

Proste zadania Java

Read/Write 1

Zadaniem Twojego programu będzie wypisanie podanych trzech liczb w kolejności podanej oraz odwrotnej.

Wejście

Trzy liczby całkowite a, b, c , $(-10000 \leq a, b, c \leq 10000)$.

Wyjście

W pierwszym wierszu należy wypisać podane liczby w kolejności wczytania: a, b, c . W drugim wierszu należy wypisać podane liczby w kolejności odwrotnej do kolejności wczytania: c, b, a .

Przykład

Wejście	Wyjście
7 3 5	7 3 5 5 3 7

Jabłka

Marysia i Kasia dostały skrzynkę jabłek. Chciałyby teraz się nimi podzielić. Słabo jednak liczą i potrzebują Twojej pomocy!

Wejście

W pierwszym wierszu standardowego wejścia zapisano jedną liczbę naturalną mniejszą niż miliard.

Wyjście

W pierwszym wierszu standardowego wyjścia zapisz, po ile jabłek dostały dziewczynki. W przypadku, gdyby nie można było podzielić w całości jabłek, dopisz informację o podziale ostatniego jabłka w postaci tekstu " i 1/2".

Przykłady

Wejście	Wejście	Wejście	Wejście
12	17	25	30
Wyjście	Wyjście	Wyjście	Wyjście
6	8 i 1/2	12 i 1/2	15

Okrągłe liczby

Bajtek lubi "okrągłe" liczby (to znaczy takie, które kończą się cyfrą 0). Nie umie jednak liczyć, dlatego musisz mu pomóc wyznaczyć taką najmniejszą liczbę, która dodana do liczby Bajtka, da w sumie 0 na ostatniej pozycji.

Wejście

W pierwszej linii wejścia znajduje się jedna liczba całkowita b ($1 \leq b \leq 10^6$) wskazana przez Bajtka.

Wyjście

Na wyjściu powinna znaleźć się jedna liczba całkowita, która ma zostać dodana do liczby Bajtka.

Przykład

Wejście	Wejście
7	3
Wyjście	Wyjście
1444761	9
Wyjście	Wyjście
1444760	0

Kamień, nożyce, papier

Bitek bardzo lubi grę w Kamień - nożyce - papier. W grze tej dwóch zawodników pokazuje dłoń z trzech symboli - zgodnie z nazwą gry. Bitek najczęściej bawi się w ten sposób ze swoją siostrą Bitoliną. Bitolina ma jednak ciągle problem z określeniem, kto wygrał. Bitek co prawda cierpliwie jej tłumaczy, że nożyce wygrywają z papierem, kamień z nożycami, a papier z kamieniem. Bitoliny wciąż jednak to nie przekonuje i sądzi, że Bitek czasem ją oszukuje. Dlatego poprosiła ciebie, żebyś napisał jej prosty program, który szybko da odpowiedź na pytanie, kto wygrał.

Wejście

W pierwszej linii wejścia znajduje się dwa słowa, odpowiedni symbol pokazany przez Bitolinę oraz przez Bitka.

Wyjście

Na wyjściu powinno znaleźć się jedno słowo: imię zwycięzcy gry lub napis REMIS.

Przykłady

Dla danych wejściowych	poprawnym wynikiem jest
KAMIEN NOZYCE	BITOLINA
Dla danych wejściowych	poprawnym wynikiem jest
NOZYCE KAMIEN	BITEK
Dla danych wejściowych	poprawnym wynikiem jest
PAPIER KAMIEN	BITOLINA
Dla danych wejściowych	poprawnym wynikiem jest
KAMIEN PAPIER	BITEK
Dla danych wejściowych	poprawnym wynikiem jest
NOZYCE PAPIER	BITOLINA
Dla danych wejściowych	poprawnym wynikiem jest
PAPIER NOZYCE	BITEK
Dla danych wejściowych	poprawnym wynikiem jest
NOZYCE NOZYCE	REMIS
Dla danych wejściowych	poprawnym wynikiem jest
KAMIEN KAMIEN	REMIS
Dla danych wejściowych	poprawnym wynikiem jest
PAPIER PAPIER	REMIS