

Cai pro x1

Lucas está jogando x1 contra seu amigo Pedro no counter strike, porém ele está com dificuldade em saber quem obteve a maior pontuação geral de abates. Considerando que eles jogaram 3 partidas, sua tarefa é elaborar um programa que dada a pontuação de Pedro e Lucas em cada uma das 3 partidas diga quem obteve o maior número de abates total.



Entrada

A entrada consiste em 3 linhas contendo 2 inteiros '**L**', '**P**' ($1 \leq \text{'L'}, \text{'P'} \leq 100$) em cada uma, sendo que **L** indica a pontuação de Lucas e **P** a pontuação de Pedro.

Saída

A saída consiste em uma linha contendo a palavra "Empate", caso os dois empatem, o nome "Pedro" caso Pedro tenha obtido uma pontuação de abates total maior que a de Lucas, ou o nome "Lucas", caso Lucas tenha abates total maior que Pedro.

Entradas	Saídas
20 32 16 50 100 0	Lucas
20 32 14 54 10 0	Pedro
16 0 0 8 4 12	Empate

Drone da Amazônia

Autor: Pedro Vidal



A loja virtual e mundialmente famosa Amazônia decidiu fazer suas entregas utilizando drones. Porém, ainda é necessário implementar a parte do código que irá dizer ao drone se ele está na coordenada determinada para a entrega ou não. Você deve escrever um programa que dadas as coordenadas para a entrega e as coordenadas atuais do drone, diga se o drone pode ou não soltar o pacote.

Entrada

A primeira linha da entrada consiste de dois inteiros, **X1** e **Y1**, que correspondem às coordenadas para a entrega. A segunda linha consiste de dois inteiros, **X2** e **Y2**, correspondentes às coordenadas atuais do drone. Saiba que $1 \leq X1, Y1, X2, Y2 \leq 1000$.

Saída

Seu programa deve imprimir em uma única linha **"Soltar pacote"** (sem aspas), caso as coordenadas da entrega e do drone sejam iguais, ou **"Nao soltar pacote"** (sem aspas e sem til), caso as coordenadas sejam diferentes.

Entrada	Saída
5 20 5 20	Soltar pacote
3 4 2 4	Nao soltar pacote

Exame Chunin

Autor: Joab Guimarães

A Aldeia da Folha deu início ao Exame Chunin! Nele, dezenas de ninjas dividiram-se em trios para disputar dois pergaminhos. Cada equipe iniciará a etapa do exame com um pergaminho, precisando lutar para conquistar outro pergaminho, mas precisa ser um de cada tipo para que possam se classificar para a segunda fase. Baseado nisso, seu programa deverá avisar se o trio de Naruto Uzumaki, Sasuke Uchiha e Sakura Haruno foram classificados ou eliminados do Exame Chunin.



Entrada

A entrada é composta por dois caracteres “P1” e “P2”, dados em linhas diferentes e representando a característica de cada pergaminho. Portanto, “P1” e “P2” podem ser “A” (azul), “B” (branco) e “N” (sem pergaminho).

Saída

A saída será composta pela mensagem “classificado”, indicando que o trio foi classificado (dois pergaminhos distintos) ou “eliminado” (pergaminhos iguais ou pelo menos um pergaminho faltando), indicando a eliminação da equipe.

Exemplos

Entrada	Saída
A B	classificado
B B	eliminado
A N	eliminado

Fazendo um gol

Autor: Julio Cesar



O jogo favorito de Lucas é Bomba Patch. Atualmente, ele está desenvolvendo uma forma de saber qual é o melhor lado para driblar o zagueiro adversário e chutar para o gol. Por isso ele pediu sua ajuda para desenvolver um programa que vai receber as direções que o zagueiro e o goleiro tentarão defender, e as direções que o atacante irá tentar driblar o zagueiro e chutar para o gol, e diga se o atacante terá sucesso ou não.

Entrada

A entrada é composta por apenas duas linhas contendo dois caracteres em cada. Na primeira linha temos "z" e "g", sendo "z" a direção que o zagueiro irá para tentar bloquear o drible do atacante e "g" a direção que o goleiro irá tentar defender o chute do atacante. A segunda linha contém dois caracteres "d" e "c", que são respectivamente, a direção que o atacante irá tentar driblar o zagueiro, e se passar pelo zagueiro, a direção que o atacante irá chutar para o gol. Saiba que os valores possíveis para "z", "g", "d" e "c" são esquerda ou direita, representados pelos caracteres 'e' e 'd', respectivamente.

Saída

A saída depende das seguintes situações: 1) no caso do zagueiro e atacante irem na mesma direção, só haverá uma linha na saída e deve-se imprimir a frase "**Bloqueado**"; 2) no caso de zagueiro e atacante irem em direções opostas, a frase impressa na primeira linha será "**Driblado**"; 3) caso o atacante tenha passado pelo zagueiro e o atacante chute na mesma direção que o goleiro foi para tentar defender, a frase impressa na segunda linha será "**...e o goleiro pega**"; 4) caso o atacante chute para um lado e goleiro vá para o outro a frase na segunda linha será "**Gol**".

Obs.: **Só há a segunda linha na saída se o atacante passar pelo zagueiro. Sempre interprete os dados na perspectiva dos próprios jogadores, ou seja, para qual lado cada um vai.**

Entrada	Saída
e e e d	Driblado ...e o goleiro pega
d d d d	Driblado Gol
e d d d	Bloqueado

Forjando Espadas

Autor: Danilo de A. Peleteiro

Winterfell está a todo vapor na preparação para a iminente guerra contra os White Walkers! Gendry, um exímio ferreiro, está trabalhando dia e noite para forjar os equipamentos necessários para as batalhas. Neste momento, ele foi encarregado de preparar a maior quantidade de espadas possível.



Gendry dispõe de quase todos os materiais necessários sem se preocupar, devendo ser cauteloso apenas com a quantidade referente às lâminas, cabos e bainhas. Como a quantidade de guerreiros é imensa, o ferreiro não pode se dar ao luxo de desperdiçar esses materiais, portanto seguirá a proporção exata de Aço Valiriano, Madeira e Couro. Para cada espada forjada, Gendry utiliza 2 fragmentos de aço valiriano, 3 pedaços de madeira e 5 tiras de couro.

Tarefa

Gendry tem uma certa dificuldade em realizar algumas contas de matemática simples e pediu a sua ajuda para auxiliá-lo a calcular a quantidade máxima de espadas que podem ser fabricadas a partir de uma dada quantidade de fragmentos de aço valiriano, pedaços de madeira e tiras de couro.

Entrada

A entrada consiste de três números inteiros: **A,M,C**, que representam respectivamente a quantidade de fragmentos de aço valiriano, pedaços de madeira e tiras de couro.

Saída

Seu programa deverá imprimir a quantidade máxima de espadas que Gendry poderá forjar.

Restrições

$1 \leq A, M, C \leq 100$

Exemplos

Entrada	Saída
4 6 10	2

Entrada	Saída
2 100 40	1

Nível de Maestria

Gustavo Costa e seus amiguinhos, Hiolanda e Danilo, gostam muito de jogar League of Legends. Eles vivem em busca do mais alto nível de maestria (habilidade com um personagem). Sendo assim, no jogo existem algumas metas a serem cumpridas para que este objetivo seja alcançado. No jogo obtêm-se pontos, os quais são



representados pelas notas S+, S, S-, A+, A, A-, B+, B e B-, que determinam a habilidade do jogador com um determinado personagem. Para obter tais pontos e notas é necessário realizar algumas ações no jogo, sendo elas: 1) número de sentinelas inseridas no mapa (N1); 2) número de sentinelas inimigas destruídas no mapa (N2); 3) número de abates realizados (N3); 4) quantidade de vida curada (N4); 5) número de monstros selvagens abatidos (N5); 6) assistências em abates realizados (N6).

OBS: Para que se obtenha uma determinada nota, deve-se seguir os seguintes critérios de pontuação: S+ é necessário obter no mínimo 250 pontos; S no mínimo 200; S- no mínimo 180; A+ no mínimo 150; A no mínimo 100; A- no mínimo 80; B+ no mínimo 60; B no mínimo 40; B- no máximo 39.

Desta forma o professor Rubisley necessita que seus alunos construam um programa que dado a pontuação obtida, compute a nota.

Entrada

A entrada consiste em seis variáveis inteiras **N1, N2, N3, N4, N5, N6** ($0 \leq N_i \leq 50$), os quais determinam os seis critérios de avaliação de desempenho.

Saída

A saída consiste da nota final entre S+ e B-, a qual determina a habilidade do jogador com o personagem.

Entrada	Saída
50 45 20 30 50 40	S
50 50 50 50 50 50	S+
50 10 20 20 30 20	A+
2 10 2 20 3 5	B

Rancho da Marnie

Marnie é uma aldeã, que mora na Vila Pelicanos, dona do famoso Rancho da Marnie. Ela não é lá muito famosa por ter regularidade com seus horários de atendimento e nunca está presente as segundas e terças-feiras.

A clientela está sempre ávida por feno para alimentar seus animais durante o inverno e por isso, ela precisa implementar uma forma de manter controle sobre seu estoque de feno. Visto que a Marnie só pode vender uma quantidade de feno de modo que a quantidade restante no estoque seja par, ajude-a com as vendas.



Entrada

A entrada contém dois inteiros 'N' ($1 \leq N \leq 10^3$) e 'Q' ($1 \leq Q \leq 10^6$), representando, respectivamente, a quantidade de feno que determinado aldeão quer comprar e a quantidade de feno disponível para compra.

Saída

Você deverá imprimir se é possível vender o feno imprimindo "vendido" ou em caso contrário, imprimindo "sinto muito".

Entrada	Saída
8 12	vendido
5 11	vendido
2 3	sinto muito

Super Mario Bros



No New Super Mario Bros você entra no Mushroom Kingdom, e persegue o Bowser Jr. e a princesa Peach que foi raptada! Você precisa explorar oito mundos para encontrar todas as 240 Star Coins. Para isto, é preciso pôr em prática as tuas habilidades e usar ajudas adicionais como o Mega Mushroom, a Carapaça Koopa Azul e o Mini Mushroom para que nada fique por descobrir. **Em um determinado mundo, sabe-se que temos 3 áreas secretas, onde é possível encontrar em cada uma, 10 Star Coins, 2 Mega Mushrooms e 1 Carapaça Koopa Azul.** Para ir ao próximo mundo você deve encontrar todas as Star Coins deste mundo.

Entrada

Considerando as três áreas secretas, a entrada **consiste nos itens que você conseguiu encontrar**, sendo três números inteiros 'SC' ($0 \leq SC \leq 30$), 'MM' ($0 \leq MM \leq 6$) e 'CK' ($0 \leq CK \leq 3$) representando, respectivamente, **Star Coins, Mega Mushrooms e Carapaças Koopa Azul.**

Saída

A saída consiste em uma única linha. Caso você não tenha encontrado todas as Star Coins, **deve ser impresso a quantidade de itens ainda por serem descobertos no mundo atual, sendo impresso primeiro a quantidade de Star Coins, seguido pela quantidade de Mega Mushrooms e por fim, a quantidade de Carapaças Koopa Azul.** Caso você tenha conseguido encontrar todas as Star Coins você deve imprimir a mensagem **"PROXIMO MUNDO"**.

Entrada	Saída
30 1 2	PROXIMO MUNDO
3 1 0	27 5 3
10 4 0	20 2 3

Zerinho ou um

No jogo zerinho ou um, os jogadores escolhem simultaneamente um número, que pode ser zero ou um. Para isso, cada jogador mostra uma de suas mãos, que pode estar fechada, representando o número zero, ou com um dedo à mostra, representando o número um. O jogador vencedor é aquele que escolher um número diferente de todos os demais. Caso essa situação não aconteça, ocorre um empate e os jogadores precisam iniciar uma nova partida.

Ana, Beatriz e Carla são amigas de infância que, com o passar do tempo, foram morar nas mais diversas cidades do mundo. Com isso, ficou difícil reunir todas no mesmo lugar para jogar zerinho ou um. Como única programadora do grupo, você ficou com a tarefa de criar uma versão online do jogo para jogar com suas duas amigas.

Entrada

A entrada consiste de uma única linha, contendo três números inteiros, A, B e C, separados por um espaço em branco, representando o número escolhido por Ana, Beatriz e Carla, respectivamente. Os números podem ser 0 ou 1.

Saída

A saída consiste de uma única linha, indicando a primeira letra do nome de quem venceu a partida ou, em caso de empate, a palavra `Empate`.

Restrições

$$0 \leq A, B, C \leq 1$$

Exemplos

Entrada

1 1 0

Saída

C

Entrada

0 0 0

Saída

Empate

Altura

Autor: Pedro Vidal

Três amigos estavam discutindo para saber quem era o mais alto, mas como um não queria ouvir o outro, eles não conseguiram chegar a um consenso, e por isso pediram que você escrevesse um programa que dissesse qual a altura do maior dos três amigos, dado a altura de cada um deles.

Entrada

A entrada é composta por três números inteiros diferentes, A , B e C , a altura de cada um dos amigos (em centímetros) respectivamente, separados por um espaço em branco.

Saída

Você deve imprimir em uma única linha a altura do maior dos três amigos.

Limites

- $100 \leq A \leq 200$
- $100 \leq B \leq 200$
- $100 \leq C \leq 200$

Exemplos

Entrada	Saída
100 150 140	150
Entrada	Saída
100 137 140	140
Entrada	Saída
122 111 103	122