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 nº inteiro positivo n, em seguida n nºˢ inteiros positivos $v_1, \ldots, v_n$, depois um nº inteiro m, e imprima, no dispositivo de saída padrão, a soma dos nºˢ dentre $v_1, \ldots, v_n$ que são maiores que m. Os nºˢ 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 nºˢ `3` e `4`, que são os nºˢ maiores que `2` dentre os `4` nºˢ `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 nº 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 nº inteiro n, que especifica o nº de times do campeonato; 2) n linhas contendo dois valores i e s_i, onde i é um nº 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 nºˢ 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).