

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 kompileringfel 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**.
- 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 sunna förnuftet får råda!
- Ett förslag till rättningsprocedur kan vara att låta eleven sitta vid datorn.

Uppgift 1 – Receptet.

	Exempel 1			Exempel 2			Exempel 3		
	H	B	K	H	B	K	H	B	K
Antal ingr.	1			2			4		
Nr 1	5	7	3	19	20	10	8	11	13
Nr 2				0	2	41	7	7	499
Nr 3							5	10	2
Nr 4							10	1	5
Utdata	6			92			49		

H=har, B=behöver, K=kostar

Uppgift 2 – Sifferlek.

	Indata		Utdata
	Från talet	Till talet	Antal samma
Exempel 1	11	120	1
Exempel 2	8000	13000	140
Exempel 3	100000	900000	7287

Uppgift 3 – Klockradion.

	Exempel 1	Exempel 2	Exempel 3
Ljusnivå	24	17	20
Ljusnivå	24	14	21
Ljusnivå	23	18	22
Ljusnivå		17	19
Ljusnivå		17	23
Ljusnivå			22
Ljusnivå			19
Utdata:	08:04	14:30	21:00

Uppgift 4 – Vindskydd.

	Exempel 1	Exempel 2	Exempel 3
L	4	1	5
B	3	1	4
H	2	8	6
M	12	16	20
N	10	17	19
Utdata:	59	44	140

Uppgift 5 – Hoppleken.

	Indata		Utdata
	Antal rutor	Antal barn	Svar (avrundat)
Exempel 1	7	5	1.0000
Exempel 2	10	4	0.9524
Exempel 3	19	10	1.0014

Uppgift 6 – Castlevania.

	Exempel 1	Exempel 2	Exempel 3
Rad 1	_YYS	_HSS	SHSH
Rad 2	S___	HSSS	HYHY
Rad 3	YS_Y	__YH	SHSH
Rad 4	YY_Y	_HHH	HHYS
Utdata:	24	29	46