

## 1. Liitmine

1 sekund

30 punkti

Kirjutada programm, mis oskab täisarve liita.

**Sisend.** Tekstifaili `liit.sis` esimesel real on ülesande pealkiri  $S$  (pikkusega kuni 50 märki) ja teisel real kaks tühikuga eraldatud täisarvu  $A$  ja  $B$  (absoluutväärtusega kuni 10 000).

**Väljund.** Tekstifaili `liit.val` ainsale reale väljastada pealkiri  $S$ , koolon, tühik ja sisendis antud arvude  $A$  ja  $B$  summa.

**Näide.**

	<code>liit.sis</code>	<code>liit.val</code>
	<code>Null + null</code>	<code>Null + null: 0</code>
	<code>0 0</code>	

## 2. Maleseis

1 sekund

30 punkti

Mitmed programmid kasutavad maleseisude ülesmärkimiseks Forsyth-Edwardsi notatsiooni, kus malelaua olekut kirjeldatakse ridade kaupa ülalt alla ja vasakult paremale. Malendeid tähistavad selles notatsioonis tähed nende ingliskeelsete nimetuste järgi: K — kuningas, Q — lipp, B — oda, N — ratsu, R — vanker, P — ettur, kusjuures valgeid malendeid tähistavad suured ja musti väikesed tähed. Tühjade ruutude korral märgitakse nende arv numbriga 1...8. Ridade eraldajana kasutatakse kaldkriipsu.

Kirjutada programm, mis teisendab Forsyth-Edwardsi notatsioonis antud seisu selle pseudo-graafiliseks kujutiseks, kus malendeid tähistatakse samade tähtede ja tühje ruute punktidega.

**Sisend.** Tekstifaili `male.sis` ainsal real on ühe seisu kirjeldus Forsyth-Edwardsi notatsioonis.

**Väljund.** Tekstifaili `male.val` väljastada täpselt 8 rida, igale reale täpselt 8 märki: sisendis antud seisu pseudograafiline esitus.

**Näide.**

	<code>male.sis</code>
	<code>rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR</code>
	<code>male.val</code>
	<code>rnbqkbnr</code>
	<code>pppppppp</code>
	<code>.....</code>
	<code>.....</code>
	<code>.....</code>
	<code>.....</code>
	<code>PPPPPPPP</code>
	<code>RNBQKBNR</code>

**Näide.**

	<code>male.sis</code>
	<code>rnbqkbnr/pp1ppppp/8/2p5/4P3/5N2/PPPP1PPP/RNBQKB1R</code>
	<code>male.val</code>
	<code>rnbqkbnr</code>
	<code>pp.ppppp</code>
	<code>.....</code>
	<code>..P.....</code>
	<code>....P...</code>
	<code>.....N..</code>
	<code>PPPP.PPP</code>
	<code>RNBQKB.R</code>