Kérjük a tisztelt tanár kollégákat, hogy a dolgozatokat az egységes értékelés érdekében szigorúan

1. feladat: Motorcsónak (34 pont)

Van egy programozható motorcsónakunk. A jármű kétféle parancsra hallgat: a **B** hatására balra, a **J** hatására pedig jobbra fordul 90 fokot. A tavon a nyilat (🡅) tartalmazó mezőről indul a nyíl által meghatározott irányba. Folyamatosan halad előre, és az irányán csak bójához érkezéskor módosít. Teli bójánál (⚫) beolvas egy parancsot, és az annak megfelelő irányba fordul. Csillagos bójánál (✪) azonban a legutóbb végrehajtott parancsot hajtja végre újra. Ha hullámos mezőn (🌫) halad át, akkor pedig a következő bóját figyelmen kívül hagyja (üres mezőnek tekinti). A csónak csak akkor áll meg, ha teli bójához érkezett, és elfogytak a parancsok. Ha a tópartnak ütközik, akkor azonnal elsüllyed, amit természetesen nem szeretnénk.

A tavat alkotó mezőkre az oszlopok feletti betűkkel és a sorok melletti számokkal tudunk hivatkozni.

Lássunk egy példát!

|  |  |
| --- | --- |
| A képen keresztrejtvény, fekete látható  Automatikusan generált leírás | A csónak a B4-es mezőről indul a nyíl irányába, és a **JB** kódot adtuk meg neki. Folyamatosan halad a B1-es mezőig, ahol beolvassa az első parancsot, és annak megfelelően jobbra fordul. A D1-es mezőhöz ér, ahol ismét jobbra fordul. Áthalad a D2-es mezőn, ezért a D4-es mezőn található bóját figyelmen kívül hadja. A D5-ös mezőre érve beolvassa a második parancsot, amelynek hatására balra fordul. Az E5-ös mezőn pedig megáll, mert nincsen több parancs. |

A feladatok az alábbi pályára vonatkoznak.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Melyik mezőn áll meg a csónak a megadott kódok hatására?   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Kérdés** | **Kód** | **Mező** | | A. | BB |  | | B. | JJB |  | | C. | BJBBJ |  |   Van egy teli bójánk (⚫). Melyik üres mezőre kell tenni ahhoz, hogy a **BJJ** kód hatására a csónak a megadott célmezőn álljon meg? Ha több megoldás is van, add meg az összeset, vesszővel elválasztva! (A nyilat és a hullámokat tartalmazó mezőkre nem tehető bója.)   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Kérdés** | **Cél** | **Teli bója helye** | | D. | C7 |  | | E. | H9 |  | | F. | H1 |  | |

2. feladat: Kijelző (25 pont)

Egy 7 szegmenses kijelzőn a betűket a következőképpen jelenítjük meg:



Rajzoló eszközünk (teknőc, macska, méhecske vagy amit szeretnétek) kezdetben a 7 szegmes bal alsó sarkában áll és felfelé (azaz északra) néz. Az E (előre), H (hátra), B (balra), J (jobbra) parancsokkal vezérelhetjük, a mozgások egy szegmensnyit lépnek, a fordulások 90 fokot fordulnak. Az L betűt pédául az J E H B E E parancs sorozattal rajzoltathatjuk ki.

Az alábbi 5 parancs sorozat betűket rajzol, add meg, hogy melyik parancs sorozat melyik betűt!

A. E E J E J E E H J E

B. J E H B E J E H B E J E

C. E E J E J E J E

D. J E B E B E J E J E

E. E J E B E B E B E

3. feladat: Függvény (18 pont)

A valami függvény egy szót kap paraméternek.

Eljárás valami :x  
 Ha elemszám :x<2 [eredmény 0]  
 Ha (első :x)=(első elsőnélküli :x)   
 [eredmény 1+valami elsőnélküli elsőnélküli :x]  
 eredmény valami elsőnélküli :x   
vége.

Mit adnak eredményül a következő függvényhívások?

A. valami ”anna

B. valami ”panna

C. valami ”mississippi

D. valami ”aranka

E. valami ”annabella

F. Milyen paraméterre lesz 0 a függvény értéke?

G. Fogalmazd meg általánosan a függvény feladatát!

4. feladat: Szimbólumok (33 pont)

Az alábbi eljárások különböző szimbólumokat rajzolnak ki. Azonban ezekből hiányzik egy-egy utasítás. Ezek helyét egy üres dobozzal jelöltük. Add meg a hiányzó utasításokat úgy, hogy a mellékelt szimbólumokat rajzolja ki az eljárás! A teknőc kiinduláskor felfele néz, a tolla le van engedve.

|  |  |
| --- | --- |
| A:  eljárás szimb1 :h  ismétlés 2 [  előre :h/4  előre :h/8 jobbra 90]    ismétlés 180 [előre 1 jobbra 1]  ismétlés 2 [  előre :h/4  előre :h/8 jobbra 90]  vége | B:  eljárás szimb2 :h  tollatle  előre :h/3  előre :h/3  előre :h/3 tollatfel  hátra :h balra 90  előre :h/2 jobbra 100  tollatle előre :h tollatfel  hátra :h balra 100 hátra :h  tollatle    vége |
| C:  eljárás szimb3 :h  előre :h  előre :h\*gyök 2  előre :h  ismétlés [hátra :h/6 balra 90 előre :h/20  előre :h/20 jobbra 90]  vége | |