

IGOGAILU ADIMENTSUAK:

Igogailu azkarra (ez abiaduraz baizik eta adimenaz) kudeatuko duen programa. Eraikinak hamar pisu izango ditu eta bi igogailu. Bidaarien itzarote denbora gutxitu nahi da. Menu hau eskaintzen duen programa autoerrepikakorra sortu:

- Programa hasieratu: datu guztiak hasieratu.
- Deitu: norbaitek igogailua erabili nahi du. Bidaariak kontsola batean adierazten du ze pisan dagoen eta zein pisura joan nahi duen. Programak bi datu hauek jasoko ditu. Hurbilen dagoen igogailua bidaliko du programak (pantailaz agertuko da zein pisuetatik igarotzen den). Beste igogailua aurrekoaren helmuga kontutan izanda, dei berri bat jasotzeko tartearen erdialdean kokatuko da (pantailaz agertuko da zein pisuetatik igarotzen den). Tarte bakoitzaren

probalitatea era honetan kalkulatzeko da: $\frac{\sum_{Pisua=0}^{Helmuga-1} (Jaso_{pisua} * 1 + Laga_{pisua} * 0.5)}{10}$ eta $\sum_{Pisua=0}^{10} (Jaso_{pisua} * 1 + Laga_{pisua} * 0.5)$

$$\frac{\sum_{Pisua=Helmuga+1}^{10} (Jaso_{pisua} * 1 + Laga_{pisua} * 0.5)}{\sum_{Pisua=0}^{10} (Jaso_{pisua} * 1 + Laga_{pisua} * 0.5)}$$

- Programa bukatu.

Eragiketa bat egin ostean datu hauek pantailaratuko dira: pisu bakoitzean zenbat dei izan diren bidaariak jasotzeko eta zenbat aldiz gelditu diren bertan bidaariak jaisteko; eta igogailu bakoitza non dagoen. Hau egiten duen funtzio bat sortu. Taula atzitu ahal izateko erakusleak erabiliko ditu.

Adibidea: A igogailuak erabiltzaileak jaso ditu eta 6. pisan laga ditu. B igogailua goiko tartearen erdian kokatu da, deitua izateko aukera gehiago dituelako.

| Pisua | Jaso | Laga | A igogailuaren kokapena | B igogailuaren kokapena |
|-------|------|------|-------------------------|-------------------------|
| 10 | 9 | 6 | | |
| 9 | 7 | 8 | | |
| 8 | 1 | 4 | | * |
| 7 | 8 | 1 | | |
| 6 | 7 | 7 | * | |
| 5 | 6 | 2 | | |
| 4 | 2 | 5 | | |
| 3 | 3 | 1 | | |
| 2 | 0 | 3 | | |
| 1 | 6 | 6 | | |
| 0 | 5 | 5 | | |