

Závěrečný test

Sněhulák

2 body

Vytvořte program, který bude fungovat jako stavební dozor při stavbě sněhuláka

Program se bude postupně ptát uživatele na čísla a uživatel bude (celá) čísla zadávat. Pokud uživatel zadá nulu, nebo záporné číslo, program se ptát přestane a zadanou řadu čísel vyhodnotí.

Podstatou vyhodnocení je posudek, zda je sněhulák kvalitní, nebo ne. Zadaná čísla reprezentují velikost sněhových koulí v pořadí tak, jak jsou na sebe skládány. Pokud platí, že každá sněhová nová koule je menší než ty pod ní pak program vypíše "sněhulák je kvalitní". V opačném případě program vypíše "sněhulák není kvalitní".



Postupka

3 body

Na adrese <https://goo.gl/2cfdkR> nejděte dataset obsahující posloupnost čísel. Načtěte dataset do datové struktury List (seznam). Vytvořte program, který ve struktuře najde nejdelší neklesající řadu, vypíše její délku a číslo řádku, kde tato řada začíná.



Představení

2 body

Ve Scratchi vytvořte program, tak aby se po spuštění zeptal uživatele na jméno. Poté se program představí vymyšleným třípísmenným jménem, které bude sestaveno vždy z náhodně vybraných písmen z uživatelova jména.

