

Problema 1 valutar

Descriere a unei soluții posibile

Prof. Emanuela Cerchez – Colegiul Național „Emil Racoviță” Iași

Pentru a memora datele despre casele de schimb valutar vom defini o structură denumită `casa` cu 3 câmpuri: `cod`, `C` și `V` (conform enunțului).

Pentru a memora datele despre un jucător vom defini o structură denumită `jucator` cu următoarele câmpuri:

- `s1` – suma în lei pe care o are jucătorul respectiv la un moment dat
- `se` – suma în euro pe care o are jucătorul la un moment dat
- `pas` – numărul de cartonașe pas deținute de jucătorul respectiv.
- `unde` – casa de schimb valutar la care se află jucătorul
- `out` – va avea valoarea 1 dacă jucătorul a fost eliminat din joc și 0 altfel.

Jucătorii vor fi reținuți într-un vector `J` cu elemente de tip `jucator`.

Inițial toți jucătorii au câmpul `s1=L`, `se=E`, `pas=0`, `unde=1` și `out=0`.

Rezolvarea problemei presupune simularea jocului.

Se efectuează cele `X` mutări, una câte una, și la fiecare mutare:

- se generează următorul număr afișat de zar (utilizând formula din enunț);
- se determină jucătorul aflat la mutare (având grijă să sărim peste jucătorii care au fost eliminați din joc);
- se determină noua poziție a jucătorului aflat la mutare;
- în funcție de culoarea casei din noua poziție se efectuează acțiunea asociată.

La final se contorizează numărul jucătorilor pentru care `out` este 0 (pentru cerința 1) sau se determină suma maximă în euro și jucătorul care are această sumă (pentru cerința 2).