

V BXComp

5º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação 2015

4ª Etapa – Desafio 3

Somando placas

Fernando sempre gostou muito de matemática, especialmente de somar. Por isso, quando sai de carro com seus pais, costuma somar os algarismos das placas dos outros carros. Além disso, se o resultado obtido for um número com mais de um algarismo, ele ainda soma esses algarismos para obter um resultado final, o qual ele chama de número representativo: um número de um único algarismo.

Um exemplo disso é: para a placa AAA-0129, a soma dos algarismos é 12 e, então, somando os algarismos desse resultado, obtemos $1 + 2 = 3$, ou seja, 3 é o número representativo para essa placa.

Fernando pediu para você ajudá-lo a escrever um programa que calcule o número representativo para que ele possa verificar se seus cálculos têm dado certo.

Tarefa

Escreva um programa em que, dada a placa de um carro, seja calculado seu número representativo.

Entrada

A entrada será composta por vários casos de teste. Cada caso de teste será composto por uma única linha, na qual constará a placa de um carro, contendo 3 letras seguidas por “-” (traço simples, sem aspas) e 4 algarismos, com valores entre 0 e 9. O encerramento do programa será indicado por uma linha contendo somente o número -1.

Saída

Para cada caso de teste, uma única linha deve ser impressa, contendo o número representativo da placa correspondente.

Exemplo de Entrada

AAA-0192
PET-0001
ABC-1234
-1

Exemplo de Saída

3
1
1