

Story

Na een lange reis door de verlaten valleien van Quatralis sta je eindelijk voor een imposante stenen poort. De muren zijn bedekt met mysterieuze stippen en streepjes die je nog niet eerder hebt gezien. Ze lijken op een vorm van wiskunde, maar totaal anders dan wat je gewend bent. Je opent je logboek en leest over de oude Quatralians, meesters in wiskunde. Net als de oude Maya's gebruikten ze een talstelsel gebaseerd op 20, waarbij ze telden met hun vingers en tenen.

Jouw missie: gebruik dit base-20 systeem om de code te ontcijferen en de poort te openen. Het lot van je missie hangt ervan af!

Info

Elk punt (•) vertegenwoordigd de eenheid 1, elke 5 punten werden vervangen door een streep (|). Ook het cijfer 0 bestond al en werd voorgesteld door een schelpvormig symbool (🐚). De cijfers binnen een getal worden afgescheiden van elkaar met een spatie.

Enkel voorbeelden:

Quatralianse waarde	Decimale waarde
...	18
.	25
	105

Info

Via een API call krijg je string array vol met Quatralianse getallen binnen. Het is aan jou om een algoritme te schrijven dat al deze getallen bij elkaar optelt. Wanneer je algoritme werkt stuur je het antwoord (in het Quatralians) terug in de vorm van een string.

Je krijgt 3 endpoints:

- `/api/a/hard/start` (GET): Hiermee kan je de challenge starten.
- `/api/a/hard/sample` (GET & POST): Hiermee kan je experimenteren en je algoritme uittesten. Tip: los de puzzel indien nodig ook eens manueel op.
- `/api/a/hard/puzzle` (GET & POST): Wanneer je algoritme werkt kan je het hierlangs op de echte puzzel toepassen.

Bij elk fout antwoord dat je terugstuurt wordt de opdracht gereset!