The Virtual Learning Environment for Computer Programming

Rectangles (2) P82952_ca

Usant les definicions i procediments de l'exercici : "" que us calguin, feu un programa que llegeixi una sèrie de seqüències de rectangles, i per a cadascuna escrigui el resultat final de la seva intersecció.

Entrada

L'entrada consisteix en diverses seqüències de rectangles. Cada seqüència comença amb un natural estrictament positiu n, seguit de la descripció de n rectangles (quatre enters cadascuna). Una seqüència especial amb n=0 marca el final de l'entrada.

Sortida

Per a cada seqüència de rectangles, cal escriure el resultat final de la seva intersecció seguint el format de l'exemple. Si la intersecció és buida (és a dir, si té àrea zero), cal escriure "interseccio buida".

Exemple d'entrada

```
0 10 0 10
2 4 2 4
3 5 3 5
2
-10 -5 0 5
-4 -2 2 3
1
1 2 3 4
2
0 1 0 1
1 2 0 1
```

Exemple de sortida

```
punt inferior esquerre = (3, 3); punt superior dret = (4, 4)
interseccio buida
punt inferior esquerre = (1, 3); punt superior dret = (2, 4)
interseccio buida
```

Informació del problema

Autor: Salvador Roura

Generació: 2013-11-19 10:47:05

© *Jutge.org*, 2006–2013. http://www.jutge.org