

SVAR OCH RÄTTNINGSANVISNINGAR

- Läs igenom *tävlingsreglerna*.
- Korrekt lösning av en uppgift ger 2 poäng, med undantag för uppgift 6 som kan ge 3 poäng
- Programmen tas i tur och ordning in i editorn och kompileras. Uppstår kompileringsfel betraktas programmet som felaktigt och lösningen ges 0 poäng.
- Programmet körs med givna indata. Om programkörningen bryts genom *exekveringsfel* vid ett testexempel betraktas körningen av det exemplet som felaktigt.
- Om programkörningarna ger korrekt svar för alla tre testexempel ges **2 poäng** för uppgiften. I övrigt: **2 rätt=1 poäng, 1-0 rätt= 0 poäng**. OBS! För uppgift 6 gäller särskild poängsättning.
- Då exekveringstiden för ett testexempel, kört på en modern dator, *överskrider 10 sekunder* betraktas körningen av testexemplet som felaktigt.
- Det kan vara viktigt att programmet körs i en miljö liknande den som programmet utvecklats i, samma version av kompilator eller interpretator.
- Vid problem i samband med rättningen är det viktigt att det sunda förnuftet får råda!
- Ett förslag till rättningsprocedur kan vara att låta eleven sitta vid datorn.

Uppgift 1 – Will Rogers fenomen.

	Indata				Utdata
	Antal i A	Tal i grupp A	Antal i B	Tal i grupp B	
Exempel 1	2	5, 8	3	3, 4, 7	Flytta talet 5 till B
Exempel 2	3	6, 5, 8	2	8, 4	Omöjligt
Exempel 3	3	1, 6, 10	7	5, 3, 7, 2, 6, 6, 14	Flytta talet 6 till A

Uppgift 2 – Travar med böcker.

	Indata								Utdata	
	Antal travar	Böcker i trave								
		1	2	3	4	5	6	7	8	
Exempel 1	5	4	6	3	3	1				Dag 7 samma som dag 4
Exempel 2	3	20	17	12						Dag 30 samma som dag 20
Exempel 3	8	4	6	7	5	6	3	4	2	Dag 57 samma som dag 48

Uppgift 3 – Uppställning.

	Exempel 1		Exempel 2		Exempel 3	
	Vänster	Höger	Vänster	Höger	Vänster	Höger
Antal barn	4		6		8	
Barn A	1	1	3	1	0	3
Barn B	2	1	1	1	5	0
Barn C	0	0	3	0	0	0
Barn D	0	1	1	0	1	3
Barn E			3	2	6	1
Barn F			0	0	1	1
Barn G					0	6
Barn H					0	1
Utdata:	D A B C		F B D E A C		G A D H F C E B	

Uppgift 4 – Bokstavslek.

	Indata		Utdata
	Sekvens	Antal	Bästa sekvens
Exempel 1	FRUKOST	8	FKORSTU
Exempel 2	OLYMPIADEN	21	ADELMOYPIN
Exempel 3	KUXTRIFLOVENSAMPYD	64	ADEFGIKUTXRLOVNSMPY

Uppgift 5 – Tärningar.

	Indata				Utdata
	Tärning 1	Tärning 2	Tärning 3	Tärning 4	Udda tärning
Exempel 1	134	653	216	452	3
Exempel 2	123	234	462	531	1
Exempel 3	253	164	135	653	4

Uppgift 6 – Nokiaspel.

	Indata	Utdata
	Ställning	Antal drag
Exempel 1	123458976	3
Exempel 2	243918756	6
Exempel 3	645231798	8
Exempel 4	147268359	10
Exempel 5	387654921	11

Poänggivning för uppgift 6: 5 rätt=3 poäng, 4-3 rätt=2 poäng, 2 rätt=1 poäng, 1-0 rätt=0 poäng.