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: 2019. február 14.**

1. feladat: Robot vezérlés (45 pont)

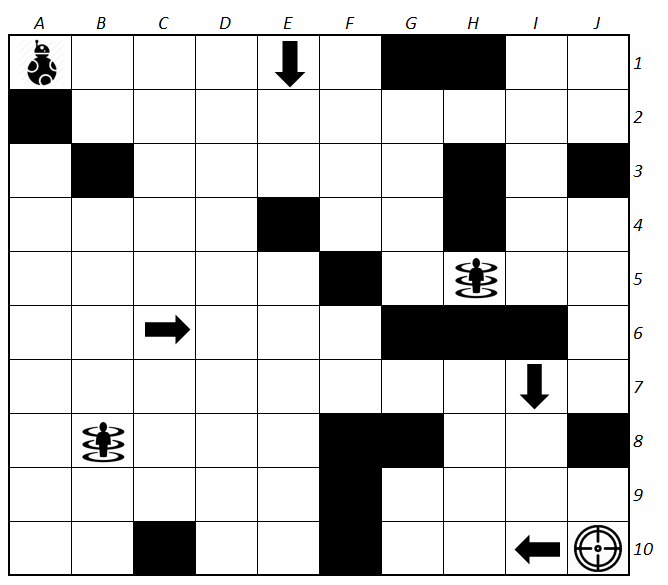
Van egy robotunk , amely az F, J, L, B parancsokra hallgat. Az **F** hatására felfele, a **J** hatására jobbra, az **L** hatására le, a **B** hatására balra megy a robot egészen addig, míg nem ütközik falba, akkor megáll és várja a következő parancsot. A pályát fal veszi körül, illetve a pályán belül is vannak falak (fekete négyzetek).

Amennyiben a robot olyan mezőre érkezik, amelyik egy nyilat tartalmaz, köteles megváltoztatni az irányát a nyíl irányába, és addig folytatja tovább útját, míg falba nem ütközik. Amennyiben egy teleportálás () mezőre érkezik, akkor a másik teleport mezőn fog előbukkanni, és ugyanolyan irányba folytatja az útját, mint korábban.

Lássunk egy példát:

|  |  |
| --- | --- |
|  | Ha a szaggatott vonallal jelölt útvonalon szeretnénk végigvezetni a robotot a célig (KapcsolÃ³dÃ³ kÃ©p), akkor a következő kódot kell kiadnunk:  **JLJ**  A pályát alkotó cellákra az oszlopokban látható betűvel és a sorokban látható számokkal tudunk hivatkozni.  pl. Az A1 cellában van a robot, a J10 cellában a cél. Az E5 cellában van az egyik teleportáló, az I8 cellában a lefele nyíl. |

Most nézzük az alábbi pályát!



Melyik cellába kerül a robot az alábbi kódok hatására?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kérdés** | **Kód** | **Cella** |
| A. | JBF | C1 |
| B. | JJLJF | E5 |
| C. | JJFB | B2 |

Milyen kódok kiadásával lehet eljuttatni a robotot megadott cellába? A legrövidebb utat találd meg! Figyelj arra, hogy a robotnak meg kell állnia a cellában, nem elég áthaladnia rajta!

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kérdés** | **Cella** | **Kód** |
| D. | A7 | JBLLB |
| E. | J10 | JBLLJFJL |
| F. | I5 | JJFJFBL |

Értékelés

A. C1 4 pont

B. E5 5 pont

C. B2 5 pont

D. JBLLB 8 pont

Annyiszor 1,5 pont, ahány kód egyezik a mintamegoldással balról jobbra vizsgálva. Vagyis, ha J-vel kezdődik a kód 1,5 pont, ha JB-vel, akkor 3 pont, ha JLB-vel, akkor 4,5 pont, és így tovább. Max pont akkor adható, ha a megoldás pontosan a mintamegoldással egyezik meg. A végösszeget felfele kell kerekíteni.

E. JBLLJFJL 12 pont  
(pontozási elv ugyanaz, mint a D. pont esetén)

F. JJFJFBL 11 pont  
(pontozási elv ugyanaz, mint a D. pont esetén)

2. feladat: Ablakok (20 pont)

Téglalap alakú ablakot úgy lehet változatossá tenni, hogy belső betéteket teszünk bele, így az ablak több kisebb üvegezett felületből áll. Sikerült hatféle változatot készíteni és az elkészült rajzokat képként is kimenteni, de sajnos összekeveredtek. Lehetséges, hogy egyes képekhez nincs program, másokat esetleg több program is rajzolhat.

Használunk egy eljárást:

def négyzet(h):  
 for i in range(4):  
 turtle.forward(h)   
 turtle.right(90

Segíts párosítani a rajzokat a programokkal! Melyik programhoz melyik ábra tartozik? Melyik ábra nem tartozik egyik programhoz sem?

1. for i in range(4):  
 négyzet(25)  
 turtle.forward(100)   
 turtle.right(90)

2. for i in range(4):   
 turtle.forward(25)   
 for j in range(2):   
 négyzet(25)   
 turtle.forward(25)   
 turtle.forward(25)   
 turtle.right(90)

3. for i in range(4):  
 négyzet(75)  
 turtle.forward(100)   
 turtle.right(90)

4. for i in range(4):   
 for j in range(4):   
 négyzet(25)  
 turtle.forward(25)  
 turtle.right(90)

5. for i in range(4):   
 for j in range(2):   
 négyzet(25)   
 turtle.forward(25)  
 turtle.forward(50)   
 turtle.right(90)]

6. for i in range(4):   
 turtle.forward(50)   
 for j in range(2):   
 négyzet(25)   
 turtle.forward(25)   
turtle.right(90)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
| A | B | C | D | E | F |

Értékelés:

A. 1 – D 3 pont

B. 2 – A 3 pont

C. 3 – E 3 pont

D. 4 – A 3 pont

E. 5 – B 3 pont

F. 6 – F 3 pont

G. A C jelű ábrához nincs program 2 pont

3. feladat: Üzletek (45 pont)

Egy vállalkozásnak egy raktára (piros belsejű kör a bal alsó sarokban) és több üzlete (zöld belsejű kör) is van. A raktárból elindulva árut szeretnének szállítani az összes üzletbe a rácshálóval jelzett utcákon. A szállításhoz az alábbi lépéseket tehetik (az adott irányba db utcát tesz meg):

* fel(db)
* le(db)
* balra(db)
* jobbra(db)

Add meg, hogy a vállalkozás az összes üzletbe milyen legrövidebb lépéssorozattal tudja kiszállítani az árukat! (Az utolsó üzlet után nem kell sehova visszamennie.)

Például a raktártól a baloldali első üzlethez 7 lépéssel a fel(5) jobbra(2) utasítássorral juthat el (de a fel(1) jobbra(1) fel(1) jobbra(1) fel(3) is jó).

1.  B. 

C: 

Értékelés:

A minimális lépésszámú megoldások 15 pontot érnek, az ennél nagyobb lépésszámúak annyival kevesebbet, ahány lépéssel hosszabbak.

A. A minimális lépésszám 16. Egy lehetséges megoldás: fel(4) jobbra(4) balra(2) fel(1) jobbra(1) fel(2) jobbra(2)

B. A minimális lépésszám 16. Egy lehetséges megoldás: fel(5) jobbra(2) le(1) jobbra(2) jobbra(1) fel(3) balra(2)

C. A minimális lépésszám 19. Egy lehetséges megoldás: fel(5) jobbra(2) fel(2) jobbra(1) jobbra(2) le(3) balra(1) jobbra(3)

Elérhető összpontszám: 110 pont