

---

## Classificació de rol

P60296\_ca

---

Simuleu un servidor de partides d'un joc de rol per a dos jugadors. Cada jugador té un "elo", que és un valor més gran com més bo és. Tothom comença amb 1200 punts, i per molt que es perdin partides no es baixa mai d'aquesta quantitat. Cada vegada que es fa una partida, el guanyador obté 10 punts d'elo, i el perdedor en perd 10 (amb la limitació anterior). L'elo d'un jugador es manté quan es desconnecta del servidor.

Hi ha aquestes instruccions:

- "LOGIN"  $j$  : El jugador  $j$  inicia una sessió. Si ja està connectat, cal ignorar la instrucció.
- "LOGOUT"  $j$  : El jugador  $j$  tanca la sessió. Si no està connectat, cal ignorar la instrucció.
- "PLAY"  $j_1 j_2$  : Indica que  $j_1$  ha guanyat a  $j_2$ , amb  $j_1 \neq j_2$ . Si algun dels dos jugadors no està connectat, cal ignorar la instrucció i escriure un missatge d'error.
- "GET\_ELO"  $j$  : Cal escriure el jugador  $j$  (el qual és segur que s'ha connectat prèviament, encara que ara pot estar desconnectat) amb el seu elo actual.

## Entrada

L'entrada consisteix en diverses instruccions sobre com a molt  $10^5$  jugadors. Cada jugador té un nom diferent format amb lletres minúscules.

## Sortida

Per a cada instrucció "GET\_ELO" (i potser "PLAY") cal escriure la sortida adequada. Al final, cal escriure una línia buida, la paraula "RANKING", i un rànkig ordenat decreixentment per elo (en cas d'empat, primer el nom més petit en ordre alfabètic) amb tots els jugadors que s'han connectat alguna vegada.

### Exemple d'entrada 1

```
LOGIN destello
LOGIN fxtr
PLAY destello fxtr
PLAY destello fxtr
LOGIN carokhan
GET_ELO destello
GET_ELO fxtr
LOGOUT destello
PLAY carokhan fxtr
LOGOUT fxtr
LOGIN cerebrus
LOGOUT cerebrus
LOGIN grassman
PLAY destello grassman
PLAY grassman destello
LOGIN cusell
```

### Exemple d'entrada 2

```
PLAY omer petit
LOGIN omer
PLAY omer petit
LOGIN omer
LOGOUT omer
GET_ELO omer
```

### Exemple de sortida 1

```
destello 1220
fxtr 1200
jugador(s) no connectat(s)
jugador(s) no connectat(s)

RANKING
destello 1220
carokhan 1210
cerebrus 1200
cusell 1200
fxtr 1200
grassman 1200
```

### Exemple de sortida 2

```
jugador(s) no connectat(s)
jugador(s) no connectat(s)
omer 1200

RANKING
omer 1200
```

## Informació del problema

Autoria: Enric Cusell

Generació: 2026-01-25T11:05:48.723Z

© *Jutge.org*, 2006–2026.  
<https://jutge.org>