças “Buxa” (peças de numeração igual de ambos os lados) deverão ser tratadas como qualquer outra peça. Ao encaixá-la no jogo, apenas uma de seus lados somam pontos. No exemplo abaixo, a soma de pontos das pontas é 5 (5 do lado esquerdo + 0 do lado direito).



• Observações

- O programa deve ser submetido em C (.c)
- Você deve incluir, no início do seu programa, uma breve descrição dos objetivos do programa, da entrada e da saída, além do seu nome, seu RA e sua turma
- Faça comentários e indentação do seu código
- O aluno pode assumir que todas as linhas da entrada terminam com o fim-de-linha
- Todas as linhas da saída devem terminar com o fim-de-linha
- A utilização de vetores não é permitida
- O número máximo de submissões é 10
- O comando de compilação utilizado será:
`gcc -std=c99 -pedantic -Wall -lm labSala02.c -o labSala02`