

3. KOLO LIGE PROGRAMIRANJA U PYTHONU

5./6. RAZREDI – 30.01.2016.



Upute:

- natjecanje počinje u 10:00
- rješavaju se 3 zadatka
- sva 3 zadatka se trebaju riješiti unutar zadanih **75 minuta**
- 100 bodova ukupno (1. zadatak – 20 bodova, 2. zadatak – 30 bodova, 3. zadatak – 50 bodova)
- kao rješenje predati izvorni kod koji mora biti spremljen u obliku **ime_prezime_broj_zadatka.py**
- rješenja se predaju na stranici: www.futura.com.hr/upl gdje unosite svoje ime i prezime, te vaša rješenja zadataka odvučete („drag & drop“) ili pošaljete koristeći tipku „BROWSE“

Napomene:

- nije dozvoljeno prepisivanje na natjecanju, pa zašтите svoje programe koje pišete da ih netko ne prepíše od vas
- tijekom natjecanja nije dozvoljeno korištenje nikakvih dodatnih materijala (zabilješki, materijala s prošlih radionica i Interneta)

3. KOLO LIGE PROGRAMIRANJA U PYTHONU

5./6. RAZREDI – 30.01.2016.

1. zadatak (20 bodova)

Inicijali

Domagoj voli spominjati svoje prijatelje u dnevniku po njihovim inicijalima.

Napisati program u kojem se unosi - u istom redu - ime i prezime jednog učenika.

Potrebno je ispisati njegove inicijale.

Program će imati jedan ulazni podatak:

- ime i prezime jednog učenika

Treba ispisati:

- inicijali učenika

Testni primjeri:

ULAZ	IZLAZ
Domagoj Petrić	D. P.

ULAZ	IZLAZ
Katarina Domić	K. D.

3. KOLO LIGE PROGRAMIRANJA U PYTHONU

5./6. RAZREDI – 30.01.2016.

2. zadatak (30 bodova)

Rukomet

Marko je veliki navijač hrvatske rukometne reprezentacije. Nakon što su Norvežani pobijedili Francuze u zadnjem kolu drugog kruga skupina Europskog rukometnog prvenstva, pružila se prilika Hrvatima da se plasiraju u polufinale. Hrvatska igra posljednju utakmicu drugog kruga skupina u Krakowu pred prepunom dvoranom protiv domaćina Poljske. U slučaju da Poljaci pobijede Hrvatsku, igraju neriješeno ili izgube do 4 pogotka razlike, Poljaci će se plasirati u polufinale. Ako Hrvatska pobijedi Poljsku sa razlikom od 5 do 10 pogodaka, u polufinale idu Francuzi. Pobjeda Hrvatske s 11 razlike i više vodi Hrvate u polufinale.

Treba napisati program koji će ispisivati koja reprezentacija ide u polufinale, ovisno o rezultatu posljednje utakmice između Hrvatske i Poljske. Rezultat utakmice Poljska – Hrvatska se unosi u jednom retku s crticom '-' između broja pogodaka reprezentacija.

Program će imati jedan ulazni podatak:

- u jednom retku se unosi rezultat utakmice Poljska - Hrvatska

Treba ispisati:

- naziv reprezentacije koja se plasirala u polufinale

Testni primjeri:

ULAZ	IZLAZ
23-37	Hrvatska ide u polufinale.

ULAZ	IZLAZ
30-30	Poljska ide u polufinale.

ULAZ	IZLAZ
25-31	Francuska ide u polufinale.

3. KOLO LIGE PROGRAMIRANJA U PYTHONU

5./6. RAZREDI – 30.01.2016.

3. zadatak (50 bodova)

Petra i brojevi

Petra se voli igrati s brojevima. Prošli tjedan se sjetila nove igre u kojoj zamisli određeni broj brojeva, pa ih pokušava nabrajati unatrag (od zadnjeg broja kojeg je zamislila do prvog broja). Treba pomoći Petri s programom koji će ispisivati brojeve koje je zamislila od zadnjeg prema prvom, tako da ona može provjeriti koliko je brojeva točno nabrojala.

Program će imati više ulaznih podataka:

- N – broj brojeva
- N puta – cijeli broj

Treba ispisati:

- N brojeva (svaki u svom retku)

Testni primjeri:

ULAZ	IZLAZ	ULAZ	IZLAZ	ULAZ	IZLAZ
5	8	7	68	10	32
1	6	15	1	51	44
3	4	354	84	39	17
4	3	35	85	89	22
6	1	85	35	17	67
8		84	354	53	53
		1	15	67	17
		68		22	89
				17	39
				44	51
				32	