

SVAR OCH RÄTTNINGSANVISNINGAR

- Läs igenom *tävlingsreglerna*.
- Korrekt lösning av en uppgift ger 2 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 testexempel ges **2 poäng** för uppgiften. I övrigt: **2 rätt=1 poäng, 1-0 rätt= 0 poäng**. Undantag dock för **uppgift 4** där **6 rätt=2 poäng, 4-5 rätt=1 poäng, 0-3 rätt=0 poäng**
- Då exekveringstiden för ett testexempel, kört på en modern dator, *överskrider 3 min* 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 – Kaniner.

Indata	Exempel 1	Exempel 2	Exempel 3
Könsmognadsålder	1	3	2
Honor per kull	1	2	5
Utdata			
Efter 1 m	2	1	1
Efter 2 m	4	1	6
Efter 3 m	8	3	11
Efter 4 m	16	5	41
Efter 5 m	32	7	96
Efter 6 m	64	13	301
Efter 7 m	128	23	781
Efter 8 m	256	37	2286
Efter 9 m	512	63	6191
Efter 10 m	1024	109	17621

Uppgift 2 – SifferTriangeln.

	Indata	Utdata
Exempel	Centrumsiffra	Antal möjligheter
Exempel 1	0	864
Exempel 2	7	528
Exempel 3	1	576

Uppgift 3 – Telefonnummer.

Indata	Exempel 1	Exempel 2	Exempel 3
Startnummer	341	62653	2500000
Slutnummer	369	62753	2900000
Utdata			
Bästa telefonnumret	349	62709	2737091

Uppgift 4 – Spel med brickor.

Exempel	Indata		Utdata
	Den ena högen	Den andra högen	Resultat
Exempel 1	10	6	FÖRLUST
Exempel 2	9	8	VINST
Exempel 3	7	4	FÖRLUST
Exempel 4	10	9	VINST
Exempel 5	5	3	FÖRLUST
Exempel 6	9	5	VINST

Uppgift 5 – Gin Rummy.

Exempel	Indata	Utdata
	Handen	Belastningsvärdet
Exempel 1	H6 HJ HQ HK ST DT CT H7 H8 H9 HT	0
Exempel 2	H9 S8 S9 ST SJ D9 DJ C8 C9 CT CJ	8
Exempel 3	H5 D8 C6 H7 H8 H6 D6 H9 S7 C7 C8	5

Uppgift 6 – Tändsticksfigurer.

Exempel	Indata	Utdata
	Antal stickor	Antal figurer
Exempel 1	4	14
Exempel 2	9	2069
Exempel 3	15	802808