

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ

ΘΕΜΑ 4

```
1  ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ULTIMATE_MYSTERY
2  ! 4.1 Δηλώσεις μεταβλητών
3  ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
4  ΑΚΕΡΑΙΕΣ: Ι, ΚΩΔ, ΠΛ, ΠΛ_ΕΣ, ΧΡ, ΜΑΧ_ΧΡ, ΜΑΧ_ΚΩΔ
5  ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ: ΚΑΤΑΣΤ, ΤΟΠΟΣ
6  ΑΡΧΗ
7  ΜΑΧ_ΧΡ <- -1 ! 4.3 Μέγιστα έσοδα από σενάριο
8  ΠΛ_ΕΣ <- 0 ! 4.3 σενάρια σε εσωτερικό χώρο
9
10 ! 4.1 Εισαγωγή δεδομένων
11 ΓΙΑ Ι ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
12  ΓΡΑΨΕ 'Δώσε κωδικό σεναρίου (1-10):'
13  ΔΙΑΒΑΣΕ ΚΩΔ
14  ΓΡΑΨΕ 'Δώσε ΚΛ αν είναι κλεισμένο ή ΔΙΑΘ αν όχι:'
15  ΔΙΑΒΑΣΕ ΚΑΤΑΣΤ
16
17  ΑΝ ΚΑΤΑΣΤ = 'ΚΛ' ΤΟΤΕ
18    ΓΡΑΨΕ 'Δώσε τόπο που θα παιχθεί (ΕΣ/ΕΞ):'
19    ΔΙΑΒΑΣΕ ΤΟΠΟΣ
20    ΓΡΑΨΕ 'Δώσε πλήθος παικτών:'
21    ΔΙΑΒΑΣΕ ΠΛ
22  ! 4.2 Υπολογισμός χρέωσης σεναρίου
23  ΑΝ ΤΟΠΟΣ = 'ΕΣ' ΤΟΤΕ
24    ΠΛ_ΕΣ <- ΠΛ_ΕΣ + 1 ! 4.3
25    ΑΝ ΠΛ <= 8 ΤΟΤΕ
26      ΧΡ <- ΠΛ * 30
27    ΑΛΛΙΩΣ
28      ΧΡ <- ΠΛ * 20
29    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
30  ΑΛΛΙΩΣ ! εξωτερικό σενάριο
31  ΑΝ ΠΛ <= 8 ΤΟΤΕ
32    ΧΡ <- ΠΛ * 40
33  ΑΛΛΙΩΣ
34    ΧΡ <- ΠΛ * 30
35    ! εξωτερικό σενάριο με > 8 άτομα
36    ΓΡΑΨΕ 'Η ομάδα δικαιούται δωρεάν αναψυκτικά.'
37  ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
38  ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
39  ΓΡΑΨΕ 'Χρέωση σεναρίου: ', ΧΡ
40  ! 4.3 Μέγιστα έσοδα από σενάριο
41  ΑΝ ΧΡ > ΜΑΧ_ΧΡ ΤΟΤΕ
```

```
42     MAX_ΧΡ <- ΧΡ
43     MAX_ΚΩΔ <- ΚΩΔ
44     ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
45     ΤΕΛΟΣ_ΑΝ ! εδώ κλείνει το ΑΝ ΚΑΤΑΣΤ='ΚΛ'
46 ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
47
48 ! 4.3 Εμφάνιση αποτελεσμάτων
49     ΓΡΑΨΕ 'Το σενάριο που απέφερε τα περισσότερα:', MAX_ΚΩΔ
50     ΓΡΑΨΕ 'Πλήθος σεναρίων που θα παιχθεί σε εσωτερικό χώρο:', ΠΛ_ΕΣ
51 ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```