

IV MEMORIAŁ URSZULI MARCINIAK

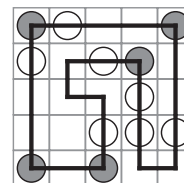
31 V 2020

Za każdy poprawnie zakodowany symbol A, B, C otrzymasz 1 pkt. Za poprawnie zakodowane 3 symbole z jednego zadania otrzymasz 2-punktowy bonus, więc za każde zadanie możesz zdobyć 5 pkt.

KORALIKI

Połącz wszystkie białe i czarne koraliki, aby otrzymać jedną spójną pętlę. Przez biały koralik linia przechodzi prosto, ale musi zmienić kierunek w polu następnym lub poprzednim. Gdy linia przechodzi przez koralik czarny, zmienia kierunek o 90 stopni w polu z koralikiem, a w sąsiednich polach musi iść prosto. Linia nie może się nigdzie przecinać.

Przykład:



ZERA I JEDYNKI

W puste pola wpisz zera lub jedynki. Każdy wiersz i kolumna muszą zawierać tyle samo zer co jedynek. W żadnym wierszu ani kolumnie więcej niż dwa jednakowe znaki nie mogą stać koło siebie. W diagramie żaden wiersz ani kolumna nie mogą się powtórzyć.

Przykład:

0	1	0	1
0	1	1	0
1	0	1	0
1	0	0	1

PARKIET

W każdej klepce uzupełnij cyfry od 1 do n (n - długość klepki), tak aby każdy wiersz i każda kolumna zawierała taką samą liczbę każdego rodzaju cyfr (np. trzy jedynki, trzy dwójki, trzy trójki). Takie same cyfry nie mogą stać w polach stykających się bokami.

Przykład:

3	1	2	1	3	2
1	2	3	2	1	3
2	3	1	3	2	1
3	1	2	1	3	2
2	3	1	3	2	1
1	2	3	2	1	3

PROMIENIE

Od każdego pola z liczbą poprowadź pionowe lub poziome promienie zajmujące w sumie tyle kratek, ile wskazuje ta liczba. Promienie nie mogą się krzyżować ani przecinać pól z liczbami. Żadne pole nie powinno zostać puste.

Przykład:

