

Podstawy języka C++

Stosowanie instrukcji warunkowej.

Zadanie. Liga klasowa.

Pewna klasa bierze udział w lidze klasowej. Punkty przelicza się na początku każdego semestru w zależności od wyników klasy w semestrze poprzednim. Pod uwagę bierze się:

1. aktualną liczbę punktów $\rightarrow p$ (typ: float)
zakładamy, że każda klasa ma aktualnie więcej niż 20 punktów \rightarrow nie musisz tego sprawdzać w programie
2. frekwencję klasy $\rightarrow f$ (typ: float)
3. średnią ocen klasy $\rightarrow s$ (typ: float)

Punkty przeliczane są w następujący sposób:

1. Jeśli $s \leq 3$, to ilość punktów p zmniejsza się o 25%.
2. Jeśli $s \in (3, 4)$, to ilość punktów p zmniejsza się o 10%.
3. W przeciwnym razie (tzn., jeśli nie zachodzi punkt 1 ani punkt 2) wszystko zależy od frekwencji:
 - a. jeśli $f \leq 70\%$, to ilość punktów p pozostaje bez zmian,
 - b. w przeciwnym razie jeśli $f \in (70\%, 85\%)$, to ilość punktów zwiększa się o 15,
 - c. dla pozostałych wartości f ilość punktów zwiększa się o połowę.

Napisz program, który po wprowadzeniu z klawiatury wartości zmiennych p, f, s wyświetli ilość punktów p po przeliczeniu.