

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 – Lagomvinklade trianglar.

	Exempel 1	Exempel 2	Exempel 3
Talet N	41	64	98
Utdata:	61	102	166

Uppgift 2 – Wordfeud.

	Exempel 1	Exempel 2	Exempel 3
Antal specialrutor	3	7	10
Specialruta 1 (rad, kolumn, typ)	6 5 TW	5 5 DW	5 7 DW
Specialruta 2	5 5 DL	8 8 DL	4 5 TW
Specialruta 3	5 6 DW	8 7 TW	5 5 DL
Specialruta 4		1 5 DL	3 4 DW
Specialruta 5		3 8 TL	6 4 TL
Specialruta 6		7 5 TL	4 7 TL
Specialruta 7		1 10 TL	6 5 DW
Specialruta 8			7 3 TW
Specialruta 9			4 6 TL
Specialruta 10			7 7 TW
Ord	475	18543	1287717
Utdata:	69	78	297

Uppgift 3 – Talfamiljer.

	Exempel 1	Exempel 2	Exempel 3
Antal tal	6	4	8
Tal 1	3	137	3571
Tal 2	7	181	367
Tal 3	11	273	523
Tal 4	14	441	6124
Tal 5	19		257
Tal 6	22		983
Tal 7			727
Tal 8			703
Utdata:	267	11466	204678

Uppgift 4 – Bokhyllor.

	Exempel 1	Exempel 2	Exempel 3
Antal små	10	1	14
Antal mellan	1	19	18
Antal stora	13	3	15
Hyllstorlek	5	7	19
Utdata:	13	8	5

Uppgift 5 – Åttaspelet.

	Exempel 1	Exempel 2	Exempel 3
Bricka	0	2	8
Bricka	2	4	6
Bricka	3	6	7
Bricka	1	7	0
Bricka	8	3	2
Bricka	7	5	4
Bricka	5	8	5
Bricka	4	0	1
Bricka	6	1	3
Utdata:	12	19	29

Uppgift 6 – Fotbollsmatchen.

	Exempel 1	Exempel 2	Exempel 3
n	14	20	100
P1	0.5	0.9	0.6
P2	0.4	0.1	0.4
Utdata:	0.3518488	0.0068965	0.4481452
<i>Godkänt fel:</i>	0.0000010	0.0000010	0.0000010