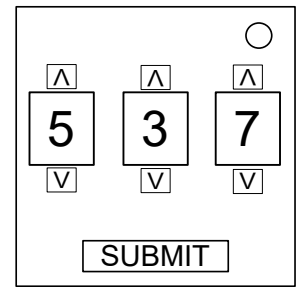


Na téma Zkreslených Automatů (čeština)

Toto musí být nějakým způsobem nelegální...

Navštivte *Dodatek Matematiky* pro vysvětlení matematických pojmů.



- Modul zkreslených automatů obsahuje 3 číselné displeje a tlačítko na odeslání.
- Na základě aktuálních čísel na displeji na automatech, odešlete správná čísla, která zjistíte v tabulkách níže. Každá tabulka má nadpis podle toho ke kterému automatu se vztahuje.
- Jakmile všechna pravidla byla použita, zkontrolujte zda je nějaké číslo menší než 0 nebo větší jak 9. Pokud ano přičítejte/odečítejte 10 dokud čísla nebudou v rozmezí 0-9.
- Pokud odešlete nesprávná čísla, automaty ukážou nová čísla a dá vám to chybu.

POZNÁMKA: Originální číslo je číslo před veškerou úpravou.

POZNÁMKA 2: V sekci Pro všechny automaty první dvě pravidla platí pro všechny cifry. Ostatní pravidla v této sekci platí rovněž pro všechny cifry, ale jakmile jedna cifra splní nějaké pravidlo z této sekce, s touto cifrou už v této sekci dál nepočítáte a počítáte pouze se zbývajícimi ciframi.

Pro Všechny Automaty

Všechny 2 vyměňte za 5 a všechny 7 vyměňte za 0.

Za každý rozsvícený indikátor přičtete 1 ke každému číslu a za každý nerozsvícený indikátor odečtete 1 od každého čísla.

Vyberte první pravidlo které platí

Pokud je číslo násobkem 3 [0,3,6,9] přičtete 4 k němu.

Jinak pokud je číslo větší než 7 vynásobte ho 2.

Jinak pokud je číslo menší než 3 a je sudé [0,2] vydělte ho 2.

Jinak pokud je na bombě RCA nebo PS/2 port na bombě, přeskočte zbytek pravidel v této sekci.

Jinak vezměte originální cifru a přičtete k ní počet baterií na bombě.

První Automat

Pokud je číslo sudé a větší jak 5 vydělte ho 2.

Jinak pokud je číslo prvočíslem přičtete k němu číslo ze sériového čísla úplně vpravo.

Jinak pokud je na bombě paralelní port vynásobte ho -1.

Jinak pokud je originální cifra automatu uprostřed lichá tak nechte toto číslo nezměněné.

Jinak odečtete 2 od tohoto čísla.

Druhý Automat**Vyberte první pravidlo které platí**

Pokud je na bombě nerozsvícený indikátor BOB, nechte toto číslo nezměněné.

Jinak pokud je číslo na tomto automatu 0, přičtěte originální cifru z prvního automatu.

Jinak pokud je číslo v Fibonacciho posloupnosti, přičtěte další číslo z Fibonacciho posloupnosti na základě prvního výskytu čísla (Pokud je to 1 tak přičtěte 1).

Jinak pokud je číslo větší nebo rovno 7 tak přičtete 4.

Jinak vynásobte číslo 3.

Třetí Automat**Vyberte první pravidlo které platí**

Pokud je na bombě sériový port tak přičtěte největší číslo ze sériového čísla.

Jinak pokud originální cifra je stejná jako jiná originální cifra tak nechte toto číslo nezměněné.

Jinak pokud je číslo větší nebo rovno 5 tak číslo převed'te do binární soustavy a seč'tete všechny cifry (počet jedniček) u originálního čísla.

Jinak přič'tete 1.

Dodatek Matematiky: Vysvětlení matematických pojmů

1) Fibonacciho posloupnost

1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, ...

2) Prvočísla

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29

3) Převedení do Binární soustavy

Desítková soustava	Binární Soustava
0	0000
1	0001
2	0010
3	0011
4	0100
5	0101
6	0110
7	0111
8	1000
9	1001
10	1010