

11459 – Kígyók és Létrák

Megoldási segédlet

A feladat megoldásához mentsük el külön listába a táblán található kígyó és létra mezőpárosokat, valamint csak azokat a mezőket, amik egy kígyó száját vagy létra alját tartalmazzák. Valamint hozzunk létre egy listát a db 1-essel, ahol a játékosok helyzetét fogjuk tárolni.

Vegyük észre, hogy ha egy játékos eléri a 100-as mezőt, akkor a hátralévő dobásokat nekünk figyelmen kívül kell hagynunk, de továbbra is be kell olvasnunk, ha nem akarjuk, hogy a program elcsússzon a bemeneti sorok között. Ehhez deklaráljunk egy jelző változót, aminek kezdeti értéke legyen 0.

Indítsunk el egy ciklust, mely beolvassa a dobásokat, és adjuk meg neki első feltételként, hogy ha ez a jelző változó 1, akkor csak olvassa be a sorokat. Állapítsuk meg, hogy melyik játékos következik az adott kör játékosokkal vett maradékát megnézve, majd adjuk a játékosok helyzetét tároló listán a megfelelő játékos helyzetéhez a dobott összeget. Nézzük meg, hogy a kapott mező szerepel-e a kígyók és létrák elejét tartalmazó listánkban, és ha igen, akkor állítsuk az értéket a kígyó vagy létra végét tartalmazó mezőre. Ellenőrizzük, hogy a játékos elérte-e vagy túlhaladta a 100-as mezőt, ha igen, állítsuk a helyzetét a 100-asra és a jelző változónkét 1-re.

A kód végén csak írassuk ki a játékosok listája alapján minden játékos helyzetét.