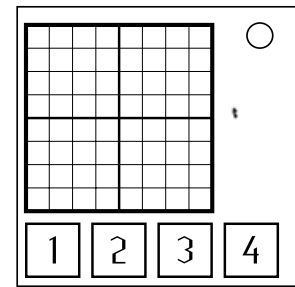


## Na téma Bitových Map

*Přes 18 Trilionů kombinací, no to se snad zblázním.*

- Tento modul má na displeji 64 pixelů rozdělených na 4 "kvadranty". Každý pixel je buď světlý (nazýváme ho "bílý", i když může být barevný) nebo tmavý ("černý")
- Jsou tu také 4 tlačítka s popisky 1, 2, 3 a 4.
- V následující tabulce začnete pravidlem jehož číslo je shodné s posledním číslem sériového čísla.
- Pokračujte přes pravidla dokud nenarazíte na pravidlo které platí
- Vypočítejte odpověď platícího pravidla. Opakovaně přidávejte nebo odebírejte 4 dokud odpověď nebude v rozmezí 1-4 a stiskněte odpovídající tlačítko k zneškodnění modulu



Číslo Pravidla	Pravidlo
0	Pokud přesně 1 kvadrant má 5 nebo méně bílých pixelů tak odpovědí je počet bílých pixelů v ostatních (3) kvadrantech.
1	Pokud je stejné množství převážně-bílých kvadrantů jako rozsvícených indikátorů, tak odpovědí je počet baterií.
2	Pokud přesně jedna řada nebo sloupec je kompletně bílý nebo černý, tak odpovědí je jeho souřadnice x nebo y (začíná se od 1 nahore nebo vlevo).
3	Pokud je méně převážně-bílých kvadrantů než převážně-černých kvadrantů, tak odpovědí je počet převážně-černých kvadrantů.
4	Pokud celá bitová mapa má 36 nebo více bílých pixelů, tak odpovědí je celkový počet bílých pixelů.
5	Pokud je více převážně-bílých kvadrantů než převážně-černých kvadrantů, tak odpovědí je nejmenší počet černých pixelů v jakémkoliv kvadrantu.
6	Pokud přesně 1 kvadrant má 5 nebo méně černých pixelů, tak odpovědí je počet černých pixelů v ostatních (3) kvadrantech.
7	Pokud je stejné množství převážně-černých kvadrantů jako nerozsvícených indikátorů, tak odpovědí je počet portů.
8	Pokud je na bitmapě 3x3 čtverec, který je kompletně bílý nebo černý, tak odpovědí je x-souřadnice (začíná se od 1) středu prvního takového čtverce (začíná se nahore vlevo).
9	Pokud je stejný počet převážně-bílých kvadrantů jako převážně-černých kvadrantů, tak odpovědí je první číslo v sériovém čísle.