

Prova de Programação de Computadores

Prof.: Carlos Camarão

01 de Julho de 2010

1. Escreva um programa que leia, do dispositivo de entrada padrão, um n° inteiro positivo n , em seguida n n^{os} inteiros positivos v_1, \dots, v_n , depois um n° inteiro m , e imprima, no dispositivo de saída padrão, a soma dos n^{os} dentre v_1, \dots, v_n que são maiores que m . Os n^{os} podem estar separados entre si por um ou mais espaços ou linhas.

Por exemplo, para a entrada:

```
4 1 2 3 4 2
```

a saída deve ser: 7 (pois 7 é a soma dos n^{os} 3 e 4, que são os n^{os} maiores que 2 dentre os 4 n^{os} 1, 2, 3, 4).

2. Escreva um programa que leia, do dispositivo de entrada padrão, resultados de partidas de um campeonato e imprima, no dispositivo de saída padrão, a lista dos nomes dos times que obtiveram maior n° de pontos nesse campeonato. Cada vitória vale 3 pontos e cada empate vale 1 ponto.

A entrada consiste dos seguintes dados, nesta ordem: 1) uma linha contendo um n° inteiro n , que especifica o n° de times do campeonato; 2) n linhas contendo dois valores i e s_i , onde i é um n° inteiro entre 1 e n e s_i é o nome do time i ; o nome de um time é uma cadeia de caracteres de tamanho máximo 30; 3) várias linhas contendo 4 n^{os} inteiros não-negativos $t_1 v_1 t_2 v_2$, que indicam o resultado da partida entre o time t_1 e t_2 : t_1 marcou v_1 gols e t_2 marcou v_2 gols; os resultados terminam com o fim da entrada (EOF).

Os times na lista impressa devem estar separados por vírgula (se houver mais de um time com mais pontos), e a ordem é irrelevante. Por exemplo, se a entrada for:

```
3
1 America
2 Atletico
3 Cruzeiro
1 1 2 2
1 2 3 3
2 1 3 1
```

A saída deve ser: Atletico, Cruzeiro

Isso porque o America perdeu do Atletico (1x2) e do Cruzeiro (2x3), e o Atletico empatou com o Cruzeiro (1x1).