

大學程式設計先修檢測

2019.06.15

實作題 注意事項

1. 請依題目敘述撰寫一完整程式，上傳送審之程式檔案副檔名必須為 .c, .cpp, .java, 或.py，如下表所示。另若以 Java 撰寫程式，class 名稱必須與檔名 (P1, P2, P3, 或P4) 一致。

	C	C++	Java	Python
籃賽短訊	P1.c	P1.cpp	P1.java	P1.py
機器人走棋盤	P2.c	P2.cpp	P2.java	P2.py
卡通團隊	P3.c	P3.cpp	P3.java	P3.py
完美彩帶	P4.c	P4.cpp	P4.java	P4.py

2. 上傳程式檔案前，請自行測試程式是否能正常編譯，程式執行時輸入、輸出格式是否正確。評分時，若程式無法正常編譯或執行，將以0分計算。
3. 程式內不應有開檔、讀檔、寫檔等程序，資料讀取皆應來自標準輸出入，資料輸出入格式詳各題說明。評分時，系統將自動導入測試資料，每行輸入資料最後一定有換行 (UNIX 格式)。
4. 應測生可於作答系統檢視其程式以題本上範例測試資料測試之結果，惟該結果並非該題獲得之分數。檢測結束後，將另以正式測試資料評定分數。

第 1 題 籃賽短訊

問題描述

網路社群風行，多數的運動賽事聯盟都會經營自己的社群，即時張貼比賽資訊，以維持粉絲對賽事的關注度。APCS 籃球聯盟總決賽正在如火如荼的進行中，聯盟希望社群小編能在比賽一結束就立刻以短訊發布比賽結果。社群小編求助於你，希望你能撰寫一個程式，讀入今天兩場籃賽的四節分數，自動產生短訊內容。詳細輸出內容與格式，請參見以下說明。

輸入格式

輸入有四行，前兩行依序代表第一場比賽中主隊與客隊獲得的分數，後兩行依序代表第二場比賽中主隊與客隊獲得的分數。這四行每行固定有四個小於 100 的非負整數，以空格隔開，代表比賽中四節的分數，將四節分數相加就是該球隊在該場比賽的總分。假設每場比賽必定會分出勝負，不會有兩隊同分的情況。

輸出格式

輸出三行，第一行是主隊與客隊在第一場比賽的總分情形(格式請見範例說明)，第二行是主隊與客隊在第二場比賽的總分情形，第三行是兩場比賽後的勝負情形，如果主隊兩戰皆勝則輸出 Win；如果主隊兩戰皆敗則輸出 Lose；否則輸出 Tie，請注意大小寫。

範例一：輸入	範例一：正確輸出
20 15 25 20	80:70
19 11 24 16	71:69
21 12 23 15	Win
19 20 20 10	

範例一說明

第一場比賽主隊的總得分是 $20 + 15 + 25 + 20 = 80$ ，客隊的總得分是 $19 + 11 + 24 + 16 = 70$ ，所以第一行輸出的是第一場比數為 80:70。類似地，第二場比賽主隊得分為 $21 + 12 + 23 + 15 = 71$ ，客隊得分為 $19 + 20 + 20 + 10 = 69$ ，第二場比數為 71:69。最後，因為兩場皆為主隊獲勝，所以第三行輸出 Win。

範例二：輸入	範例二：正確輸出
10 10 20 20	60:67
15 14 16 22	80:70
20 22 23 15	Tie
20 20 14 16	

範例三：輸入	範例三：正確輸出
15 15 20 20	70:72
22 14 16 20	78:80
19 21 23 15	Lose
20 10 34 16	

評分說明

輸入包含若干筆測試資料，每一筆測試資料的執行時間限制均為 1 秒，依正確通過測試筆數給分，滿分 100 分。