

# OSU!

Створимо декілька змінних:

- *count\_miss* — скільки промахів поспіль було до цього кроку
- *current\_score* — рахунок поточної гри
- *count\_games* — кількість ігор
- *max\_score* — максимальний рахунок серед всіх ігор
- *new\_game* — змінна буде вказувати, чи ми починаємо нову гру на наступний крок.

Тепер треба обробити рахунки, нехай ми зараз зчитали рахунок *score*, тоді:

- якщо *new\_game* = 1, то треба додати 1 до *count\_games* і зробити *new\_game* = 0.
- якщо *score* = 0, то треба додати 1 до *count\_miss*.
- якщо *score* = 100 чи *score* = 300, треба додати *score* до *current\_score* та занулити *count\_miss*.
- якщо *count\_miss* = 3, то додаємо 1 до *count\_games*, робимо *max\_score* = max(*max\_score*, *current\_score*) та зануляємо *count\_miss* та *current\_score*.

Також після зчитування всіх балів, треба вкінці оновити *max\_score* та *count\_games* враховуючи останню гру.