



Ročník: 17

Kolo: 1

Úloha: 4

Úloha o maľovaní miestností

Korytnačiak Tibor sa rozhodol, že si založí maliarsku firmu. Maľovanie mu však ide omnoho lepšie ako matematika. Preto sa obáva, či správne vyráta plochu miestnosti na vymaľovanie. Vie, že v Korytnačkove sú všetky miestnosti postavené podľa nasledovných pravidiel:



- Korytnačky majú radi veľa svetla, a preto majú štvorcové okno na každej stene, na ktorú sa okno zmestí. Štvorcové okno vždy zaberá polovicu plochy steny, na ktorej je umiestnené.
- Miestnosť má jedny dvere vysoké až po strop a široké štvrtinu šírky steny, na ktorej sú umiestnené.
- Ak umiestnenie dverí nezníži celkovú plochu okien, sú umiestnené tak, aby boli čo najväčšie.

Pomohlo by mu, ak by mal program, ktorý vypočíta plochu, ktorú je potrebné vymaľovať. Vedel by si Tiborovi pomôcť?

Vytvor funkciu **plocha_nateru** s vhodnými parametrami, ktorá vypočíta a vráti celkovú plochu miestnosti vrátane stropu na vymaľovanie.

Svoje riešenie ulož do súboru **malovanie.py**.