

### 3. Kozarci

Smo v proizvodnji večstranih kozarcev (imajo  $n$  stranic, pri čemer je  $n$  najmanj 4), kjer moramo nadzorovati stroj za barvanje stranic teh kozarcev. Na voljo imamo več funkcij za nadzorovanje tega stroja:

- **void** Naslednji() — vzame naslednji kozarec s tekočega traku (nekaterne stranice na njem so lahko že pobarvane). Tega, kako je kozarec na začetku obrnjen, ne vemo.
- **void** Končaj() — odloži ravnokar pobarvan kozarec na tekoči trak
- **void** Zavrzi() — odloži kozarec v zaboj s pokvarjenimi oziroma nepravilno pobarvanimi kozarci
- **void** Obrni() — obrne kozarec okoli vertikalne osi za  $1/n$  obrata (torej za eno stranico naprej)
- **int** Preveri() — preveri, katera barva je na trenutno sprednji stranici; če trenutna stranica ni pobarvana, funkcija vrne 0
- **void** Pobarvaj(**int** barva) — pobarva trenutno sprednjo stranico z navedeno barvo. To funkcijo smeš poklicati le, če trenutna stranica še ni pobarvana.

Zahtevani vrstni red barv po stranicah kozarca je podan v tabeli **int** Barve[n]. (Število stranic,  $n$ , je tudi podano in je za vse kozarce enako.) **Napiši program**, ki v neskončni zanki jemlje kozarce s tekočega traku, poskrbi, da so pravilno pobarvani (pri tem pregleda že pobarvane stranice in pobarva še nepobarvane stranice), in jih odlaga na trak; če pa ugotovi, da kozarca ni mogoče pravilno pobarvati, naj ga odvrže.