

## I BXComp

### 1º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação 2011

#### 10ª Etapa – Desafio 1

##### O Grande Prêmio

Uma vez que Manuel quer ficar rico rápido e sem trabalhar muito, ele decidiu fazer uma carreira em jogos. Inicialmente, pretende estudar os ganhos e perdas de jogadores, de modo que possa identificar padrões de vitórias consecutivas e elaborar uma estratégia para ganhar. Mas Manuel, tão esperto quanto ele pensa que é, não sabe programar. Assim, ele contratou você para escrever um programa que irá auxiliá-lo na elaboração da sua estratégia.

Sua tarefa é escrever um programa que identifica o ganho máximo possível a partir de sequência de apostas consecutivas. A aposta é uma quantia de dinheiro,  $0 \leq \text{aposta} \leq 50$ , e pode ser **vencedora** (registrada como um valor positivo), ou **perdedora** (registrada como um valor negativo).

**OBS.:** A presença ou não de sinal negativo junto ao valor da aposta servirá apenas para diferenciarem-se as apostas vencedoras das perdedoras.

##### A Entrada

O conjunto de entrada consiste de um número positivo  $N \leq 10$ , que representa o comprimento da sequência de apostas. Este valor é seguido por mais  $N$  inteiros, que são os resultados obtidos a cada aposta feita. A entrada termina quando  $N = 0$ .

Um exemplo: Se a entrada contiver o valor **-4**, isto significa que foram apostados 4 reais, porém, como a aposta foi **perdedora** (valor negativo), houve a **perda** de 4 reais. Por outro lado, se a entrada contiver o valor **4**, significa que foram apostados 4 reais, porém, como a aposta foi **vencedora** (valor positivo), houve **ganho** de dinheiro.

##### A Saída

Para cada conjunto de entrada, a saída deverá mostrar uma linha com a solução correspondente, ou seja, deve-se imprimir o valor máximo de ganho obtido a partir de determinada quantidade de apostas consecutivas. Se a sequência não mostra nenhuma possibilidade de ganhar dinheiro, então a saída é a mensagem "Nao ha possibilidade de ganho."

**IMPORTANTE:** Atente-se ao fato de que nenhuma palavra da frase de saída deve ser acentuada.

**DICA:** Nem sempre o ganho máximo é formado apenas de apostas vencedoras.

## Exemplo de Entrada

5  
12 -4 -10 4 9  
3  
-2 -1 -2  
7  
6 -2 4 -1 5 8 -7  
0

## Exemplo de Saída

Ganho máximo: 13. (= 4 + 9)

Não há possibilidade de ganho. (Como o “maior valor” obtido foi -1, houve apenas perdas)

Ganho máximo: 20. [= 6 + (-2) + 4 + (-1) + 5 + 8]

**OBS.:** As partes destacadas em vermelho **não** devem fazer parte da saída de seu programa, elas foram incluídas neste trecho apenas para facilitar a compreensão do problema.