# Упражнения: Вложени цикли

Задачи за упражнение в клас и за домашно към курса ["Основи на програмирането" @ СофтУни](https://softuni.bg/courses/programming-basics).

## Матрици

Напишете програма, която извежда на конзолата **всички матрици 2х2**, който удовлетворяват следните **условия**:

* Елементите на първия ред са **в интервала [a;b],** а елементите на втория **в интервала [c;d].**
* **Сборът на елементите по главния диагонал е равен на сбора на елементите по второстепенния**.
* **На един ред** **не може да имаме два еднакви елемента**!

От конзолата се прочитат **четири цели числа a,b,c,d** - краищата на интервалите.

**Тествайте** решението си в **judge системата**: <https://judge.softuni.bg/Contests/Compete/Index/1165#0>

### Примерен вход и изход

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Вход** | **Изход** | **Обяснения** | | | |
| 1  2  3  4 | 12  34  21  43 | Елементите на първите редове са в интервала [1;2], а на вторите - [3;4]. Сборът на  1 + 4 = 2 + 3 и 2 + 3 = 1 + 4. Нямаме повтарящи се елементи на един ред! | | | |
| **Вход** | **Изход** | **Вход** | **Изход** | **Вход** | **Изход** |
| 2  4  4  5 | 23  45  32  54  34  45  43  54 | 7  8  3  5 | 78  34  78  45  87  43  87  54 | 5  7  5  6 | 56  56  65  65  67  56  76  65 |

## Пирамида от числа

Напишете програма, която чете цяло число n, въведено от потребителя, и отпечатва **пирамида от числа** като в примерите:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **вход** | **изход** |  | **вход** | **изход** |  | **вход** | **изход** |  | **вход** | **изход** |
| 7 | 1  2 3  4 5 6  7 | 10 | 1  2 3  4 5 6  7 8 9 10 | 12 | 1  2 3  4 5 6  7 8 9 10  11 12 | 15 | 1  2 3  4 5 6  7 8 9 10  11 12 13 14 15 |

**Тествайте** решението си в **judge системата**: <https://judge.softuni.bg/Contests/Compete/Index/1165#1>

**Подсказка**:

* С **два вложени цикъла** печатайте пирамида от числа: на първия ред едно число, на втория ред 2 числа, на третия ред 3 числа и т.н.
* В отделен **брояч** пазете колко числа сте отпечатали до момента (и кое е текущото число). Когато стигнете **n**, излезте внимателно от двата вложени цикъла с break или return.

## Таблица с числа

Напишете програма, която чете цяло число n, въведено от потребителя, и отпечатва **таблица (матрица) от числа**.

### Примерен вход и изход:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **вход** | **изход** |  | **вход** | **изход** |  | **вход** | **изход** |  | **вход** | **изход** |
| 2 | 1 2  2 1 | 3 | 1 2 3  2 3 2  3 2 1 | 4 | 1 2 3 4  2 3 4 3  3 4 3 2  4 3 2 1 | 5 | 1 2 3 4 5  2 3 4 5 4  3 4 5 4 3  4 5 4 3 2  5 4 3 2 1 |

**Тествайте** решението си в **judge системата**: <https://judge.softuni.bg/Contests/Compete/Index/1165#2>.

**Подсказка**:

* С **два вложени цикъла** за **row** (ред) и **col** (колона) печатайте число по формулата **num** = **row + col + 1**.
* За долната дясна половина на таблицата ще се получат грешни резултати. Там използвайте формулата **2\*n - num**.

## Кодиране

Напишете програма, която чете от конзолата **едно цяло число**. На конзолата трябва да се отпечатат **толкова на брой редове**, колкото **цифрено е числото**. Като на **първи ред** съответстват **единиците**, на **втори ред десетиците**, на **трети ред стотиците** от числото и т.н., докато свършат цифрите от числото. На всеки ред трябва да се отпечата **символ**, който отговаря на следните условия:

* символът, който трябва да се отпечата на даден ред се намира от [ASCII](http://www.asciitable.com/) таблицата. Неговият **десетичен** **ASCII** **код** се намира като към цифрата от въведеното число, която съответства на даден ред се прибави 33
* символът се отпечатва **толкова на брой пъти колкото е цифрата**, съответстваща за този ред
* ако за даден ред **съответства** **цифра 0 на този ред се отпечатва еднократно "ZERO"**

### Примерен вход и изход

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Вход** | **Изход** | **Обяснения** | |
| 2049 | \*\*\*\*\*\*\*\*\*  %%%%  ZERO  ## | Числото 2049 е четирицифрено следователно ще отпечатваме 4 реда.  На първи ред съответства цифрата 9. Към 9 прибавяме 33 и получаваме 42. Това е десетичният ASCII код на символът, който трябва да отпечатаме на първия ред. От ASCII таблицата намираме, че на 42 кореспондира символ \*. Понеже на първи ред съответства цифра 9 отпечатваме 9 на брой \*.  Цифрата 4 е за втори ред. 4+33=37. От ASCII таблицата намираме, че символът за печат е %. Отпечатваме 4 на брой %.  На трети ред съответства цифра 0. В този случай не търсим нищо в ASCII таблицата и на този ред отпечатваме еднократно ZERO.  Последната цифра от числото е 2. 2+33=35. От ASCII таблицата намираме символа за печат- # и го отпечатваме н 2 пъти. | |
| **Вход** | **Изход** | **Вход** | **Изход** |
| 9347439 | \*\*\*\*\*\*\*\*\*  $$$  %%%%  (((((((  %%%%  $$$  \*\*\*\*\*\*\*\*\* | 123456789 | \*\*\*\*\*\*\*\*\*  ))))))))  (((((((  ''''''  &&&&&  %%%%  $$$  ##  " |

Подсказки:

* Използвайте метода **ToString**, за да превърнете прочетеното число в стринг и след това запазете дължината му в променлива с метода **Length**. Потърсете **информация** за тях в **интернет**.
* За да вземете последната цифра на числото, го разделете модулно на 10 (**num % 10**) и я запазете в една променлива. След това **извадете поледната цифра от първоначалното число** и го разделете на 10 (**num / 10**), за да може следващия път отново да вземете последната цифра.

**Тествайте** решението си в **judge системата**: <https://judge.softuni.bg/Contests/Compete/Index/1165#3>.

## Еднакви суми на четни и нечетни позиции

Напишете програма, която чете от конзолата **две шестцифрени цели числа** в диапазона от 100000 до 300000. Винаги **първото** въведено число ще бъде **по малко от второто**. На конзолата да се отпечатат на **1 ред** **разделени с интервал** всички числа, които се намират **между двете**, прочетени от конзолата числа и отговарят на следното **условие**:

* **сумата** от цифрите на **четни** и **нечетни** позиции да са **равни**. Ако няма числа, отговарящи на условието на конзолата не се извежда резултат.

### Примерен вход и изход

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Вход** | **Изход** | **Обяснения** | | | |
| 100000  100050 | 100001 100012 100023 100034 100045 | Първото число, което генерираме е числото 100000. Сумата от цифрите на четни позиции (жълто) е 0+0+0=0. Сумата от цифрите на нечетни позиции (зелено) е 0+0+1=1. Тъй като двете суми са различни числото не се отпечатва.  Следващото, число е 100001. Сумата на четни позиции е 1+0+0=1, а на нечетни 0+0+1=1. Двете суми са равни и числото се отпечатва.  Следващото число за проверка е 100002. То не отговаря на условието и не се отпечатва.  ……  При числото 100045 сумата от четните позиции е 5+0+0=5, а на нечетни 4+0+1=5. Двете суми са равни числото се отпечатва. И т.н. | | | |
| **Вход** | **Изход** | **Вход** | **Изход** | **Вход** | **Изход** |
| 123456  124000 | 123464 123475 123486 123497 123530 123541 123552 123563 123574 123585 123596 123640 123651 123662 123673 123684 123695 123750 123761 123772 123783 123794 123860 123871 123882 123893 123970 123981 123992 | 299900  300000 | 299970 299981 299992 | 10011  10020 | *Няма изход* |

**Тествайте** решението си в **judge системата**: <https://judge.softuni.bg/Contests/Compete/Index/1165#4>.

## Еднакви суми на леви и десни позиции

Напишете програма, която чете от конзолата **две петцифрени цели числа** в диапазона от 10000 до 99999. **Първото число** винаги ще бъде **по-малко от второто**. Да се намерят и отпечатат на конзолата, разделени с интервал, онези числа, които се намират **между прочетените** от конзолата числа и **отговарят на следните условия**:

* **сумите** от **двете най-десни** и **двете най-леви цифри** на проверяваното число да са **равни**
* ако **сумите** са **различни** към **по-малката** от тях се прибавя **средната цифра**, на проверяваното число и получената **нова сума** се сравнява с **другата сума**. Ако те са равни числото се отпечатва.

**Ако няма числа, отговарящи на условията на конзолата не се извежда резултат.**

### Примерен вход и изход

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Вход** | **Изход** | **Обяснения** | | | |
| 10000  10100 | 10001 10010 10100 | Първото генерирано число за проверка е 10000. Разделяме числото на **3 групи** - двете **най- десни цифри**, двете **най- леви и средната**. Сумата на двете най- десни цифри е 0+0=0, а тази на двете най- -леви 0+1=1. Тъй като сумата на десните цифри е по-малка от сумата на левите към нея прибавяме средната цифра 0+0=0. Получаваме 0. Сравняваме новополучената сума със сумата на левите цифри. Те **не са равни**, числото **не отговаря на условието и не се отпечатва.**  Следващото число за проверка е 10001. Сумата на десните цифри е 1+0=1, а на левите 0+1=1. **Двете суми са равни** и **не е нужно да извършваме някакви действия със средната цифра**. Числото се отпечатва на конзолата.  Следващото число е 10002. Не отговаря на условията и не се отпечатва.  ……  Последното число за проверка е 10100. Сумата на десните цифри е 0+0=0, на левите 0+1=1. Дясната сума е по-малка и затова към нея прибавяме средната цифра 0+1=1. Новополучената сума сравняваме със сумата на левите цифри. Двете суми са **равни**, числото **отговаря на условията и се отпечатва**. | | | |
| **Вход** | **Изход** | **Вход** | **Изход** | **Вход** | **Изход** |
| 12345  12666 | 12351 12360 12403 12407 12412 12416 12421 12425 12430 12434 12443 12452 12461 12470 12503 12508 12512 12517 12521 12526 12530 12535 12544 12553 12562 12571 12580 12603 12609 12612 12618 12621 12627 12630 12636 12645 12654 12663 | 99000  99199 | 99099 99189 99198 99199 | 19995  20000 |  |

**Тествайте** решението си в **judge системата**: <https://judge.softuni.bg/Contests/Compete/Index/1165#5>.

## Суми прости и непрости числа

Напишете програма, която чете от конзолата цели числа в диапазона от **-2,147,483,648** до **2,147,483,647**, докато не се получи команда "**stop"**. Да се намери **сумата** на всички въведени **прости** и сумата на всички въведени **непрости** числа. Тъй като по дефиниция от математиката отрицателните числа не могат да бъдат прости, ако на входа се подаде **отрицателно** число да се изведе следното съобщение "**Number is negative.**". В този случай въведено число се игнорира и не се прибавя към нито една от двете суми, а програмата продължава своето изпълнение, очаквайки въвеждане на следващо число.

На **изхода** да се отпечатат на два реда **двете намерени суми** в следния формат:

"Sum of all prime numbers is: {prime numbers sum}"

"Sum of all non prime numbers is: {nonprime numbers sum}"

### Примерен вход и изход

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Вход** | **Изход** | **Обяснения** | |
| 3  9  0  7  19  4  stop | Sum of all prime numbers is: 29  Sum of all non prime numbers is: 13 | Първото въведено число е 3. То е просто и го прибавяме съм сумата на простите числа.  Следващото число е 9. То не е просто и го прибавяме към сумата на непростите числа.  Числото 0 не е просто число и го прибавяме към сумата на непростите числа. Сумата става 9+0=9.  Следващите две числа са 7 и 19. Те са прости и всяко едно от тях го прибавяме към сумата на простите числа. 3+7=10 и 10+19=29.  Следва числото 4, което не е просто и го прибавяме към съответната сума 9+4=13.  Получаваме команда stop. Програмата прекъсва своето изпълнение и отпечатваме двете суми. | |
| **Вход** | **Изход** | **Вход** | **Изход** |
| 30  83  33  -1  20  stop | Number is negative.  Sum of all prime numbers is: 83  Sum of all non prime numbers is: 83 | 0  -9  0  stop | Number is negative.  Sum of all prime numbers is: 0  Sum of all non prime numbers is: 0 |

**Тествайте** решението си в **judge системата**: <https://judge.softuni.bg/Contests/Compete/Index/1165#6>.

## Train the trainers

Курсът **"**Train the trainers**"** е към края си и финалното оценяване наближава. Вашата задача е да помогнете на журито което ще оценява презентациите, като напишете програма в която да изчислява **средната оценка** от представянето на **всяка една презентация** от даден студент, а накрая **средният успех от всички тях**.

От конзолата на първият ред се прочита броят на хората в журито **n** - **цяло число в интервала [1…20]**

След това на отделен ред се прочита името на презентацията - **текст**

За всяка една презентация на нов ред се четат **n - на брой оценки - реално число в интервала [2.00…6.00]**

**След изчисляване на средната оценка за конкретна презентация,** на конзолата се печата

**"{името на презентацията} - {средна оценка}."**

След получаване на команда **"Finish"** на конзолата се печата **"Student's final assessment is {среден успех от всички презентации}."** и програмата приключва.

Всички оценки трябва да бъдат форматирани до **втория знак** след десетичната запетая.

### Примерен вход и изход

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Вход** | **Изход** | **Обяснения** | |
| 2  While-Loop  6.00  5.50  For-Loop  5.84  5.66  Finish | While-Loop - 5.75.  For-Loop - 5.75.  Student's final assessment is 5.75. | 2 – броят на хората в журито следователно ще получаваме по 2 оценки на презентация.  (6.00 + 5.50) / 2 = 5.75  (5.84 + 5.66) / 2 = 5.75  (6.00 + 5.50 + 5.84 + 5.66) / 4 = 5.75 | |
| **Вход** | **Изход** | **Вход** | **Изход** |
| 3  Arrays  4.53  5.23  5.00  Lists  5.83  6.00  5.42  Finish | Arrays - 4.92.  Lists - 5.75.  Student's final assessment is 5.34. | 2  Objects and Classes  5.77  4.23  Dictionaries  4.62  5.02  RegEx  2.88  3.42  Finish | Objects and Classes - 5.00.  Dictionaries" - 4.82.  RegEx - 3.15.  Student's final assessment is 4.32. |

**Тествайте** решението си в **judge системата**: <https://judge.softuni.bg/Contests/Compete/Index/1165#7>.

## \*Излет

Времето се затопля, сезона за риболов наближава и всички рибари тръпнат в очакване. Един от тези рибари е вашият стар познат Любо, който ви моли да му помогнете като напишете програма, която изчислява с каква **печалба/загуба се връща от риболовния излет**. **За ВСЯКА трета уловена риба, рибаря не плаща такса, а получава пари за нея.** Парите, които Любо ще получи или плати за една риба се образуват от **сумата на ASCII стойността на всеки символ от името на рибата, разделена на килограмите на рибата.**

### Вход

На **първия ред**, се чете дневната квота (броя риби, които Любо може да хване) - цяло число [1…100]

След това се четат **многократно по два реда:**

* името на рибата – **текст**
* килограмите на рибата – **реално число** в интервала [1.00…1000.00]

### Изход

Риболовът приключва **при получаване на командата** **"Stop"** или **ако се достигне дневната квота**.

* Ако Любо достигне дневната квота първо да се изпише:

**"Lyubo fulfilled the quota!"**

След **приключване на риболова** на конзолата се печата **един от двата реда**:

* **Ако Любо е спечелил пари** - **"Lyubo's profit from {брои уловени риби} fishes is {спечелени пари} leva."**
* **Ако Любо е загубил пари – "Lyubo lost {загубени пари} leva today."**

**Парите да са форматирани до втората цифра след десетичната запетая**.

### Примерен вход и изход

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Вход** | **Изход** | **Обяснения** | |
| 3  catfish  70  carp  20  tench  14 | Lyubo fulfilled the quota!  Lyubo's profit from 3 fishes is 6.21 leva. | 3 - дневна квота (разрешени за улов брой риби)  Първата риба е catfish. Цената й е:  (99+97+116+102+105+115+104) / 70 = 10.54  Понеже е първа уловена риба, трябва да се плати за нея.  carp цена – 21.10 втора уловена риба, трябва да се плати за нея.  tench цена – 37.85. Понеже е трета риба получаваме 37.85.  Достигахме дневната квота печатаме съобщението и прекратяваме риболова.  Спечелените пари са 37.85лв. Загубените са 10.54 + 21.10 = 31.64. Понеже 37.85 > 31.64, то Любо е спечелил 6.21лв. | |
| **Вход** | **Изход** | **Вход** | **Изход** |
| 10  Pike  15  Grass Carp  40  Common Rudd  7  Perch  20  Stop | Lyubo's profit from 4 fishes is 75.26 leva. | 6  Bluefish  17.4  Garfish  14.9  Stop | Lyubo lost 94.53 leva today. |

**Тествайте** решението си в **judge системата**: <https://judge.softuni.bg/Contests/Compete/Index/1165#8>.

## \*\*Покана за парти

Алекс организира парти. Покана ще получат **само** тези, които напишат своето име **валидно** (**едно име е валидно когато съдържа единствено букви от латинската азбука**). Подаръкът Ви за Алекс е да **напишете програма,** която чете имена докато не се получи командата **"Statistic"** и изчислява процента на хората **които ще дойдат**, и на тези **които няма да дойдат** на партито. Също така трябва да се погрижите **всяко едно валидно име да бъде** изписано **в правилният формат** - с **първа главна буква и всяка следваща малка**.

От конзолата се четат **поредица от стрингове, всеки на отделен ред.**

**След всяко едно** прочетено трябва да се отпечата:

* Ако името **НЕ e** валидно: **"**Invalid name.**"**
* Ако името **E** валидно: **"**{Името във коректен формат}**"**
  + - Ако името започва с главна буква и всичко останали са малки, се печата без промени.
    - Ако **НЕ е** в коректният формат, то трябва да се промени. **Пример**: **"**StoYAn**"** -> **"**Stoyan**"**

**След получаване** на командата **"Statistic"** да се отпечатат на конзолата **2 реда:**

* + **Първи ред** - **"Valid names are {процентa на валидните имена}% from {броят на имената} names."**
  + **Втори ред** - **"Invalid names are {процентa на невалидните имена}% from {броят на имената} names**.**"**

**Процентите да са форматирани до втората цифра след десетичната запетая**.

### Примерен вход и изход

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Вход** | **Изход** | **Обяснения** | |
| Pesho  Go6o  iVaN  \*B0b1$  StAMaT  Ivo  Statistic | Pesho  Invalid name!  Ivan  Invalid name!  Stamat  Ivo  Valid names are 66.67% from 6 names.  Invalid names are 33.33% from 6 names. | Pesho – валидно и форматирано име, остава без промяна.  Go6o – 6 е невалиден символ за име.  IvaN – е валидно име, но не е подходящ формат, затова го форматираме -> Ivan.  \*B0b1$ - името съдържа невалидни символи.  StAMat – е валидно име, но не е в подходящ формат, затова го форматираме-> Stamat.  Ivo – е валидно и форматирано име, остава без промяна.  Брой въведени имена: 6  Невалидни: 2, което е 66.67% процента от 6  Валидни: 4, което е 33.33% процента от 6 | |
| **Вход** | **Изход** | **Вход** | **Изход** |
| @sen  T0d0r  Ka1oqn  100qn  Statistic | Invalid name!  Invalid name!  Invalid name!  Invalid name!  Valid names are 0.00% from 4 names.  Invalid names are 100.00% from 4 names. | hriSTO  EmIl  MaRiYa  Statistic | Hristo  Emil  Mariya  Valid names are 100.00% from 3 names.  Invalid names are 0.00% from 3 names. |

## \*\*Мания по пазаруване

Бети е маниачка на тема пазаруване. Наскоро получава **дадена сума пари** и решава да ги похарчи за дрехи в мола**.** Обикалянето по магазините започва **веднага след като получи парите (цяло число в интервала [0…20000])** и приключва с командата **"enough"**. Влизането в магазин става с командата **"enter"**, а излизането с **"leave"**. Докато е в магазина ще бъде въвеждана **цената на покупка (цяло число в интервала [0…20000])** на всеки ред. Ако цената е повече от сумата с която Бети разполага да се изпише на екрана   
**"Not enough money."** и да се продължи пазаруването. Ако бъде подадена различна команда по време на **обикалянето** **да се игнорира**. Пазаруването продължава, **докато не се въведе определената команда** (за да се спре пазаруването трябва Бети да е извън магазин) или **докато парите за пазар не свършат**. Да се направи програма, която симулира пазара на Бети и като изход изписва на конзолата колко дрехи си е купила, колко пари е похарчила и колко пари ѝ остават в следния формат:

**"****For {броя на дрехите} clothes I spent {похарчени пари} lv and have {останали пари} lv left."**

Останалите и похарчените пари да се изпишат като **цели числа**.

### Примерен вход и изход

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Вход** | **Изход** | **Обяснения** | | | |
| 200  enter  10  20  30  20  40  10  5  leave  enter  2  2  2  3  leave  enough | For 11 clothes I spent 144 lv and have 56 lv left. | В началото Бети получава 200лв. Веднага след като ѝ дадат парите тя влиза в мола. Вътре влиза в магазин. В този магазин харчи 10 лв, 20 лв, 30 лв, 20 лв, 40 лв, 10 лв и 5 лв. При всяка покупка парите с които разполага намаляват със съответната цена на покупката, похарчените пари се увеличават със същата цена, а бройката на дрехите които си е купила се увеличава с 1. След това Бети решава да излезе от магазина и да влезе в друг където харчи 2 лв, 2 лв, 2 лв, 3 лв. Накрая тя решава че пазарът и излиза от магазина и след това излиза и от мола. На екрана форматирани се изписват броя закупени дрехи, похарчените пари и останалите пари. | | | |
| **Вход** | **Изход** | **Вход** | **Изход** | **Вход** | **Изход** |
| 100  enter  20  30  50 | For 3 clothes I spent 100 lv and have 0 lv left. | 80  enter  20  30  6  2  10  30  1  40  11 | Not enough money.  Not enough money.  For 7 clothes I spent 80 lv and have 0 lv left. | 50  enter  20  10  5  leave  enter  leave  enter  leave  5  leave  enough | For 3 clothes I spent 35 lv and have 15 lv left. |

**Тествайте** решението си в **judge системата**: <https://judge.softuni.bg/Contests/Compete/Index/1165#10>

# Примерни изпитни задачи

## Генератор за тъпи пароли

***Тествайте*** *решението си* [*тук.*](https://judge.softuni.bg/Contests/Compete/Index/1165#11)

Да се напише програма, която чете две цели числа *n* и *l*, въведени от потребителя, и генерира по азбучен ред всички възможни **“тъпи” пароли**, които се състоят от следните **5 символа**:

* Символ 1: цифра от 1 до *n*.
* Символ 2: цифра от 1 до *n*.
* Символ 3: малка буква измежду първите *l* букви на латинската азбука.
* Символ 4: малка буква измежду първите *l* букви на латинската азбука.
* Символ 5: цифра от 1 до n, по-голяма от първите 2 цифри.

### Вход

Входът се чете от конзолата и се състои от две **цели числа** *n* и *l* в интервала [**1**…**9**], по едно на ред.

### Изход

На конзолата трябва да се отпечатат **всички “тъпи” пароли** по **азбучен ред**, разделени с **интервал**.

### Примерен вход и изход

|  |  |
| --- | --- |
| **вход** | **изход** |
| 2  4 | 11aa2 11ab2 11ac2 11ad2 11ba2 11bb2 11bc2 11bd2 11ca2 11cb2 11cc2 11cd2 11da2 11db2 11dc2 11dd2 |
| 3  1 | 11aa2 11aa3 12aa3 21aa3 22aa3 |
| 3  2 | 11aa2 11aa3 11ab2 11ab3 11ba2 11ba3 11bb2 11bb3 12aa3 12ab3 12ba3 12bb3 21aa3 21ab3 21ba3 21bb3 22aa3 22ab3 22ba3 22bb3 |
| 4  2 | 11aa2 11aa3 11aa4 11ab2 11ab3 11ab4 11ba2 11ba3 11ba4 11bb2 11bb3 11bb4 12aa3 12aa4 12ab3 12ab4 12ba3 12ba4 12bb3 12bb4 13aa4 13ab4 13ba4 13bb4 21aa3 21aa4 21ab3 21ab4 21ba3 21ba4 21bb3 21bb4 22aa3 22aa4 22ab3 22ab4 22ba3 22ba4 22bb3 22bb4 23aa4 23ab4 23ba4 23bb4 31aa4 31ab4 31ba4 31bb4 32aa4 32ab4 32ba4 32bb4 33aa4 33ab4 33ba4 33bb4 |

## Специални числа

***Тествайте*** *решението си* [*тук.*](https://judge.softuni.bg/Contests/Compete/Index/1165#12)

Да се напише програма, която **чете едно цяло число** N, въведено от потребителя, и генерира всички възможни **“специални”** **числа** от **1111** до **9999**. За да бъде **“специалнo”** едно число, то трябва да отговаря на **следното условие**:

* **N да се дели на всяка една от неговите цифри без остатък.**

**Пример:** при **N = 16**, **2418** е специално число:

* **16 / 2** = 8 **без остатък**
* **16 / 4** = 4 **без остатък**
* **16 / 1** = 16 **без остатък**
* **16 / 8** = 2 **без остатък**

### Вход

Входът се чете от конзолата и се състои от **едно** **цяло число** в интервала [**1**…**600000**]

### Изход

На конзолата трябва да се отпечатат **всички “специални” числа**, разделени с **интервал**

### Примерен вход и изход

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **вход** | **изход** | **коментари** |
| 3 | 1111 1113 1131 1133 1311 1313 1331 1333 3111 3113 3131 3133 3311 3313 3331 3333 | 3 / 1 = 3 без остатък  3 / 3 = 1 без остатък  3 / 3 = 1 без остатък  3 / 3 = 1 без остатък |
| 11 | 1111 | |
| 16 | 1111 1112 1114 1118 1121 1122 1124 1128 1141 1142 1144 1148 1181 1182 1184 1188 1211 1212 1214 1218 1221 1222 1224 1228 1241 1242 1244 1248 1281 1282 1284 1288 1411 1412 1414 1418 1421 1422 1424 1428 1441 1442 1444 1448 1481 1482 1484 1488 1811 1812 1814 1818 1821 1822 1824 1828 1841 1842 1844 1848 1881 1882 1884 1888 2111 2112 2114 2118 2121 2122 2124 2128 2141 2142 2144 2148 2181 2182 2184 2188 2211 2212 2214 2218 2221 2222 2224 2228 2241 2242 2244 2248 2281 2282 2284 2288 2411 2412 2414 2418 2421 2422 2424 2428 2441 2442 2444 2448 2481 2482 2484 2488 2811 2812 2814 2818 2821 2822 2824 2828 2841 2842 2844 2848 2881 2882 2884 2888 4111 4112 4114 4118 4121 4122 4124 4128 4141 4142 4144 4148 4181 4182 4184 4188 4211 4212 4214 4218 4221 4222 4224 4228 4241 4242 4244 4248 4281 4282 4284 4288 4411 4412 4414 4418 4421 4422 4424 4428 4441 4442 4444 4448 4481 4482 4484 4488 4811 4812 4814 4818 4821 4822 4824 4828 4841 4842 4844 4848 4881 4882 4884 4888 8111 8112 8114 8118 8121 8122 8124 8128 8141 8142 8144 8148 8181 8182 8184 8188 8211 8212 8214 8218 8221 8222 8224 8228 8241 8242 8244 8248 8281 8282 8284 8288 8411 8412 8414 8418 8421 8422 8424 8428 8441 8442 8444 8448 8481 8482 8484 8488 8811 8812 8814 8818 8821 8822 8824 8828 8841 8842 8844 8848 8881 8882 8884 8888 | |