

# Contabilizando Pokémons

Autor: João Pedro Rodrigues

A Pokédex, também conhecida como Poké-Agenda, é uma enciclopédia virtual portátil de alta tecnologia que os treinadores Pokémon transportam para registrar todas as espécies diferentes de Pokémon que são encontradas durante a sua viagem como treinadores.



O novo modelo de Pokédex está sendo desenvolvido e registra monstros das regiões de Kanto, Johto e Hoenn. Sempre que Pokémons de uma nova espécie são capturados, a Pokédex deve adicionar a quantidade de Pokémons capturados ao contador das regiões em que eles são originários. Sua missão é desenvolver um programa que implemente essa funcionalidade.

## Entrada

A entrada é composta de 2 linhas. A primeira linha contém três inteiros que representam o número de pokémons já registrados na Pokédex de cada região, na ordem 'K' (Kanto), 'J' (Johto) e 'H' (Hoenn). A segunda linha contém o número de novos pokémons capturados de cada região na mesma ordem da primeira linha.

Restrições:

$$(0 \leq K, J, H \leq 100)$$

## Saída

Imprima, na ordem da entrada (K J H), o número total de pokémons de cada região após a nova contagem, separados por espaço. Imprima uma quebra de linha no fim.

Exemplo de entrada	Saída
92 40 54 1 0 0	93 40 54
12 1 0 0 2 2	12 3 2

## Contador de segundos



Senku é um garoto muito inteligente e gosta de contar o tempo em segundos. As vezes, quando precisa contar um tempo muito longo, ele pode se perder e errar a conta. Senku quer saber se contou o tempo de um determinado evento em segundos corretamente, para isso ele precisa que você converta o tempo em segundos, que ele calculou, para horas, minutos e segundos.

### Entrada

Será dado um número inteiro **N** ( $1 \leq N \leq 100000000$ ) que representa o tempo do evento em segundos.

### Saída

Contém o tempo dado em segundos convertido para horas, minutos e segundos, como nos exemplos abaixo.

### Exemplo

Entrada	Saída
4000	1h 6m 40s
5200	1h 26m 40s
59	0h 0m 59s

## Entregas do Lobo Mau



O Lobo Mau resolveu parar um pouco com as maldades, decidiu abrir uma empresa de entregas e convidou Chapeuzinho Vermelho para ser sua sócia.

Certo dia, Chapeuzinho precisou levar doces e bolos para sua vovozinha. Como todos sabem, ela mora longe, o caminho é deserto e o Coelho Mau mora ali por perto. Sim, como o Lobo virou empresário, alguém tinha que tomar seu lugar na floresta. Para passar pelo caminho da floresta, o Coelho passou a cobrar um valor '**V**' por km e um valor '**P**' por pedágio. Assim, Chapeuzinho pediu uma carona ao seu sócio e lá foi ela pela estrada a fora, já não tão sozinha, levar os bolos e doces para a vovozinha.

Saiba que a estrada tem tamanho '**T**', que os pedágios estão a uma distância '**D**' um dos outros (**igualmente espaçados**) e que **o primeiro pedágio está no km 'D'**. Portanto, o começo da estrada não possui um pedágio, mas o seu final pode estar logo após um pedágio (**por exemplo, se a distância entre dois pedágios consecutivos for de 20 km e a estrada tiver 60 km, Chapeuzinho deve pagar um pedágio aos 20 km, aos 40 km e aos 60 km**). Assim, calcule quanto custará para a pobre Chapeuzinho passar pela floresta e levar os doces para a vovozinha.

### Entrada

A entrada é composta na primeira linha por 2 inteiros, '**T**' e '**D**' (**1 <= 'T','D' <= 1000**), representando o tamanho da estrada e a distância entre os pedágios. Na próxima linha serão fornecidos outros 2 inteiros, '**V**' e '**P**' (**1 <= 'V','P' <= 100**), representando o valor por km de estrada e o valor por cada pedágio.

### Saída

Na saída será apresentado o valor total pela travessia da floresta.

Entrada	Saída
60 20 1 10	90
100 51 2 50	250

# Incursão da Divisão de Reconhecimento

A Divisão de Reconhecimento se prepara para mais uma incursão além das muralhas em uma região de interesse infestada de titãs. Como em toda boa incursão, a preparação é algo vital para o sucesso e controle de eventuais baixas. Para isso o comandante Erwin Smith te incumbiu do processo de alocação de tropas, considerando a quantidade de inimigos na região e o tempo máximo de exposição das tropas.

Sabendo que o tempo máximo de exposição das tropas nessa missão é de 1 hora e que Levi Ackerman também foi alocado para a incursão, implemente um programa que dado um número inteiro  $X$  de titãs, faz uma alocação de um número inteiro  $Y$  de tropas que deverão acompanhar Levi.



Considere as seguintes estatísticas:

(Levi Ackerman -> Mata 20 titãs por hora)

(Soldado comum -> Mata 5 titãs por hora)

## Entrada

A entrada possui **um único número inteiro ' $N$ ' ( $20 \leq N \leq 200$ )**, que representa **a quantidade de titãs** na região, e **será sempre um múltiplo de 5**.

## Saída

A saída consiste em um **número inteiro  $X$**  que representa **a quantidade de soldados comuns necessários para eliminar todos os titãs durante 1 hora de missão**.

Entrada	Saída
100	16
30	2
20	0



# Raffting nas cataratas



Praticar raffting em uma das maravilhas da natureza é uma experiência inesquecível. É esse o relato de milhares de turistas que visitaram as Cataratas do Iguaçu.

Lá existe toda uma estrutura para receber os turistas que tem coragem de vivenciar o passeio por algumas cachoeiras e corredeiras. O esporte é radical e é feito utilizando-se um bote inflável em que pode ir um número variado de pessoas. **Em cada bote sempre temos o instrutor e o guia do passeio**, dois profissionais responsáveis pela segurança dos turistas no bote. E por mais incrível que possa parecer, muitos já morreram praticando o raffting usando um barril para descer as famosas Cataratas do Niágara.

O Parque Nacional do Iguaçu é uma das áreas mais turísticas do Brasil, visitado por milhões de turistas anualmente. O diretor do parque quis saber a **quantidade de turistas** que desceram as corredeiras em um intervalo de tempo, então ele **contou em 4 viagens a quantidade de pessoas nos botes**. Assim, **dada a quantidade de pessoas** nos 4 botes, diga **quantos turistas** desceram as corredeiras.

## Entrada

A entrada é composta por 4 inteiros, 'Q1', 'Q2', 'Q3' e 'Q4' ( $3 \leq Q1, Q2, Q3, Q4 \leq 20$ ), representando a **quantidade de pessoas** que estavam nos botes em **cada uma das 4 viagens**.

## Saída

Na saída será apresentada a **quantidade total de turistas** que desceram as corredeiras **durante as 4 viagens**.

Entrada	Saída
10 15 8 7	32
3 6 9 12	22
3 3 3 3	4

# VIDEO GAME DOS SIMPSONS

**Autora: Luana Teixeira**

Em um episódio de "Os Simpsons", Bart Simpson precisa juntar dinheiro para comprar um jogo de videogame. Ele consegue juntar X reais vendendo limonada na rua, e depois mais Y reais entregando jornais. Escreva um programa que receba como entrada os valores de X e Y, calcule a soma dos dois valores e exiba o resultado na tela, mostrando o quanto Bart conseguiu juntar para comprar o seu jogo de videogame.



## Entrada

A entrada é composta por dois números reais, “X” ( $0.0 \leq X \leq 1000.00$ ) e “Y” ( $0.0 \leq Y \leq 1000.00$ ), dados em linhas diferentes, representando respectivamente, quanto Bart conseguiu juntar vendendo limonada e entregando jornais.

## Saída

A saída será composta por apenas um número real, ou seja, o valor total que Bart conseguiu juntar para comprar o seu jogo de videogame, mostrado com duas casas decimais de precisão.

Entrada	Saída
15.10 20.50	35.60
5.01 6.17	11.18

## As desventuras de Snake



Snake desistiu de comer ovos de pássaros já que ela descobriu da pior maneira que eles ficam muito bravos, e andou buscando novas opções. Em sua busca, Snake encontrou ovos de camaleão, que possuem uma incrível curiosidade: aqueles que comem os ovos mudam de cor. Fascinada por essa descoberta, Snake começou a coletar inúmeros ovos dos camaleões, que fizeram armadilhas para Snake. Em alguns ninhos foram colocados **ovos envenenados**, que **ao serem tocados, eles explodem** e provocam sono instantaneamente. Assim, ao encontrar um ovo envenenado, **Snake dorme por alguns segundos e os camaleões conseguem recuperar dois ovos**.

Ela quis saber então, **ao fim de três caçadas**, com quantos ovos ela ficou e te pediu ajuda, já que você é um excelente programador. Assim, **dadas as quantidades de ovos coletados e o número de ovos envenenados em cada caçada diga quantos sobraram**.

### Entrada

A entrada é composta na primeira linha por 3 inteiros, **'Q1', 'Q2' e 'Q3' ( $6 \leq 'Q1', 'Q2', 'Q3' \leq 20$ )**, representando a quantidade de ovos coletados em cada uma das caçadas. Na segunda linha serão dados 3 inteiros, **'E1', 'E2' e 'E3' ( $0 \leq 'E1', 'E2', 'E3' \leq 2$ )**, representando a quantidade de ovos envenenados em cada uma das caçadas.

### Saída

Na saída será apresentada **a quantidade de ovos que sobraram** das caçadas.

Entrada	Saída
10 12 20 0 1 1	36
6 6 6 2 2 2	0