

Entregando un vuelto*Contribución de Agustín Santiago Gutiérrez***Descripción del problema**

Bernardo el vendedor tiene que dar un vuelto. Esto requiere rápidos cálculos mentales para dar el vuelto con la mínima cantidad de monedas posible. Más importante aún, esto requiere gran destreza manual para manipular las monedas, y ese no es el fuerte de Bernardo.

Bernardo utilizará lo que aprendió estudiando robótica en la universidad pública gratuita y de calidad, para programar y construir un robot automático de entrega de vuelto que lo ayude en su negocio.

Tu tarea consiste en ayudar a Bernardo a programar una función que, dado un valor de vuelto V a entregar en centavos, determine la mínima cantidad de monedas que deben utilizarse para alcanzar ese valor.

Para los fines de este problema, existen monedas de 1, 2, 5, 10, 25, 50 y 100 centavos, y se puede asumir que Bernardo posee un suministro ilimitado de todas ellas.

Descripción de la función

Se debe implementar una función `vuelto(V)`, que reciba un entero V con el vuelto que se desea entregar en centavos, y retorne un único entero que indique la mínima cantidad de monedas necesarias para hacerlo.

Evaluador local

El evaluador local lee de la entrada estándar un único entero V .

Escribe en la salida un único entero retornado por la función `vuelto`.

Restricciones

- $1 \leq V \leq 5000$

Ejemplos

Si la entrada es:

La salida correcta es:

Ya que se puede entregar una moneda de 5 y una de 2.

Si es:

La salida es:

Ya que se puede entregar cuatro monedas de 100, una moneda de 5 y una de 1.

Y si la entrada es:

La salida correcta es:

Subtareas

1. $V \leq 5$ (5 puntos)
2. $V \leq 10$ (5 puntos)
3. $V \leq 50$ (15 puntos)
4. $V \leq 100$ (20 puntos)
5. Sin restricciones adicionales (55 puntos)