Zespół nr:

Skład zespołu wraz z funkcjami:

1. Jakub Obarowski – przywódca
2. Dorota Harasimiuk - sekretarz
3. Marcel Tutak - zastępca

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| L.p. | Specyfikacja problemu (dane i wyniki) | Do jakich treści w zadaniu odnosi się algorytm | Zastosowane struktury danych | Informacje o zastosowanym algorytmie |
| 1. | Dane: tragarze  Wynik: tragarze dobrani w pary | Dobranie tragarzy do transportu odcinków z fabryki |  |  |
| 2. | Dane: odcinki, świat(graf)  Wynik: najkrótsza droga | Budowa płotu |  |  |
| 3. | Dane: melodia „a1a2a3…an”  Wynik: melodia zamieniona „ba2a3…an” | Zapisanie melodii w komputerze |  | bez zbędnych zer z początku? |
| 4. | Dane: melodia  Wynik: zmieniona melodia | Potencjalnie dodatkowe zmiany w melodii |  |  |
| 5. | Dane: strażnik, droga(graf)  Wynik: grafik strażników dla najmniejszej ilości odsłuchań | Pilnowanie płotu przed inwazją |  |  |

input krainy: GRAF - lista punktów

tragarz: 1) rece: przod/tyl 2) lista kogo lubi (wiemy ilu wygenerowalismy tutaj)

strażnik: 1) energia 2) urlop?

Potencjalnie dodać płaszczaki klase z której te dwie dziedziczą i dodać imiona(jakąś identyfikacje)

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |
|  |

|  |
| --- |
| problem 1 |
|  |
| Dobieramy tragarzy po listach kto kogo lubi i ich zwrot. |

Dajemy do listy

Problem2

Znajdujemy punkty graniczne i liczymy do nich droge i ile razy będzie trzeba dostarczyć odcinki żeby zbudować płot. Odległość miedzy punktami?