

АНАЛИЗ НА РЕШЕНИЕТО НА ЗАДАЧА ПАЗАРУВАНЕ

Това е задача за техника на програмиране. Започвайки от поредната играчка, трябва да се добавя по една играчка, получавайки последователно групи от $1, 2, 3, \dots, N$ играчки, на които се смята общата цена. Ако тази цена се дели на d (т.е. групата може да бъде платена с цяло количество банкноти), то броят на играчките в нея се сравнява с намерения до момента максимален брой играчки, които могат да бъдат закупени и, ако е намерена група с по-голям брой играчки, която може да бъде закупена, максималният брой се обновява. Така че, задачата се решава с два вложени цикъла, като особеността е, че тъй като играчките са разположени по окръжност, се получава „завъртане“ през края на масива с цените на играчките, т.е. определени групи ще съдържат играчки както от края на масива, така и от началото му.

Поради ограниченията, за общата цена на играчките от една група трябва да се използва променлива от тип *long long*. Възможно е някой от учениците да направи три вложени цикъла, ако при добавянето на нова играчка към групата, започва сумирането отначало, а не използва вече намерената сума. Такова решение, както и неизползването на тип *long long* (или и двете заедно) ще донесе 70, а не 100 точки.

Автор: Руско Шиков