

Kérjük a tisztelt tanár kollégákat, hogy a dolgozatokat az egységes értékelés érdekében szigorúan az alábbi útmutató szerint pontozzák, a megadott részpontszámokat ne bontsák tovább! Vagyis ha egy részmegoldásra pl. 3 pontot javasolunk, akkor arra vagy 0, vagy 3 pont adható. (Természetesen az útmutatótól eltérő megoldások is lehetnek jók.) Ha különösen értékesnek tartanak egy megoldást, akkor arra inkább jól felismerhetően pluszpontot adjanak, és azt az összpontszámban is külön tüntessék föl!

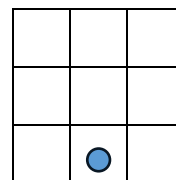
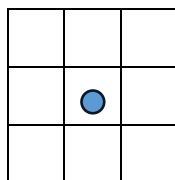
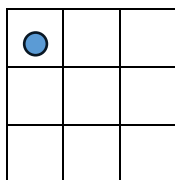
Összpontszám: 200 pont

Beküldési határ: 80 pont

Postázási határidő: 2024. február 11.

1. feladat: Dominók (35 pont)

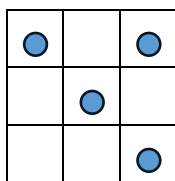
Pumukli, a manó dominókat szeretne gyártani szabadidejében. Sajnos csak annyit tud róluk, hogy a pöttyök a dominókon 3*3-as elrendezésben lehetnek. Az 1 pöttyös dominókat pl. így képzelte el:



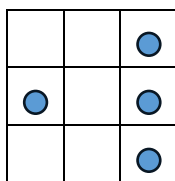
Pumukli, mint minden modern manó, programozható a következő utasításokkal:

- ELŐRE, HÁTRA – egy mezőt lép az aktuális irányba
- BALRA, JOBBRA – 90 fokot fordul
- PÖTTY – letesz egy pöttyöt Pumukli aktuális helyére

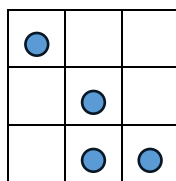
A fenti bal oldali ábrát pl. a következő utasításokkal rajzolta: ELŐRE ELŐRE PÖTTY. Pumukli 4 pöttyös dominói így néznek ki:



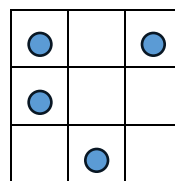
A



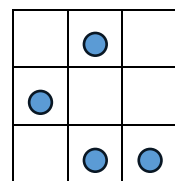
B



C



D



E

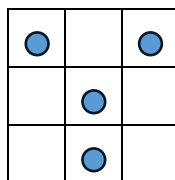
Megtaláltuk a 4 programot is, amivel ezeket rajzolta:

- 1: ELŐRE PÖTTY JOBBRA ELŐRE ELŐRE PÖTTY BALRA HÁTRA PÖTTY ELŐRE ELŐRE PÖTTY
- 2: ELŐRE ELŐRE PÖTTY JOBBRA ELŐRE ELŐRE JOBBRA ELŐRE ELŐRE PÖTTY JOBBRA ELŐRE PÖTTY JOBBRA ELŐRE PÖTTY
- 3: ELŐRE ELŐRE PÖTTY HÁTRA JOBBRA ELŐRE PÖTTY ELŐRE BALRA HÁTRA PÖTTY ELŐRE ELŐRE PÖTTY
- 4: ELŐRE PÖTTY JOBBRA ELŐRE BALRA ELŐRE PÖTTY HÁTRA HÁTRA PÖTTY JOBBRA ELŐRE PÖTTY
- 5: JOBBRA ELŐRE PÖTTY BALRA ELŐRE BALRA ELŐRE PÖTTY HÁTRA JOBBRA ELŐRE BALRA ELŐRE PÖTTY HÁTRA HÁTRA PÖTTY

A. Párosítsd össze a rajzokat a programokkal!

B. Két program nem a legoptimálisabb útvonalon halad a rajzoláshoz. Melyek ezek és hogy lehet kevesebb utasítást használni a változtatni?

C. Találtunk még egy rajzot, amihez sajnos nincs program. Segíts Pumuklinak, írd meg neki az ezt rajzó programot!



Értékelés:

A: A – 3; B – 1; C – 2; D – 5, E – 4

5*3 pont

B: 2. program: ELŐRE ELŐRE PÖTTY HÁTRA JOBBRA ELŐRE PÖTTY JOBBRA ELŐRE PÖTTY BALRA ELŐRE PÖTTY

6 pont

5. program: JOBBRA ELŐRE PÖTTY HÁTRA BALRA ELŐRE PÖTTY ELŐRE PÖTTY JOBBRA ELŐRE ELŐRE PÖTTY

6 pont

Más jó megoldások is lehetnek

C: ELŐRE ELŐRE JOBBRA PÖTTY ELŐRE JOBBRA ELŐRE PÖTTY ELŐRE PÖTTY BALRA ELŐRE BALRA ELŐRE ELŐRE PÖTTY

8 pont

Más jó megoldások is lehetnek

2. feladat: Mit rajzol (36 pont)

Panna programozó barátjától kinyomtatott programokat kapott, aki csak annyit mondott, hogy ha lefut-tatod, érdekes ábrákat kapsz. Azt már nem mondta meg, hogy a programok milyen nyelven készültek. Pisti több hasonló nyelvet is látott már, de ezt nem. Így elhatározta, hogy majd saját maga hajtja végre és rajzolja le.

Még egy baja volt, egyes utasítások nem tűntek számára egyértelműnek. Amíg az ELŐRE 3-ban biztos volt, hogy hármat kell előre lépni, addig a BALRA 3 már jelenthetne 3 fokos fordulást balra vagy 3 lépést balra.

A barátjától kapott még egy programot annak az eredményével együtt:

ELŐRE 1 JOBBRA 1 FORDULJ MEG ELŐRE 1 JOBBRA 1: 

Segíts Pannának, az utasítások jelentését kitalálva (add meg, mit jelent a BALRA x JOBBRA x, FORDULJ MEG, CSINÁLD x-szer), rajzold meg az ábrákat!

A.

JOBBRA 1 BALRA 1 CSINÁLD 5-SZÖR [ELŐRE 1 JOBBRA 1 BALRA 1] JOBBRA 1 FORDULJ MEG ELŐRE 5 FORDULJ MEG ELŐRE 2 JOBBRA 1 BALRA 1 ELŐRE 1 JOBBRA 1 FORDULJ MEG ELŐRE 3 FORDULJ MEG CSINÁLD 5-SZÖR [ELŐRE 1 JOBBRA 1 BALRA 1] JOBBRA 1 FORDULJ MEG ELŐRE 5 **JOBBRA 1**

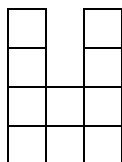
B.

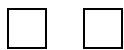
CSINÁLD 2-SZER [CSINÁLD 4-SZER [ELŐRE 1 JOBBRA 1 BALRA 1] JOBBRA 1 FORDULJ MEG ELŐRE 4 FORDULJ MEG ELŐRE 3 JOBBRA 3 BALRA 3 ELŐRE 1 CSINÁLD 4-SZER [JOBBRA 1 FORDULJ MEG ELŐRE 1 FORDULJ MEG ELŐRE 1] **FORDULJ MEG**

Értékelés:

A. Jó négyzetenként 1-1 pont

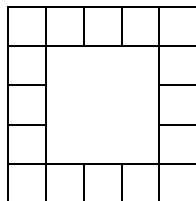
11 pont





B. Jó négyzetenként 1-1 pont

19 pont



C. BALRA $x - x$ lépés balra; JOBBRA $x - x$ lépés jobbra; FORDULJ MEG – 180 fokos fordulat („hátraarc”); CSINÁLD x -szer – a zárójelben levőket x -szer hajtja végre 2+2+1+1 pont

3. feladat: Robotkutya (19 pont)

Az ábrán kertünk térképe látható. Van egy programozható robotkutyánk, amely előre megadott utasítássorozatokat képes végrehajtani a kertben. Négyféle utasítást ismer, amelyek jelölése és jelentése az alábbi.

F: Szaladj a térkép szerinti „felfelé” irányban az első keresett színű zászlóig!

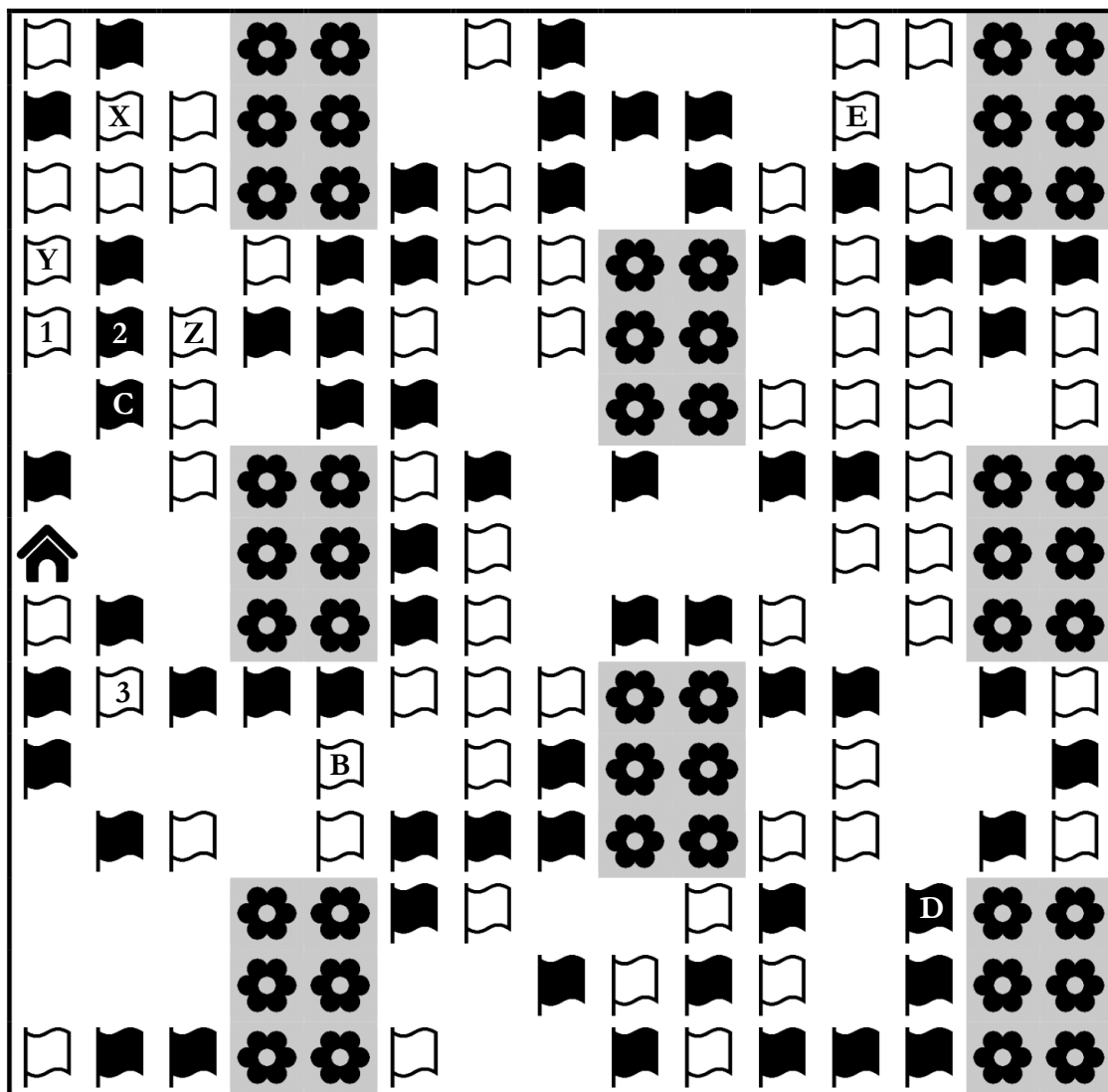
L: Szaladj a térkép szerinti „lefelé” irányban az első keresett színű zászlóig!

J: Szaladj a térkép szerinti „jobbra” irányban az első keresett színű zászlóig!

B: Szaladj a térkép szerinti „balra” irányban az első keresett színű zászlóig!

A kutya minden utasítássorozat esetén a kutyaháztól (🏠) indul. Az első utasítást a kutyaháznál hajtja végre, a következő utasítást pedig mindig akkor, amikor az aktuális utasításnak megfelelő zászlóhoz ért. A keresett szín az első utasítás esetén a fehér, majd minden további utasítás esetén ellentétesre változik: fehérről feketére, feketéről fehérre.

Ha például az **FJL** utasítássorozatot adjuk meg, akkor a kutya a kutyaháztól indulva az első utasításnak megfelelően a térkép szerinti „felfelé” irányban kezd el szaladni, a keresett szín pedig kezdetben a fehér, ezért az „1”-es jelzésű zászlóhoz érkezik. Onnan a második utasításnak eleget téve a térkép szerinti „jobbra” irányba indul el, és mivel a keresett szín most a fekete, a „2”-es jelzésű zászlónál áll meg. Végül a harmadik utasításnak megfelelően a térkép szerinti „lefelé” irányba kezd el futni, és mivel a keresett szín ismét a fehér, a „3”-as jelzésű zászlóhoz érkezik.



Válaszaiddban csak olyan utasítássorozatokot adhatsz meg, amelyeknek a hatására a kutya nem ütközik a kert kerítéséhez, és nem gyalogol a virágokkal (🌸) jelölt virágágysókba!

A. A kutya végrehajtotta a következő utasítássorozatot: **FFFJLLJFBF**. Milyen szám vagy betű olvasható azon a zászlón, ahová legvégül érkezett?

B. Add meg azt az 5 utasításból álló sorozatot, amely a kutyát a „B” jelzésű zászlóhoz juttatja!

C. Melyik az a 8 utasításból álló sorozat, amely a kutyát a „C”-vel jelölt zászlóhoz navigálja?

D. Add meg azt a 10 utasításból álló sorozatot, amelynek a hatására a kutya a „D” jelzésű zászlóhoz érkezik úgy, hogy útközben áthalad az „X” jelzésű zászlón is!

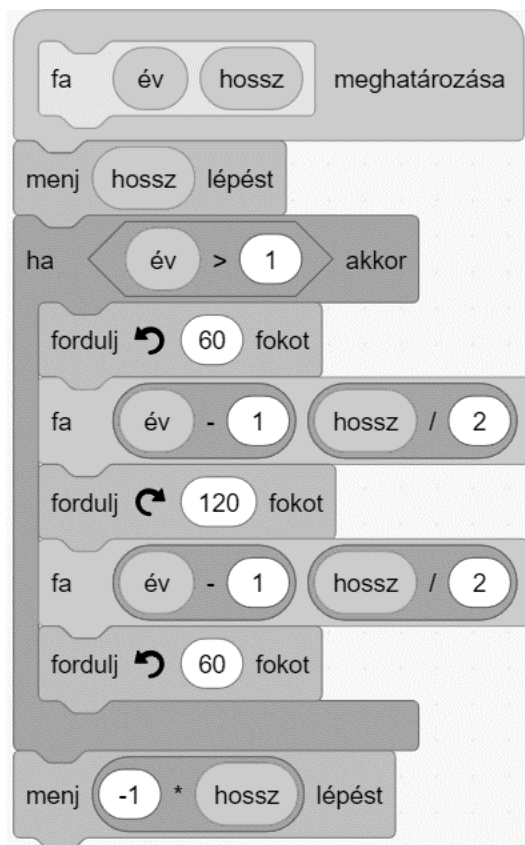
E. Melyik az a 11 utasításból álló sorozat, amelyet végrehajtva, a kutya az „E”-vel jelölt zászlóhoz érkezik?

Értékelés:

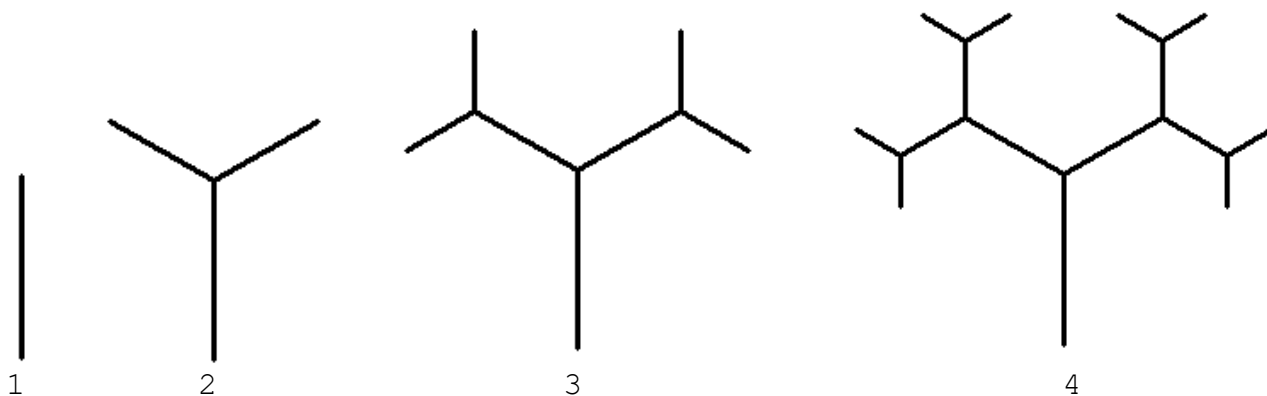
- | | |
|------------------|--------|
| A. 1 | 1 pont |
| B. LLLF J | 3 pont |
| C. FJJJ JLBB | 4 pont |
| D. FFJL JJJL JL | 5 pont |
| E. LLLF JJFF JJF | 6 pont |

4. feladat: Rekurzió (20 pont)

A grafikus programozás látványos rekurzív ábrája a fa, aminek programja:



Ha $év=1, 2, 3, 4$ értékkel meghívjuk, ezeket az ábrákat kapjuk.



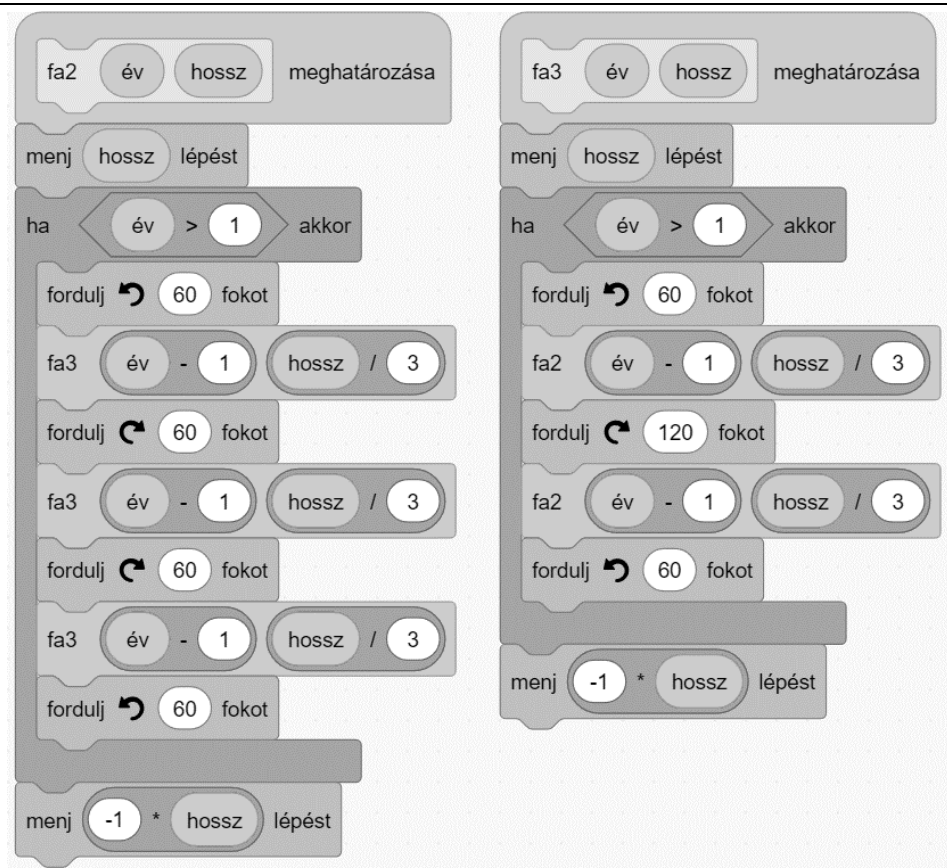
Az egyes ábrákban 1, 3, 7, 15 darab szakasz található.

Kaptunk két másik fa rajzoló eljárást (fa , illetve a $fa2-fa3$ pár). Számold ki, hogy $év=2, 3, 4, 5$ -re hány darab szakaszból állnak (az első esetben felírhatod hármas számrendszerben is)! (A szakaszok elágazásig tartanak.)

A.



B.



Értékelés:

(minden lépésben a következő 3 hatvánnyal nő a darabok száma)

A1. $f a^2 x - 1 + 3 = 4$ (hármasszámrendszerben 11) 1 pont

A2. $f a^3 x - 1 + 3 + 9 = 13$ (hármasszámrendszerben 111) 2 pont

A3. $f a^4 x - 1 + 3 + 9 + 27 = 40$ (hármasszámrendszerben 1111) 3 pont

A4. $f a^5 x - 1 + 3 + 9 + 27 + 81 = 121$ (hármasszámrendszerben 11111) 4 pont

(az előző szint új darabjai száma felváltva duplázódik vagy háromszorozódik a következő szinten))

B1. $f a^2 x - 1 + 3 = 4$ 1 pont

B2. $f a^2 x - 1 + 3 + 6 = 10$ 2 pont

B3. $f a^2 x - 1 + 3 + 6 + 18 = 28$ 3 pont

B4. $f a^2 x - 1 + 3 + 6 + 18 + 36 = 64$ 4 pont

Elérhető összpontszám: 110 pont