# Изпит по "Основи на програмирането"

## Задача 6. Игра на имена

Иван е измислил нова игра в която да се състезава със своите приятели. Вашата задача е да напишете програма за играта. Всеки играч написва името си, след това за **всяка една** буква от името си написва по едно цяло число, ако числото **съвпада** с ASCII стойността на съответната буква, играчът получава 10 точки, в противен случай, получава само 2 точки. Победител е играчът с най-много точки в края на играта. **В случай, че двама играчи имат равен брой точки, печели този, който втори е достигнал резултата.**

### Вход

До получаване на командата "**Stop**" се чете по един ред:

* **Име на играча с дължина n - текст**

За всеки играч се четат **n** на брой реда:

* **число – цяло число в интервала[0…127]**

### Изход

Да се отпечата един ред в следния формат:

* **"The winner is {името на победителя} with {точките на победителя} points!"**

### Примерен вход и изход

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Вход** | **Изход** | **Обяснения** |
| Ivan  73  20  98  110  Ivo  80  65  87  Stop | The winner is Ivan with 24 points! | Първият играч е Ivan, дължината на името му е 4 символа, Затова прочитаме 4 числа. Първото число е 73, ASCII стойността на символа 'I' също е 73, следователно получава 10 точки, след това прочитаме 20, но стойността на 'v' е 118, получава 2 точки. След това прочитаме 98, но стойността на 'a' е 97, получава 2 точки. Последно прочитаме 110, стойността на 'n' също е 110 и затова получава 10 точки, Общо 10 + 2 + 2 + 10 = 24.  Вторият играч е Ivo, прочитаме 3 числа, и трите числа са различни от съответните букви на името, затова Иво получава само 6 точки.  Получаваме командата Stop, печеливш играч е Ivan |
| **Вход** | **Изход** | **Обяснения** |
| Pesho  124  34  111  97  99  Gosho  98  124  88  76  18  Stop | The winner is Gosho with 10 points! | Първият играч е Pesho, дължината на името е 5.  Прочитаме 5 числа. Нито едно от тях не съответства на конкретната буква, следователно получава 5 пъти по 2 точки, общо 10 и към момента той има най-много.  Вторият играч е Gosho, дължината на името е 5.  Прочитаме 5 числа и отново нито едно от тях не съответства на съответните букви, съответно получава 5 пъти по 2 точки, общо 10.  И двамата играчи имат равен брой точки (10), съответно на първо място остава вторият играч Gosho.  Получаваме командата Stop, печеливш играч е Gosho |

### JavaScript - Примерен вход и изход

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Вход** | **Изход** | **Обяснения** |
| (["Ivan",  "73",  "20",  "98",  "110",  "Ivo",  "80",  "65",  "87",  "Stop"]) | The winner is Ivan with 24 points! | Първият играч е Ivan, дължината на името му е 4 символа, Затова прочитаме 4 числа. Първото число е 73, ASCII стойността на символа 'I' също е 73, следователно получава 10 точки, след това прочитаме 20, но стойността на 'v' е 118, получава 2 точки. След това прочитаме 98, но стойността на 'a' е 97, получава 2 точки. Последно прочитаме 110, стойността на 'n' също е 110 и затова получава 10 точки, Общо 10 + 2 + 2 + 10 = 24.  Вторият играч е Ivo, прочитаме 3 числа, и трите числа са различни от съответните букви на името, затова Иво получава само 6 точки.  Получаваме командата Stop, печеливш играч е Ivan |
| **Вход** | **Изход** | **Обяснения** |
| (["Pesho",  "124",  "34",  "111",  "97",  "99",  "Gosho",  "98",  "124",  "88",  "76",  "18",  "Stop"]) | The winner is Gosho with 10 points! | Първият играч е Pesho, дължината на името е 5.  Прочитаме 5 числа. Нито едно от тях не съответства на конкретната буква, следователно получава 5 пъти по 2 точки, общо 10 и към момента той има най-много.  Вторият играч е Gosho, дължината на името е 5.  Прочитаме 5 числа и отново нито едно от тях не съответства на съответните букви, съответно получава 5 пъти по 2 точки, общо 10.  И двамата играчи имат равен брой точки (10), съответно на първо място остава вторият играч Gosho.  Получаваме командата Stop, печеливш играч е Gosho |