

ЕСЕНЕН ТУРНИР ПО ИНФОРМАТИКА И ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ “ДЖОН АТАНАСОВ” -ШУМЕН’03

22 ноември 2003

ТЕМА ЗА 4-6 КЛАС (ГРУПА D)

Задача D3. АВТОПАРК

Група разузнавачи трябвало да проучат състоянието на автопарка на противника. За целта те проникнали в базата и установили, че противниците притежават леки автомобили (с по 4 колела), товарни автомобили (с по 6 колела) и мотори с кош (с по 3 колела). Те внимателно преброили превозните средства и установили, че общият брой колела е N , след което ги описали. За съжаление при изтеглянето, разузнавачите попаднали на засада и се наложило да прекосят река, при което част от документацията се намокрила и се загубила важна информация. Когато прегледали останалата информация, установили, че се чете ясно само броят на колелата. За да възстановят информацията се наложило да се напише програма, която намира всички различни комбинации на трите вида превозни средства за определения брой колела. Тъй като програмистът на групата бил много болен (много силно настинал при преминаването на реката) се налага вие да им помогнете като напишете програма **CARS.EXE**, която прочита от клавиатурата цялото число N ($3 < N < 50$) и отпечатва на отделни редове на екрана различните комбинации на превозните средства, като ги подрежда на първо място броя на леките автомобили, на второ – броя на товарните автомобили и на трето – броя на моторите с кош.

Примери:

Вход

10

Вход

16

Изход

1 1 0

1 0 2

Изход

1 1 2

1 2 0

1 0 4

