

**ATENCAO::** esta pagina nao prove as respostas dos testes, mas ilustra as consultas a fim de facilitar o entedimento da saida esperada.

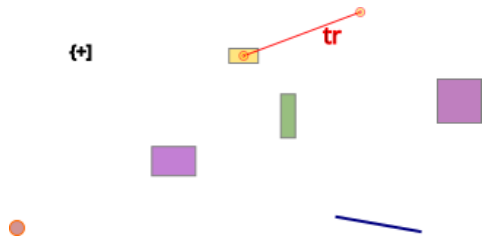
[1] blc-00-reg-01



Torpedo replicante no ponto (x,y). Cria um clone para cada uma das formas atingidas e os posiciona transladados de (dx,dy) de seu original. O nível de proteção atual e o número de torpedos recebidos é o mesmo do original e as cores de borda e preenchimento são intercambiadas (se aplicável). O identificador dos clones devem começar no valor id. TXT: reportar todos os dados das formas atingidas (clonadas); reportar todos os dados dos clones  
SVG: Colocar um @ no ponto (x,y).  
(Obviamente, como os clones são inseridos no "banco de dados", provavelmente aparecerão no svg final)  
Obs. O torpedo replicante é um bônus que pode aumentar a possibilidade de pontuação.

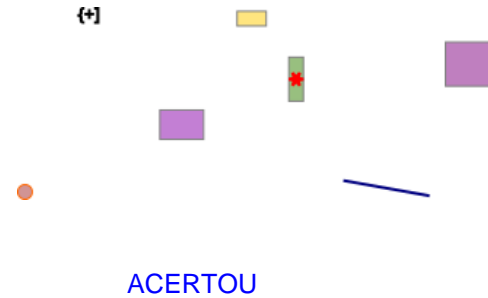
{1}(1) .\blc-00-reg-01\replica-embacs.qry

tr 172.35 47.62 80.00 -30.00 13



**{2}(2) .\blc-00-reg-01\torpeda-embacs.qry**

tp 202.84 88.92



Torpedo no ponto  $(x,y)$ . Determinar as formas atingidas pelo torpedo, ou seja, todas as formas para as quais o ponto  $(x,y)$  é interno.

TXT: reportar todos os dados das formas atingidas (incluindo níveis de energia e o número de torpedos que já a atingiram) ou AGUA se o tiro errou o alvo. Caso a forma tenha sido destruída, removê-la e reportar destruição

SVG: marcar o ponto  $(x,y)$  com um asterisco vermelho (se acertou alguma forma) ou cinza (caso contrário). Caso tenha atingido mais de uma forma, colocar o número de formas atingidas ao lado do asterisco.

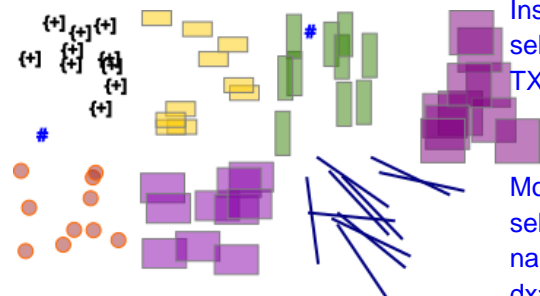
(Obviamente, a forma destruída não deve aparecer no svg final)

{3}(3) .\blc-00-reg-01\torpeda-rhibs-alet.qry

```
tp 37.57 160.26
tp 284.18 112.21
tp 43.92 92.36
tp 177.07 84.30
tp 125.11 77.65
```



## [2] blc-00-reg-10



Inserir a nau id no final da lista de navios selecionados.

TXT: reportar os dados da nau selecionada

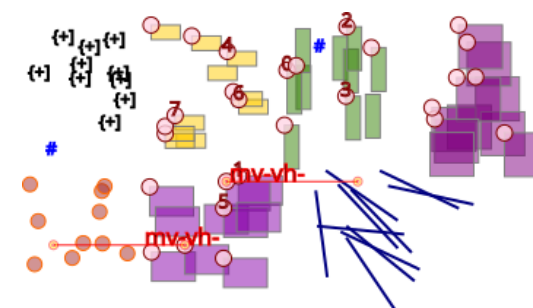
Mover horizontalmente a k-ésima embarcação selecionada antes (se  $k < 0$ ) /depois ( $k > 0$ ) da nau-capitã j em dx unidades (para direita, se  $dx > 0$  ou para esquerda, se  $dx < 0$ ). Caso a embarcação atinja um mina durante o percurso, a mina é detonada e a embarcação é destruída (também deve ser retirada da lista de selecionados. Quando uma mina é detonada, ela também é destruída.

TXT: Reportar os dados finais da embarcação movidas. Caso uma embarcação seja atingida por uma mina, reportar a destruição da embarcação e da mina (incluindo id e posição).

SVG: colocar no SVG final um símbolo & no local da mina detonada.

## {4}(1) .\blc-00-reg-10\00-mov-zz-de-1.qry

```
se 23
se 16
se 26
sec 28 0
se 21
se 54
se 38
sec 53 1
se 55
se 19
se 36
sec 30 2
se 17
se 20
se 32
sec 27 3
se 35
se 39
se 33
sec 12 4
se 56
se 57
se 37
sec 58 5
se 51
...Listagem parcial ...
se 18
sec 14 6
sec 15 7
mvh 1 1 90.00
mvh 1 -2 -90.00
```



## {5}(2) .\blc-00-reg-10\01-mov-zz-de-v.qry

```

se 23
se 16
se 26
sec 28 0
se 21
se 54
se 38
sec 53 1
se 55
se 19
se 36
sec 30 2
se 17
se 20
se 32
sec 27 3
se 35
se 39
se 33
sec 12 4
se 56
se 57
se 37
sec 58 5
se 51
...Listagem parcial...
mvh 0 1 90.00
mvh 0 -2 -90.00
mvh 5 1 90.00
mvh 5 -2 -90.00
mvh 4 1 90.00
mvh 4 -2 -90.00
mvh 1 1 90.00
mvh 1 -2 -90.00
mvh 2 1 90.00
mvh 2 -2 -90.00

```

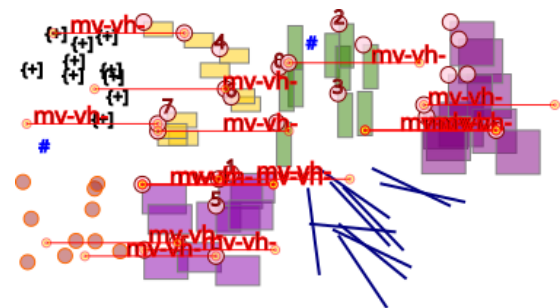
Inserir a nau id no final da lista de naus selecionadas.

TXT: reportar os dados da nau selecionada

Move horizontalmente a k-ésima embarcação selecionada antes (se  $k < 0$ ) /depois ( $k > 0$ ) da nau-capitã j em dx unidades (para direita, se  $dx > 0$  ou para esquerda, se  $dx < 0$ ). Caso a embarcação atinga um mina durante o percurso, a mina é detonada e a embarcação é destruída (também deve ser retirada da lista de selecionados. Quando uma mina é detonada, ela também é destruída.

TXT: Reportar os dados finais da embarcação movidas. Caso uma embarcação seja atingida por uma mina, reportar a destruição da embarcação e da mina (incluindo id e posição).

SVG: colocar no SVG final um símbolo & no local da mina detonada.

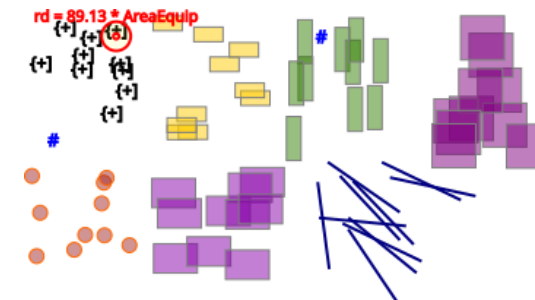


## {6}(3) .\blc-00-reg-10\be-rhbs-1.qry

```

na 28000.00
be 75.79 24.15 10.00

```



Bomba de irradiação atingiu região circular especificada nos parâmetros.

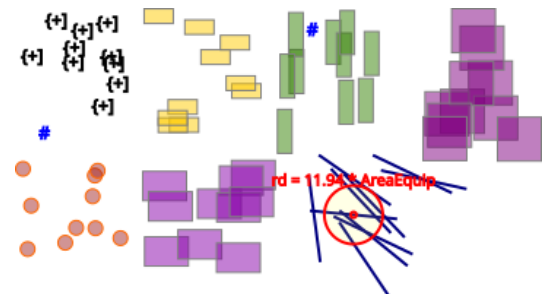
Formas inteiramente contidas na região devem ter seu nível de proteção diminuído proporcionalmente (como explicado acima). Formas cujo nível de proteção atingir 0 devem ser removidas.

TXT: reportar todos os dados das formas atingidas, acrescentar a palavra REMOVIDA para aquelas removidas.

SVG: Desenhar a região com contorno vermelho pontilhado e sem preenchimento. Colocar um ponto vermelho na posição das âncoras das formas atingidas.

**{7}(4) .\blc-00-reg-10\be-subs.qry**

na 15000.00  
be 244.55 150.99 20.00



**NENHUMA FORMA INTEIRAMENTE  
CONTIDA**

Bomba de irradiação atingiu região circular especificada nos parâmetros.

Formas inteiramente contidas na região devem ter seu nível de proteção diminuído proporcionalmente (como explicado acima). Formas cujo nível de proteção atingir 0 devem ser removidas.

TXT: reportar todos os dados das formas atingidas, acrescentar a palavra REMOVIDA para aquelas removidas.

SVG: Desenhar a região com contorno vermelho pontilhado e sem preenchimento. Colocar um ponto vermelho na posição das âncoras das formas atingidas.

Torpedo replicante no ponto (x,y). Cria um clone para cada uma das formas atingidas e os posiciona transladados de (dx,dy) de seu original. O nível de proteção atual e o número de torpedos recebidos é o mesmo do original e as cores de borda e preenchimento são intercambiadas (se aplicável). O identificador dos clones devem começar no valor id.

TXT: reportar todos os dados das formas atingidas (clonadas); reportar todos os dados dos clones

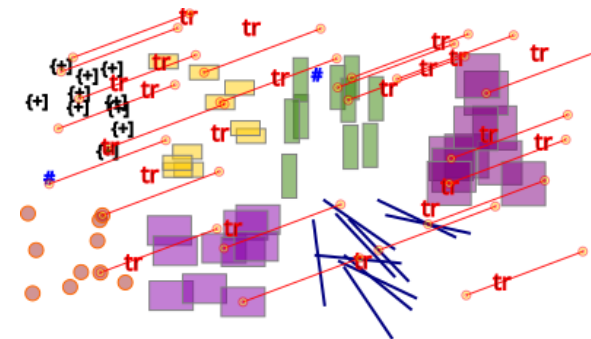
SVG: Colocar um @ no ponto (x,y).

(Obviamente, como os clones são inseridos no "banco de dados", provavelmente aparecerão no svg final)

Obs. O torpedo replicante é um bônus que pode aumentar a possibilidade de pontuação.

**{8}(5) .\blc-00-reg-10\replica-tudo.qry**

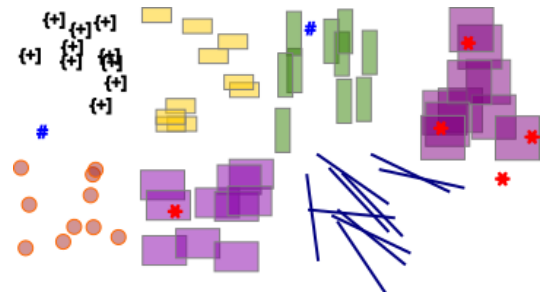
```
tr 49.02 12.63 80.00 -30.00 75
tr 230.64 33.21 80.00 -30.00 86
tr 240.22 26.59 80.00 -30.00 89
tr 149.97 43.33 80.00 -30.00 85
tr 237.88 41.85 80.00 -30.00 92
tr 72.87 74.72 80.00 -30.00 73
tr 67.80 160.14 80.00 -30.00 80
tr 318.82 175.66 80.00 -30.00 72
tr 271.32 27.38 80.00 -30.00 71
tr 32.72 99.34 80.00 -30.00 76
tr 38.97 61.37 80.00 -30.00 74
tr 53.24 40.95 80.00 -30.00 77
tr 258.76 144.77 80.00 -30.00 82
tr 292.63 127.00 80.00 -30.00 81
tr 307.10 99.00 80.00 -30.00 88
tr 138.95 22.89 80.00 -30.00 83
tr 308.47 81.96 80.00 -30.00 91
tr 332.56 37.15 80.00 -30.00 87
tr 152.63 143.46 80.00 -30.00 90
tr 40.89 22.35 80.00 -30.00 78
tr 69.26 120.90 80.00 -30.00 79
tr 165.67 180.27 80.00 -30.00 84
```



**"MISTURA"**

**{9}(6) .\blc-00-reg-10\torpeda-aleat.qry**

```
tp 305.79 92.59
tp 324.57 34.42
tp 123.73 149.34
tp 368.25 98.56
tp 347.97 127.15
```



UM ERRO  
VÁRIOS ACERTOS  
UM TORPEDO ACERTA VÁRIAS EMBARCS

Torpedo no ponto (x,y). Determinar as formas atingidas pelo torpedo, ou seja, todas as formas para as quais o ponto (x,y) é interno.

TXT: reportar todos os dados das formas atingidas (incluindo níveis de energia e o número de torpedos que já a atingiram) ou AGUA se o tiro errou o alvo. Caso a forma tenha sido destruída, removê-la e reportar destruição

SVG: marcar o ponto (x,y) com um asterisco vermelho (se acertou alguma forma) ou cinza (caso contrário). Caso tenha atingido mais de uma forma, colocar o número de formas atingidas ao lado do asterisco.

(Obviamente, a forma destruída não deve aparecer no svg final)

**[3] embs-encurralados**

{10}(1) .\embs-encurralados\00-mov-zz-de-1.qry

```
se 26
se 57
sec 170 0
se 139
se 93
sec 165 1
se 67
se 129
sec 98 2
se 31
se 134
sec 124 3
se 160
se 88
sec 62 4
sec 103 5
mvh 3 0 90.00
mvh 3 -1 -90.00
```

Insera a nau id no final da lista de naus selecionadas.

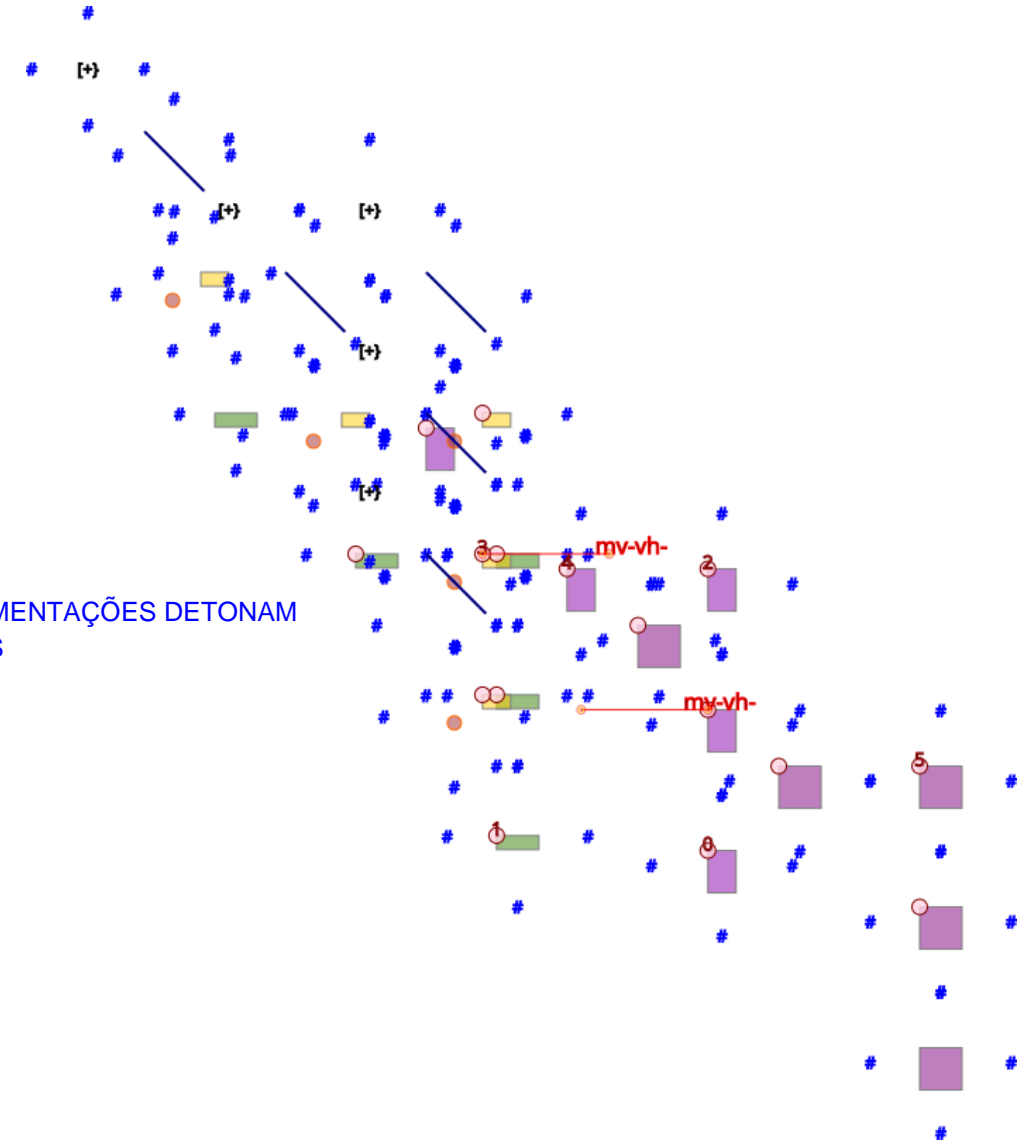
TXT: reportar os dados da nau selecionada

Move horizontalmente a k-ésima embarcação selecionada antes (se  $k < 0$ ) /depois ( $k > 0$ ) da nau-capitã j em dx unidades (para direita, se  $dx > 0$  ou para esquerda, se  $dx < 0$ ). Caso a embarcação atinga um mina durante o percurso, a mina é detonada e a embarcação é destruída (também deve ser retirada da lista de selecionados. Quando uma mina é detonada, ela também é destruída.

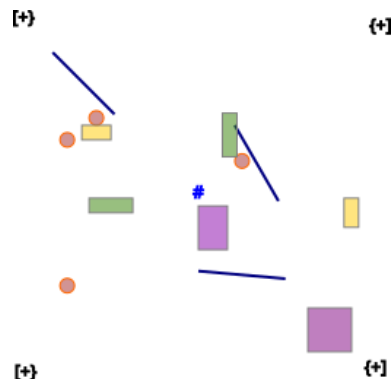
TXT: Reportar os dados finais da embarcação movidas. Caso uma embarcação seja atingida por uma mina, reportar a destruição da embarcação e da mina (incluindo id e posição).

SVG: colocar no SVG final um símbolo & no local da mina detonada.

MOVIMENTAÇÕES DETONAM MINAS



## [4] esquadra-0-pequena-compacta



Torpedo replicante no ponto (x,y). Cria um clone para cada uma das formas atingidas e os posiciona transladados de (dx,dy) de seu original. O nível de proteção atual e o número de torpedos recebidos é o mesmo do original e as cores de borda e preenchimento são intercambiadas (se aplicável). O identificador dos clones devem começar no valor id. TXT: reportar todos os dados das formas atingidas (clonadas); reportar todos os dados dos clones

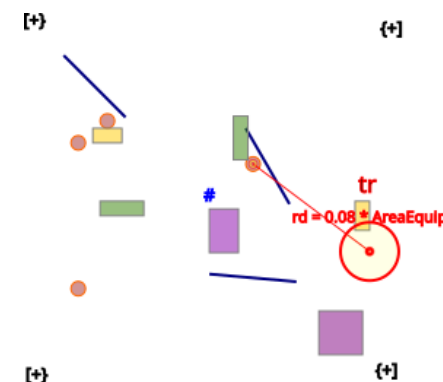
SVG: Colocar um @ no ponto (x,y).

(Obviamente, como os clones são inseridos no "banco de dados", provavelmente aparecerão no svg final)

Obs. O torpedo replicante é um bônus que pode aumentar a possibilidade de pontuação.

## {11}(1) .\esquadra-0-pequena-compacta\irrd-repl-0-1-1.qry

```
na 100.00
tr 155.00 99.50 80.00 60.00 25
be 235.00 159.50 20.00
```



ACERTA O CLONE

Bomba de irradiação atingiu região circular especificada nos parâmetros.

Formas inteiramente contidas na região devem ter seu nível de proteção diminuído proporcionalmente (como explicado acima). Formas cujo nível de proteção atingir 0 devem ser removidas.

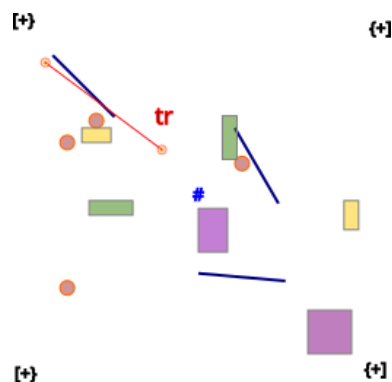
TXT: reportar todos os dados das formas atingidas, acrescentar a palavra REMOVIDA para aquelas removidas.

SVG: Desenhar a região com contorno vermelho pontilhado e sem preenchimento. Colocar um ponto vermelho na posição das âncoras das formas atingidas.



**{12}(2) .\esquadra-0-pequena-compacta\replica-embacs.qry**

tr 20.00 30.00 80.00 60.00 26



ERRA ALVO

Torpedo replicante no ponto (x,y). Cria um clone para cada uma das formas atingidas e os posiciona transladados de (dx,dy) de seu original. O nível de proteção atual e o número de torpedos recebidos é o mesmo do original e as cores de borda e preenchimento são intercambiadas (se aplicável). O identificador dos clones devem começar no valor id.

TXT: reportar todos os dados das formas atingidas (clonadas); reportar todos os dados dos clones

SVG: Colocar um @ no ponto (x,y).

(Obviamente, como os clones são inseridos no "banco de dados", provavelmente aparecerão no svg final)

Obs. O torpedo replicante é um bônus que pode aumentar a possibilidade de pontuação.