

Désamorçage à la Tony Stark

Un moyen mnémotechnique mais pas forcément pratique...

Tony Stark a l'habitude de placer une porte dérobée dans toutes ses armes : une sorte de code qui lui permet de désactiver dans le cas où les armes seraient retournées contre lui.

Ainsi, quand le Spymaster, après avoir dérobé une bombe puissante à Stark Industries, la plaça en plein centre de la métropole dans l'espoir de détruire Iron-Man, il ne savait pas que ce dernier possédait un code particulier pour désamorcer.

Toutefois, entre deux soirées mondaines, Tony Stark a une fâcheuse tendance à oublier les codes de ses appareils. Il utilise donc généralement un moyen mnémotechnique pour les retrouver... plus ou moins rapidement.

Tout ce dont il se souvient, c'est que le code à entrer est la somme de tous les nombres qui sont multiples de 5, et qui sont **strictement** inférieurs à un autre nombre. Cet autre nombre, gravé sur la bombe, est donné en entrée du problème.

Quel code permettra à Iron-Man de désamorcer sa bombe ?

Exemple :

Si le nombre gravé sur la bombe avait été 20, le code aurait été 78 :

$$3 + 5 + 6 + 9 + 10 + 12 + 15 + 18$$

Ce problème est tiré de c0d1ng UP (<http://codingup.fr>) 2016

Type de retour

un nombre entier

Entrée du problème

1325

Formulaire de réponse

Comment entrer les réponses ? (/pydefis/comment_repondre)

Soumettre la réponse

Besoin d'aide ? (https://callicode.fr/pydefis/api/forum_help_redirection/SpymasterBomb)

Tags : **cup16** (/pydefis/listedefis?tag=cup16) **arithmétique** (/pydefis/listedefis?tag=arithm%C3%A9tique) **snaps** (/pydefis/listedefis?tag=snap)