

Úloha č. 2

Počítání

Zamysli se!

10 b

Tato úloha je čistě teoretická, tvým úkolem zde není napsat program. Namísto toho si dej záležet na kvalitním slovním popisu, kde mimo jiné jasné zdůvodniš, proč tvůj postup skutečně bude fungovat.

Podařilo se ti dostat ven a potuluješ se po domorodé vesnici. Po chvíli spatříš skupinu mladých domorodčat, jak hrabou klacíkem v písku a zmateně gestikují. Přijdeš blíž a vidiš něco, co vypadá jako skupina na první pohled náhodných znaků. Jak se ale díváš dál a dál, tak ti přijde, že se některé znaky opakují.

Sedneš si k dětem a ty tě opatrňe pozorují, nejisté, co se bude dít dál. Na zemi si najdeš klacík a začneš se v tom tajemném spletenci značek a obrázků hrabat. Najednou ti přijde, že tam jsou dokonce i nějaké vzory, které vypadají, jako by se na první pohled opakovaly.

Úplně nahore jsou v přehledné tabulce vypsány následující znaky. Ty ale nevypadají jako běžný text. Možná něco společného s černou magií? Že by učili děti praktikovat prastaré zapovězené rituály?

$\times \downarrow \lambda \downarrow \alpha \beta$

Děti si na tyhle čmáranice často ukazovaly a vraceły se k nim, nejspíš to bude něco důležitého. Kousek pod tím vidiš několik řádků, které už děti tolík nezajímaly:

$$\begin{aligned} \diamond \downarrow \downarrow X \downarrow \downarrow &= X \\ \diamond \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow &= \downarrow \\ \diamond \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow &= \chi \\ \diamond \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow &= \lambda \\ \diamond \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow &= \alpha \\ \diamond \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow &= \beta \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \diamond \downarrow \downarrow X \downarrow \downarrow &= \downarrow \\ \diamond \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow &= \chi \\ \diamond \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow &= \lambda \\ \diamond \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow &= \alpha \\ \diamond \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow &= \beta \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \times \downarrow \downarrow X \downarrow \downarrow &= X \\ \times \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow &= \chi \\ \times \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow &= \lambda \\ \times \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow &= \alpha \\ \times \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow &= \beta \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow , X \downarrow \downarrow &= \downarrow \\ \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow , \chi \downarrow \downarrow &= \lambda \\ \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow , \alpha \downarrow \downarrow &= \alpha \\ \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow , \beta \downarrow \downarrow &= X \\ \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow , \downarrow \downarrow &= \chi \\ \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow , \lambda \downarrow \downarrow &= \lambda \end{aligned}$$

$$\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow = \beta$$

Zato o něco níže je pár řádků, kolem kterých děti zuřivě gestikulovaly. Každou chvíli některé napsalo jeden ze znaků v tabulce na pravou stranu, zatímco ostatní kroutily hlavou a zase to mazaly.

◊ կօհսներներ =
չիշե =
չհսնօթե =
յիօհսնեհչիօհթեթեթե, ժիթեթե =

Pokud se ti podaří vymyslet, co patří na vynechané místo, tak se ti třeba podaří aktivovat magickou sílu ostrova a konečně se dostaneš zpátky domů! Nebo si alespoň přinejhorším zkrátíš čekání.

Hodnocení

Z celé úlohy můžeš získat až deset bodů.

- Za pochopení toho, co znamená úplně prvních 7 znaků, dostaneš 1 bod.
 - Za popis znaků, které se vyskytly později, můžeš dostat až 3 body.
 - Další 2 body dostaneš za správné vyřešení nedořešené sekce.
 - Zbývající 4 body můžeš dostat za vyřešení obrovské instance na následujících stranách. Doporučuji pro řešení použít nějaký nástroj, není vhodné to vše řešit ručně. Nezapomeň popsat, jak jsi postupoval/a.

Velká instance - nápověda

$\mathcal{H}_1, X, X^\dagger = x$

$\text{A} \text{ } \text{h} \text{ } \text{h} \text{ } \text{h} \text{ } \text{, } \text{A} \text{ } \text{h} \text{ } \text{, } \text{X} \text{, } \text{X} \text{, } \text{X} \ddagger \text{, } \text{X} \text{, } \text{X} \ddagger \text{, } \text{, } \text{, } \text{, } \text{, } \text{X} \ddagger = \text{X}$

$\Delta h_1, \Delta h_3, h, X^t_4, \Delta h_3, h, X^t_4 = B$

$$\{h_2 h_1, x, x^\dagger, _, x, x^\dagger = h$$

$$\exists \lambda > \lambda^*, \lambda, X_\lambda^+, X_\lambda^- = \lambda$$

⊕ կ թ ի բ ի ն ի ս ի , ռ ի , չ , չ , չ կ , չ , չ կ , ւ , ւ , չ կ , պ ի , չ , չ , չ կ , պ ի ւ կ պ ի ւ կ ի վ , հ , չ կ , չ կ ,
, ց ի վ , հ , չ կ կ , ւ , ւ , չ կ , պ ի բ ի ն ի ս ի , ռ ի , չ , չ , չ կ , չ , չ կ , ռ ի ն ի , ռ ի , չ , չ , չ կ , չ , չ կ ,
ւ , ւ , չ կ , ւ , ռ ի , չ , չ , չ կ կ , ռ ի ն ի , ռ ի , չ , չ , չ կ , չ , չ կ , ռ ի ն ի , ռ ի , չ , չ , չ կ , չ , չ կ ,
ւ , ւ , չ կ , ւ , ռ ի , չ , չ , չ կ կ , չ , չ կ , պ ի , չ , չ , չ կ , չ կ , պ ի ւ կ պ ի ւ կ ի վ , հ , չ կ , չ կ , ց ի վ , հ ,
չ կ կ , ւ , ւ , չ կ , պ ի բ ի ն ի ս ի , ռ ի , չ , չ , չ կ , չ , չ կ , ռ ի ն ի , ռ ի , չ , չ , չ կ , չ , չ կ , ւ , ւ , չ կ , պ ի , չ , չ , չ կ , չ կ ,
, ռ ի , չ , չ , չ կ կ , ռ ի ն ի , ռ ի , չ , չ , չ կ , չ , չ կ , ռ ի ն ի , ռ ի , չ , չ , չ կ , չ , չ կ , ւ , ւ , չ կ , պ ի , չ , չ , չ կ , չ կ ,
, ռ ի , չ , չ , չ կ կ , ք ի , չ , չ , չ կ , չ կ , ք ի ւ կ պ ի ւ կ ի վ , չ կ = չ

$\square \vdash \square \rightarrow \perp, \perp, X^t_1, X^t_1, \rightarrow \perp, \perp, X^t_1 t_1 = \lambda$

$$\text{X}_1, \text{X}_1, \text{X}_1, \text{X}_1 = \text{B}$$

$$h_1, x, \bar{x}, x^\dagger = \emptyset$$

$$\text{X}_1, \text{X}, \text{X}, \text{X}^\dagger = \text{X}$$

$$\otimes h_1, X, X^\dagger = X$$

$$\exists x_1, x_2, x_3 = \diamond$$

$$y_1 y_2 \dots y_n x_1 x_2^t \dots x_n^t = \emptyset$$

► 1, 1, 1 - 1

$\frac{X_1 + X_2 + \dots + X_n}{n} = \bar{X}$

$$\{h\lambda, \lambda, \{h\lambda\} \lambda, X, X^\dagger, \lambda, X, X^\dagger, X^\dagger = X$$

Velká instance - nápověda

Zároveň pro všechny symboly platí, že $\text{symbol} \upharpoonright a, b, c = \alpha \cdot a + \beta \cdot b + \gamma \cdot c$ pro nějaké α, β, γ .

Zadání velké instance pokračuje na další straně.

Velká instance - zadání

Velká instance - zadání