

Zadanie 1.2. (0–4)

Napisz algorytm (w pseudokodzie lub w wybranym języku programowania), który dla danych liczb całkowitych k , x i y obliczy numer rundy w turnieju dla 2^k drużyn, w której mogą się spotkać drużyny x i y .

Uwaga: W zapisie algorytmu możesz korzystać wyłącznie z instrukcji sterujących, operatorów arytmetycznych (w tym dzielenia całkowitego i dzielenia z resztą), operatorów logicznych, porównań i instrukcji przypisywania lub samodzielnie napisanych funkcji i procedur. Zabronione jest używanie funkcji wbudowanych, dostępnych w językach programowania, a zwłaszcza funkcji podnoszącej do potęgi.

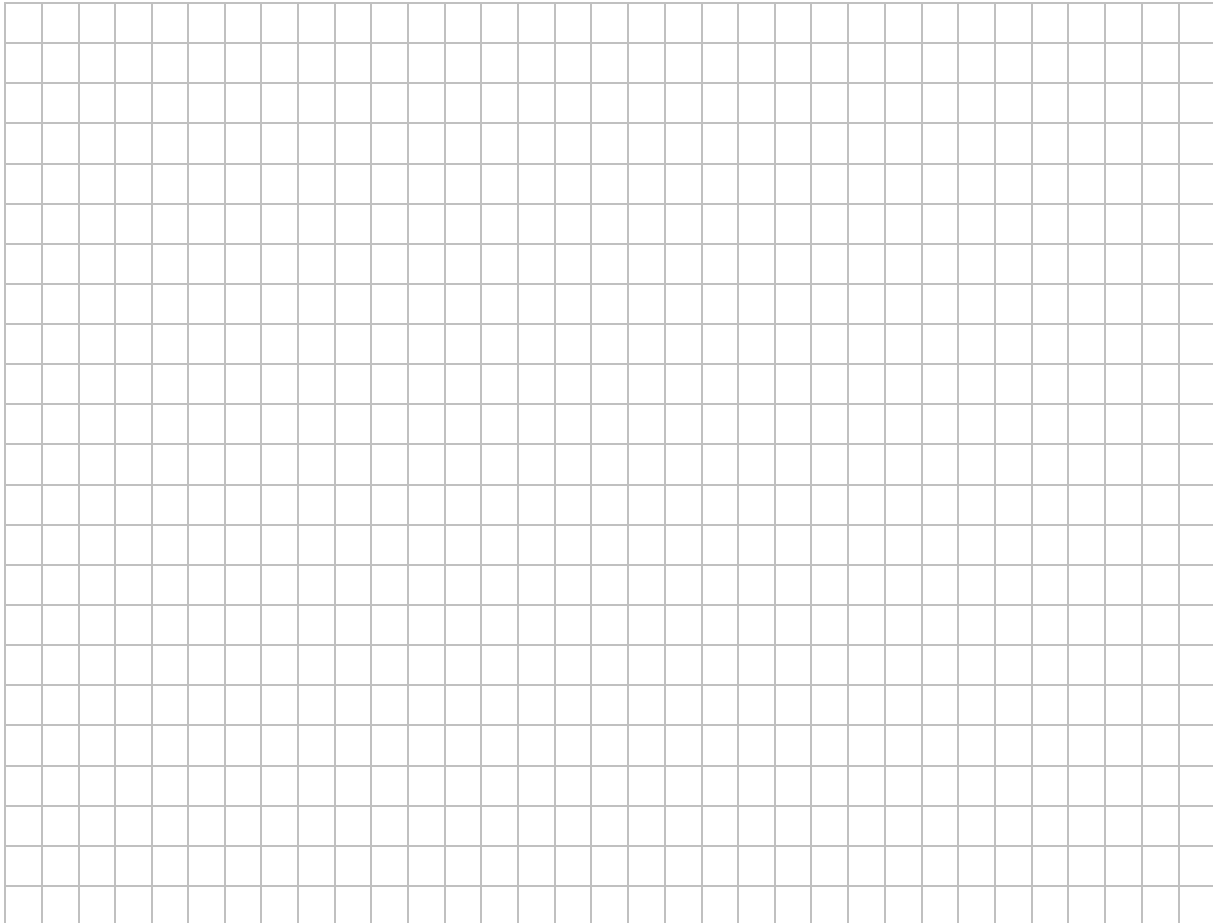
Specyfikacja algorytmu**Dane**

k – dodatnia liczba całkowita, liczba rund w turnieju
 x, y – dwie różne liczby całkowite z przedziału $[0, 2^k - 1]$, numery drużyn

Wynik

runda – nr rundy, w której mogą się spotkać drużyny x i y

Algorytm:



Wypełnia egzaminator	Nr zadania	2.1.	2.2.
	Maks. liczba pkt.	2	4
	Uzyskana liczba pkt.		