सामान्य निर्देश:

• इस प्रश्न पत्र में 18 प्रश्नों के साथ 5 खंड हैं।

• अंकन योजना नीचे दी गई है, यह उन अनूठी योजनाओं में से एक है जिसे आप कभी भी अनुभव कर सकते हैं।

• अंकन योजना से संबंधित किसी भी अस्पष्टता पर बाद में विचार नहीं किया जाएगा।

• यदि पेपर में कोई विसंगति पाई जाती है, तो उसके संबंध में अंतिम निर्णय टीम टेक्नोथलॉन द्वारा लिया जाएगा।

• पूर्णांक प्रकार के उत्तरों का कोई भी पूर्णांक मान हो सकता है (0 से 9 तक सीमित नहीं)

• विशेष खंड में दी गई अंकन योजना पर मूल्यांकन के लिए विचार नहीं किया जाएगा और अनुभाग में दी गई अंकन योजना पर मूल्यांकन के लिए विचार किया जाएगा।

चयन मानदंड और परिणाम:

• रैंकिंग सभी वर्गों में प्राप्त कुल अंकों के आधार पर होगी।

• परिणाम हमारी वेबसाइट technothlon.techniche.org.in पर 8 अगस्त, 2022 को या उससे पहले घोषित किया जाएगा।

• अपना परिणाम देखने के लिए अपने प्रवेश पत्र में दिए गए रोल नंबर और पासवर्ड से लॉग इन करें।

• शीर्ष 50 टीमों को मुख्य परीक्षा के लिए IIT गुवाहाटी में आमंत्रित किया जाएगा और उन्हें गोल्ड सर्टिफिकेट से सम्मानित किया जाएगा।

• अगले 200 को सिल्वर सर्टिफिकेट दिया जाएगा।

धारा 1

यह वर्ष १७२० था। कैरिबियन के समुद्र समुद्री डकैती के स्वर्ण युग को देख रहे थे। ब्रिटिश रॉयल नेवी अक्सर समुद्री लुटेरों को पकड़ने के प्रयास में योजनाएं बनाई लेकिन उनके प्रयास ज्यादातर व्यर्थ चले जाते। ऐसे ही एक प्रयास में, नौसेना एक समुद्री डाकू गिरोह के साथ घोर लड़ाई में टूट जाती है। वे उनके जहाज को नष्ट करने में सफल होते हैं, लेकिन गलती से, वे एक छोटे बच्चे को एक लकड़ी का लट्ठा के साथ तैरते हुए पाते हैं जो अपने जीवन के लिए संघर्ष कर रहा था। जब उसे बचाया गया और जहाज में ले जाया गया, तो उन्होंने लड़के को बेहोश पाया। गवर्नर वेदरबी स्वान ने अपनी छोटी बेटी, एलिज़ाबेथ स्वान को आदेश दिया कि वह लड़के का पूरा प्रभार लें और जब तक वह ठीक न हो जाए तब तक उसकी देखभाल करें।

छोटी एलिजाबेथ लड़के के साथ रहती है; वह अपना परिचय विलियम टर्नर के रूप में देता है और वे दोनों अच्छे दोस्त बन जाते हैं। लेकिन कोई नहीं जानता था कि विल (विलियम टर्नर) एक अत्यधिक प्रतिष्ठित समुद्री डाकू, 'बूटस्ट्रैप' बिल टर्नर का बेटा है, जो समुद्र की देवी की सेवा करने के लिए पानी के नीचे चला गया है। बिल ने जाने से पहले, अपने बेटे को एक एज़्टेक सोने का सिक्का, आखिरी सोने का सिक्का, एक लॉकेट के रूप में दिया है। लेकिन विल को सिक्के के महत्व के बारे में बहुत कम पता था, और उसने इसे एलिज़ाबेथ को कृतज्ञता के प्रतीक के रूप में दिया।

एज़्टेक सिक्के (32 सोने और 32 चांदी के सिक्के) समुद्री देवताओं के क़ीमती पुरस्कार थे, जो एक रहस्यमय द्वीप - इस्ला डी मुएर्ता में सुरक्षित रूप से संरक्षित थे, और जो उन्हें परेशान करता या चोरी करता, वह तुरंत शापित हो जाता और वह हर दिन कम मानव और अधिक बेवकूफ़ बनने लगते हैं। वानिकी को जाने बिना, एक निंदनीय समुद्री डाकू, हेक्टर बारबोसा, द्वीप से सभी सिक्के और अन्य धन चुरा लेता है और पूरी दुनिया में उनका व्यापार करता है। बाद में, उसे और उसके दल को एहसास हुआ कि वे शापित थे और एज़्टेक बोर्ड पर उन्हें पुनर्स्थापित करने के लिए एज़्टेक सिक्कों को इकट्ठा करना शुरू कर दिया।

कई साल बीत जाते हैं। एलिज़ाबेथ और विल सबसे अच्छे दोस्त बन जाते हैं और एक दूसरे के प्रति विशेष रुचि विकसित करते हैं। बारबोसा और उसके चालक दल सिक्कों की खोज में सभी समुद्रों पर जाते हैं और 63 सिक्कों को सफलतापूर्वक पुनः प्राप्त करते हैं और अंतिम सिक्के की तलाश में हैं, जो एलिज़ाबेथ के पास है। इस बीच, ब्रिटिश नौसेना ने लगातार समुद्री लुटेरों का शिकार करके, कैरिबियन भूमि के बंदरगाह शहर पोर्ट रॉयल में एक आशाजनक प्रांत की घोषणा की।

1 से 10 के पैमाने पर आप टेक्नोथलॉन के लिए कितने उत्साहित हैं?

धारा 2

अंकन योजना : शील्ड मी

सही उत्तर देने पर आपको 5 अंक मिलते हैं और गलत उत्तर देने पर 4 अंक काटे जाते हैं, लेकिन यदि आपने पिछले प्रश्न को सही ढंग से हल किया है, तो वर्तमान प्रश्न के लिए कोई नकारात्मक अंकन नहीं है।

उदाहरण के लिए:

अगर आपका क्रम RWRW है, तो आपका स्कोर 5+0+5+0 = 10 . है

लेकिन अगर आपका क्रम RWWR है, तो आपका स्कोर 5+0-4+ 5 = 6 . होगा

और अगर आपका क्रम RWUW है, तो आपका स्कोर 5+0+0-4 = 1 . है

जहाँ (R -> सही उत्तर, W-> गलत उत्तर, U-> अटेम्प्टेड)

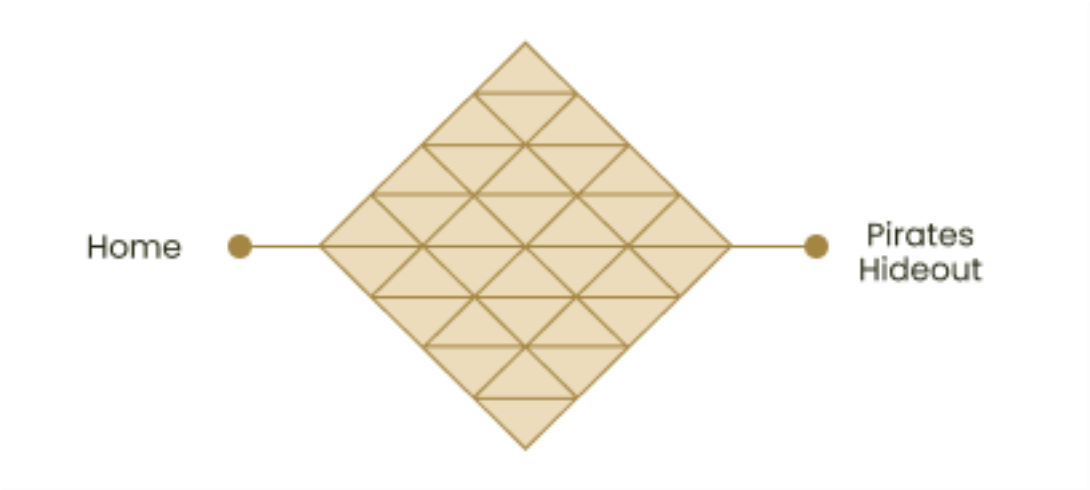
अधिकतम अंक : २० अंक

न्यूनतम अंक : -१६ अंक

2. जेम्स नॉरिंगटन ब्रिटिश रॉयल नेवी के एक अधिकारी हैं, जो पूर्वी कैरिबियन में समुद्री डकैती के लिए खतरा बन गए; वह समुद्री लुटेरों का पीछा करने और उन्हें पकड़ने के लिए जुनूनी है, इस प्रकार पोर्ट रॉयल को एक सभ्य ब्रिटिश समझौता बना रहा है। इन वर्षों में, उन्हें एचएमएस डंटलेस के लेफ्टिनेंट से एचएमएस इंटरसेप्टर के कप्तान के रूप में पदोन्नत किया गया।

एक दिन, नॉरिंगटन के जासूस उसे सूचना देते हैं कि एक समुद्री डाकू गिरोह हाल ही में एक दिन के पड़ाव के लिए पोर्ट रॉयल आया है और दूसरे दिन अपनी यात्रा शुरू करने की योजना बना रहा है। नॉरिंगटन ने अपना मन बना लिया कि वह समुद्री लुटेरों को पकड़ लेगा और उन्हें खुलेआम मार देगा ताकि कोई अन्य समुद्री डाकू कभी भी पोर्ट रॉयल में प्रवेश करने की हिम्मत न करे।

नॉरिंगटन उन सभी विभिन्न मार्गों को जानना चाहता है जिनके द्वारा वह समुद्री डाकुओं तक पहुँच सकता है। उनकी पसंद की सड़कें नीचे दिए गए सरलीकृत मानचित्र की रेखाओं द्वारा दर्शाई गई हैं; लेकिन अपनी बटालियन का कुशलता से उपयोग करने के लिए, वह केवल उन मार्गों का उपयोग करने का निर्णय लेता है जहां सड़क का हर खंड उसे समुद्री लुटेरों के ठिकाने के करीब ले जाता है। वह अपने गंतव्य तक पहुँचने के लिए कितने अलग-अलग मार्गों का चुनाव करेगा?



१) २५० से कम

२) २५० के बराबर से अधिक लेकिन २७५ से कम

३) २७५ के बराबर से अधिक लेकिन ३०० से कम

४) ३०० के बराबर से अधिक

---

3)

नॉरिंगटन समुद्री लुटेरों के ठिकाने पर गए और उन सभी को पकड़ लिया और उन्हें कैद कर लिया। नॉरिंगटन के तत्काल और प्रभावी कार्यों को देखकर, गवर्नर वेदरबी स्वान ने उन्हें कैप्टन से बेड़े के 'कमोडोर' में पदोन्नत किया। नॉरिंगटन गर्व के साथ मुस्कराते हैं, और वह मानते हैं कि गवर्नर स्वान की बेटी एलिजाबेथ को प्रभावित करने का यह सही समय है। इसलिए, वह व्यक्तिगत रूप से उसे उपहार देने के लिए स्पेन से 250 इत्र की बोतलें मंगवाता है। उन सभी को विशेष रूप से निर्मित किया गया था और क्रम संख्या 1 से 250 के साथ क्रमांकित किया गया था। लेकिन, उन्हें बताया गया कि उनमें से एक की अधिकता है और जो कोई भी इसका उपयोग करता है वह 20 घंटे के भीतर मर जाता है। तो, नॉरिंगटन को उस एक बोतल को ढूंढना होगा और उसे लाई गई बोतलों के ढेर से निकालना होगा। चूंकि वह पकड़े गए समुद्री डाकू गिरोह को अंजाम देने की योजना बना रहा था, उसने सोचा कि वह उन पर इत्र का उपयोग कर सकता है ताकि वह अतिदेय इत्र खोज सके। लेकिन जैसा कि उन्होंने अगले दिन समुद्री लुटेरों के सार्वजनिक निष्पादन की घोषणा की है, उनके पास परीक्षण करने के लिए केवल 24 घंटे हैं। मान लें कि एक समुद्री डाकू पर एक बोतल का परीक्षण करने के लिए उसके द्वारा लिया गया समय और प्रत्येक समुद्री डाकू पर उसके द्वारा उपयोग किए जाने वाले इत्र की मात्रा नगण्य है। कितने न्यूनतम नं. क्या उसे समुद्री लुटेरों की बोतलों का परीक्षण करना चाहिए?

पूर्णांक प्रश्न

---

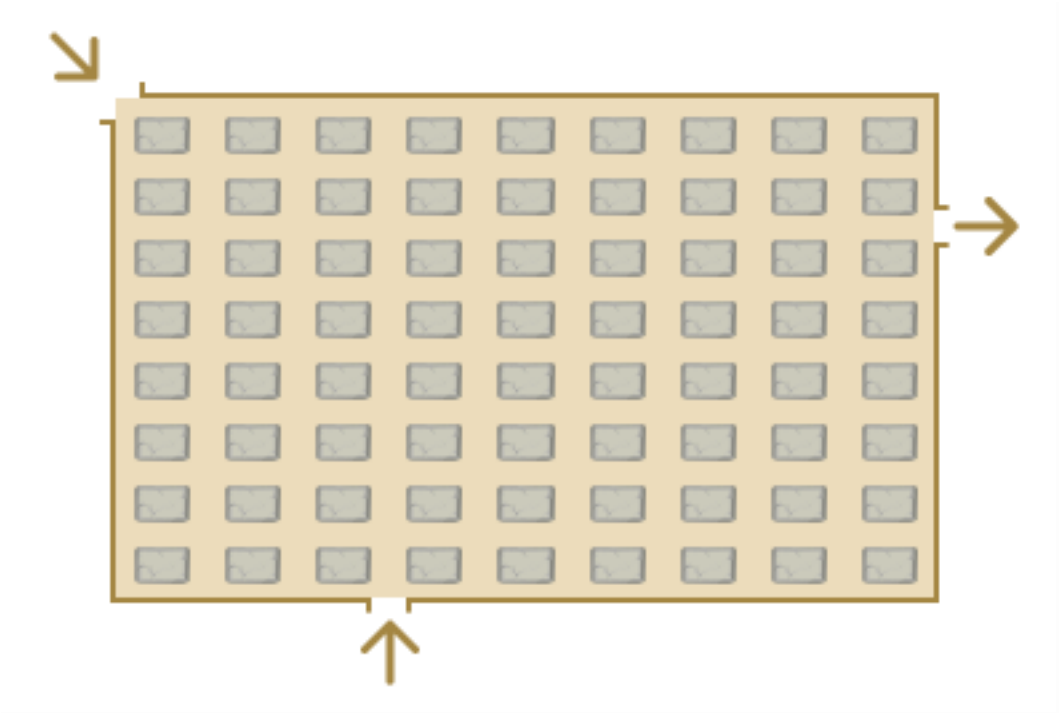
4)

जबकि कैद किए गए समुद्री लुटेरों को अधिक मात्रा में इत्र के लिए परीक्षण किया गया था, उनमें से एक बच निकला और कैप्टन जैक स्पैरो के पास गया, जो सौभाग्य से उस समय पोर्ट रॉयल में था।

जैक स्पैरो (उह-ओह, यह 'कैप्टन' जैक स्पैरो है), कैरिबियन की भूमि और जल दोनों में सबसे प्रसिद्ध समुद्री डाकुओं में से एक है। हालांकि, वह विश्वासघाती और थोड़ा धूर्त हो सकता है, वह ज्यादातर बल के बजाय बुद्धि और बातचीत का उपयोग करके जीवित रहता है; शरीर पर अपने दिमाग का उपयोग करने का विकल्प।जैक ब्लैक पर्ल का कप्तान था, जो अब तक का सबसे तेज और सबसे खतरनाक जहाज था, इससे पहले कि बारबोसा ने इसे एक विद्रोह में चुराया था। जैक अपने दुश्मन, बारबोसा को खोजने और अपने प्यार, ब्लैक पर्ल को वापस पाने की तलाश में है।

बच निकला समुद्री डाकू जैक के पास आता है और उससे अपने दोस्तों को बचाने की गुहार लगाता है। वह जैक को वह सारी जानकारी बताता है जो उसने जेल प्रहरियों से सुनी थी। सभी समुद्री लुटेरों को ग्रिड के रूप में 72 घरों वाली स्थानीय कॉलोनियों में से एक में खुले तौर पर अंजाम देने की योजना है। कॉलोनी एक ऊंची पत्थर की दीवार से घिरी हुई है, जिसमें तीन द्वार हैं। निष्पादन एक इमारत के एक विशेष कोने में किया जाना है। भवन और कोने दोनों के बारे में पता नहीं है, लेकिन एकमात्र सुराग यह है कि उत्तर-पश्चिम कोने में प्रवेश द्वार के माध्यम से कॉलोनी में प्रवेश करने पर 792 रास्ते संभव हैं। जैक पहले मार्गों का नक्शा बनाता है और घरों के सभी संभावित स्थानों का पता लगाता है।

यदि मकानों के स्थानों को कार्तीय तल में प्लॉट किया गया है, तो उन सभी संभावित स्थानों का पता लगाएं जहां निष्पादन किया जा सकता है। संदर्भ के लिए उदाहरण आकृति का प्रयोग करें।



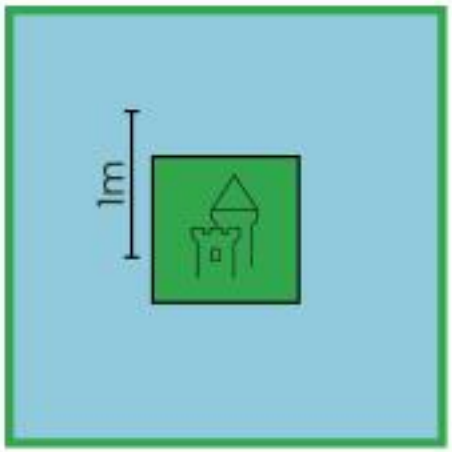
उत्तर इस रूप में दें: 3*x + y, जहाँ x, y निष्पादन के स्थान के निर्देशांक हैं।

---

5)

जैक सही स्थान का पता लगाता है और समुद्री लुटेरों को सफलतापूर्वक भागने में मदद कर पाता है। लेकिन इस प्रक्रिया में, वह धोखा खा जाता है और रॉयल नेवी द्वारा कब्जा कर लिया जाता है। जब जैक जेल में था, पोर्ट रॉयल ने एक भयानक रात देखी; ब्लैक पर्ल बंदरगाह पर रुकता है, इसके बारे में जानने वाली हर एक आत्मा कांपता लगता है। बारबोसा और उसके दल ने आखिरी एज़्टेक सिक्के की तलाश में पोर्ट रॉयल पर हमला करना शुरू कर दिया। बारबोसा का विश्वसनीय करामाती (जो उन्नत जादू में विशेषज्ञता रखता है) उसे बताता है कि एलिज़ाबेथ सिक्के के कब्जे में है; इसलिए, जब तक वे महल तक नहीं पहुंच जाते, दल अपने रास्ते में सब कुछ नष्ट कर देता है। इस डर से कि वे उसकी इकलौती प्यारी बेटी को नुकसान पहुँचा सकते हैं, राज्यपाल ने एलिज़ाबेथ को महल के निजी कक्ष में छिपने के लिए कहा।

कक्ष में पानी से घिरे 1m X 1m आयामों का एक कमरा होता है। वर्गाकार खाई की चौड़ाई 5 मी. जब तक एलिज़ाबेथ कक्ष के अंदर पहुंचती है, तब तक बारबोसा के कुछ दल वहां पहुंच जाते हैं। वे कई लकड़ी के तख्ते पाते हैं, जिनमें से प्रत्येक 1 मी खाई के बाहर, फर्श पर पड़ा है। आठ सदस्य थे और उन्होंने सभी दिशाओं से एलिज़ाबेथ का सामना करने का फैसला किया। इसलिए, वे चौकोर खाई को इस तरह विभाजित करके कक्ष के लिए आठ रास्ते बनाने की योजना बनाते हैं कि सभी आठ भाग समान हों। रास्ता बनाते समय, उन्हें यह सुनिश्चित करने की आवश्यकता होती है कि वे बाहर के महल से जो रास्ता बनाते हैं उसका सीधा संपर्क कक्ष से होना चाहिए। कार्य को पूरा करने और एलिजाबेथ जाने के लिए उन्हें कम से कम कितने लकड़ी के तख्तों की आवश्यकता होगी?



१) १८

२) २०

३) २२

४) २२ से अधिक

धारा 3:

अंकन योजना: पावर अनुक्रम

पावर योजना: नकारात्मक अंकन के साथ

लगातार सही प्रश्नों के लिए, आपको 2, 4, 8 आदि दिए जाएंगे।

हालाँकि, यदि आप कोई प्रश्न छोड़ते हैं या उसका गलत उत्तर देते हैं, तो क्रम टूट जाता है, और आप शुरू कर देंगे

फिर से 2.

यदि आप प्रश्न का गलत उत्तर देते हैं तो आपके अंक उसी पैटर्न में लेकिन अलग-अलग क्रम में काटे जाएंगे

उदा. 3 प्रश्नों को हल करना,

सभी सही के लिए आपको 2+4+8 = 14 . मिलता है

सभी गलत के लिए आपको -1-2-4 = -7 . मिलता है

RRW के लिए आपको 2+4-1= 5 . मिलता है

RWR के लिए आपको 2-1+2 = 3 . मिलता है

WRW के लिए आपको -1+2-1 = 0 . मिलता है

आरआरयू के लिए आपको मिलता है 2+4+0=6

और इसी तरह।

(R -> सही उत्तर, W-> गलत उत्तर, U-> प्रयासरहित)

अधिकतम अंक: 14

न्यूनतम अंक: -7

बारबोसा के चालक दल इसे कक्ष के अंदर जात हैं और एलिजाबेथ को ब्लैक पर्ल में उसका इंतजार करते हुए जबरदस्ती अपने कप्तान के पास ले जाते हैं। ब्रिटिश नौसेना के उन तक पहुँचने से पहले ही उन्होंने अपनी नाव चला दी। एलिजाबेथ के पिता, गवर्नर वेदरबी स्वान और कमोडोर नॉरिंगटन ने सभी जासूसों और अधिकारियों को पर्ल को ट्रैक करने और एलिजाबेथ को बचाने के तरीकों पर चर्चा करने के लिए फोन किया। हर कोई जानता है कि जैक स्पैरो ही उन्हें ब्लैक पर्ल तक ले जा सकता है, लेकिन कोई भी नॉरिंगटन से पहले उसका नाम लेने की हिम्मत नहीं करता। विल टर्नर, जो भी बैठक में थे, का तर्क है कि उनके पास चीजों पर "चर्चा" करने के लिए पर्याप्त समय नहीं है और सुझाव देते हैं कि उन्हें तुरंत जैक की मदद लेनी चाहिए, और कार्रवाई करनी चाहिए।

6) जब कमोडोर नॉरिंगटन तत्काल कार्रवाई करने से इनकार करते हैं, तो विल को पता चलता है कि एलिजाबेथ को बचाने की उसकी एकमात्र उम्मीद जैक को ब्लैक पर्ल को ट्रैक करने में मदद करने के लिए खुद से राजी कर रही है। इसलिए, विल फांसी के फंदे में फंस जाता है जिसमें जैक रखा जाता है, फिर वह जैक को जेल से मुक्त करने के बदले में एलिजाबेथ को बचाने में मदद करने के लिए उसे मनाने के लिए आगे बढ़ता है। जैक शुरू में उनके प्रस्ताव को अस्वीकार कर देता है लेकिन विल का अंतिम नाम टर्नर सीखने के बाद जल्द ही सहमत हो जाता है।

विल नोटिस करता है कि जैक का सेल दो कीहोल वाले एक विशेष लॉक से बंद है। अपने सेल का ताला खोलने के लिए किसी को कीहोल में दो चाबियां डालनी होती हैं और उन्हें एक ही समय में घुमाना होता है। विल बाहर गार्ड को मारता है और 8 समान चाबियों का एक गुच्छा पकड़ लेता है, जिनमें से चार ताले में फिट होती हैं और अन्य चार नहीं। फिर विल जैक के सेल में जाता है और अलग-अलग संयोजनों के साथ एक बार में दो चाबियों का उपयोग करके दरवाजा खोलने की कोशिश करता है। प्रयासों की न्यूनतम संख्या क्या है जिसमें विल सेल खोल सकता है?

E. 7

F. 28

G. 70

H. 6

H. विल सेल खोलने में कामयाब हो जाता है और जैक और विल दोनों बंदरगाह की ओर भाग जाते हैं। लेकिन उन्हें बारबोसा का शिकार करने के लिए एक जहाज की जरूरत थी। जैक अपनी बुद्धि का उपयोग करता है और एचएमएस इंटरसेप्टर को चोरी करने के लिए एक सरल योजना तैयार करता है, जो कि कैरिबियन में सबसे तेज जहाज है, जैसा कि ब्रिटिश रॉयल नेवी द्वारा सम्मानित किया गया था। लेकिन, जैसा कि हम जानते हैं, एक समुद्री डाकू अपने दल के बिना कभी भी नौकायन नहीं कर सकता। इसलिए, इंटरसेप्टर की कमान संभालने के बाद, जैक और विल चालक दल की भर्ती के लिए टोर्टुगा द्वीप की ओर बढ़ेंगे।

7) टोर्टुगा में, जैक अपने पुराने दोस्त और भरोसेमंद सहयोगी, जोशमी गिब्स से मिलता है, जो रॉयल नेवी में एक पूर्व नाविक है। जैक गिब्स से कहता है कि वह बारबोसा से बदला लेना चाहता है और ब्लैक पर्ल को पुनः प्राप्त करना चाहता है। वह गिब्स से अपने निडर अभियान को शुरू करने के लिए एक दल की व्यवस्था करने के लिए कहता है।

गिब्स जैक और विल को ग्रिड के रूप में 36 घरों वाली कॉलोनी में ले जाता है। गिब्स आगे बताता है कि हर घर में एक व्यक्ति होता है जो उनकी खोज में उपयोगी हो सकता है, और कहता है कि वह उन सभी को जैक के पास लाएगा। जैक उसे सलाह देता है कि वह इस थकाऊ काम को और मज़ेदार बनाने के लिए शतरंज में एक शूरवीर (घोड़े) की तरह 'एल आकार' में घूमे। गिब्स सहमत हैं। गिब्स ग्रिड में किसी भी घर से शुरू करना चुन सकते हैं और वह किसी भी घर में नहीं जा सकते जो बंद है। यदि दो घरों में ताला लगा हुआ पाया जाता है, तो उसे सभी घरों को कवर करने के लिए न्यूनतम कितनी चाल चलने की आवश्यकता

होगी?

8) अगली सुबह तक चालक दल तैयार हो जाता है और हर कोई जैक के साथ जहाज पर चढ़ जाता है। वे इस्ला डी मुर्टा के लिए रवाना हुए, एक रहस्यमय द्वीप जैक जानता है कि बारबोसा शाप को तोड़ने के लिए जाएगा। विल, जो जैक के प्रति तेजी से अविश्वास करता जा रहा है, उसे उसकी योजनाओं के बारे में बताता है और बहस करता है कि किसे शीर्ष पर रहने की आवश्यकता है।

धीरे-धीरे दोनों के बीच तनाव बढ़ता जाता है और गिब्स सुझाव देते हैं कि उन्हें फ्री शूटिंग गेम खेलकर विवाद को सुलझाना चाहिए। खेल सरल है: वे बारी-बारी से निशानेबाजी करते हैं, और एक सही शॉट बनाने वाला पहला जीत जाता है। जैक के पास विजयी शॉट बनाने के लिए 0.4 का मौका है, जबकि विल के पास 0.6 का मौका है। कौशल अंतर की भरपाई के लिए, गिब्स ने सुझाव दिया कि जैक को पहले शूट करना चाहिए। क्या यह एक निष्पक्ष खेल है?

I. हाँ यह एक उचित खेल है
J. नहीं, यह एक उचित खेल नहीं है और जैक जीतेगा
K. नहीं, यह एक उचित खेल नहीं है और विल जीतेगा
L. अधिक जानकारी की आवश्यकता

धारा 4:

अंकन योजना: एक पंक्ति में आत्मीयता

इस खंड के Q1, Q2, और Q3 में क्रमशः 4, 6 और 8 अंक हैं लेकिन

दो शर्तें हैं:

एक। यदि आप लगातार 2 प्रश्नों को सही ढंग से हल करते हैं, तो भी इस खंड के अंकों में कोई कमी नहीं होगी

बी। यदि किसी प्रश्न को गलत तरीके से हल करने के साथ-साथ उपरोक्त मानदंडों को पूरा नहीं किया जाता है, तो इस खंड में आपके द्वारा प्राप्त किए गए कुल अंक आधे हो जाते हैं।

उदाहरण के लिए :

3 प्रश्न अनुभाग के लिए-

यदि आप Q2 और Q3 को सही ढंग से हल करते हैं लेकिन Q1 को गलत तरीके से हल करते हैं या इसे बिना प्रयास के छोड़ देते हैं तो आपको 0 + 6 + 8 = 14 अंक मिलेंगे।

यदि आप Q1 और Q3 को सही ढंग से हल करते हैं लेकिन Q2 को गलत तरीके से हल करते हैं या आपने इसका प्रयास नहीं किया है, तो आपको (4 + 0 + 8)/2 = 6 अंक मिलेंगे।

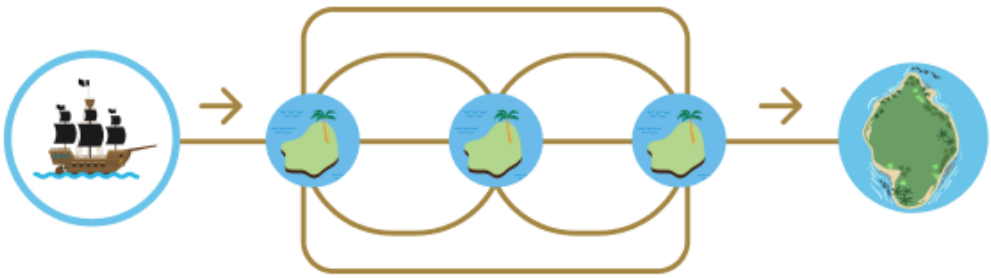
इसी तरह के नियम 4 प्रश्नों वाले खंड के लिए लागू होते हैं, जिसमें अंतिम प्रश्न 10 अंकों का होता है।

अधिकतम अंक: 18

न्यूनतम अंक: 0

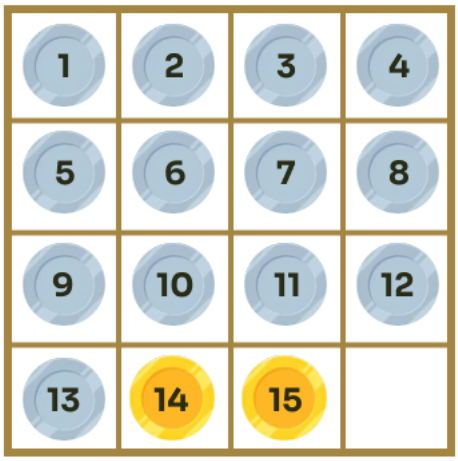
9) कुछ खेल परीक्षणों और उग्र तर्कों के बाद, हर कोई जैक को शीर्ष पर रखने के लिए सहमत होता है। इस बीच, पोर्ट रॉयल में, गवर्नर नॉरिंगटन को अपनी बेटी को वापस लाने का आदेश देता है, चाहे कुछ भी हो। इसलिए, नॉरिंगटन के पास जैक के साथ उसे एलिजाबेथ लाने के लिए समझौता करने के अलावा कोई विकल्प नहीं बचा है। वह अपने जासूसों के माध्यम से इंटरसेप्टर का स्थान ढूंढता है, और जैक तक पहुंचता है। नॉरिंगटन ने जैक को उसे एलिजाबेथ ले जाने के लिए मना लिया, और बदले में वह उसे और उसके चालक दल को बिना किसी नुकसान के छोड़ देगा। जैक समझौते के लिए सहमत हो गया, और वे सभी नौकायन के लिए रवाना हो गए - इंटरसेप्टर के साथ डंटलेस का नेतृत्व किया

कुछ दिनों के लिए नौकायन के बाद, उन्हें केवल 3 अन्य द्वीपों और इस्ला डी मुर्टा को अलग करने के साथ छोड़ दिया जाता है। जैक अपनी यात्रा के अंतिम भाग के लिए इष्टतम मार्ग चुनने की योजना बना रहा है। इंटरसेप्टर को ध्यान में रखते हुए, द्वीप ए बी सी और इस्ला डी मुर्टा सभी एक सीधी रेखा में हों और द्वीपों के बीच यात्रा करने के लिए मानचित्र/मार्ग जैसा कि चित्र में दिखाया गया है, जहाज से अपने गंतव्य तक यात्रा करने के कितने अलग-अलग तरीके हैं, यदि वे किसी भी यात्रा के दौरान लाइन के किसी भी खंड के साथ एक से अधिक बार यात्रा नहीं करते हैं?



10) जैक इस्ला डी मुर्टा के लिए सबसे छोटा रास्ता निकालता है, और द्वीप की अपनी यात्रा पर निकल जाता है, जबकि कमोडोर नॉरिंगटन अपने बेड़े के साथ उसका पीछा करता है। वे जल्द ही द्वीप के करीब आ गए; वे दूर से ब्लैक पर्ल देख सकते थे। जैसे ही वह लगभग अपने गंतव्य तक पहुँच गया, नॉरिंगटन को अब जैक की आवश्यकता नहीं थी। जैसा कि उसने योजना बनाई थी, वह जैक और उसके चालक दल को गिरफ्तार करने के अपने आग्रह का विरोध नहीं कर सका। इसलिए, उसने तुरंत अपने सैनिकों को सभी समुद्री लुटेरों को गिरफ्तार करने के लिए भेजा। नॉरिंगटन का विरोध करेगा कि वह उन लोगों को कैद नहीं कर सकता जिन्होंने उसकी मदद की, लेकिन नॉरिंगटन ने उसकी बात नहीं मानी। कुछ समय बाद, जब सभी तितर-बितर हो जाते हैं, तो विल चुपके से

जहाज के तहखाने में जाता है ताकि जैक और उसके चालक दल को जेल से रिहा किया जा सके। जेल के बाहर एक डायल पैटर्न था, जिसे सुलझाकर दरवाजा खोला जाए। आंकड़ा नीचे दिखाया गया है।



विल को उन्हें तब तक घुमाना चाहिए जब तक कि वे एक पूर्ण जादू वर्ग नहीं बना लेते (मैजिक स्क्वायर एक ऐसा वर्ग है जिसमें प्रत्येक पंक्ति, स्तंभ और विकर्ण का योग समान होता है) जिसमें चार स्तंभ, चार पंक्तियाँ और दो विकर्ण जुड़ते हैं 30 तक। कम से कम संभव चालों का मूल्य क्या है जिसमें वह जेल का दरवाजा खोल सकता है और चालक दल को मुक्त कर सकता है?

A. 37

B. 40

C. 45

D. 50

11) जल्द ही, वे अपने नियत द्वीप के तट पर पहुँच जाते हैं। जैक ने चालक दल को जहाज में वापस रहने और ब्लैक पर्ल चोरी करने का प्रयास करने का आदेश दिया, जबकि वह बारबोसा से निपटने और एलिजाबेथ को बचाने के लिए विल के साथ द्वीप पर जाएगा। वह अपने चालक दल को "कोड से चिपके रहने" के लिए भी कहता है यदि वह वापस नहीं आता है, जिसका अनिवार्य रूप से मतलब है कि चालक दल को उसके लिए इंतजार नहीं करना चाहिए, अगर वह वापस चला गया है, और उसके बिना अपनी पाल के साथ जाना चाहिए। सबसे खराब स्थिति में, द्वीप के लिए रवाना होने से पहले चालक दल जैक को उनके लिए एक कप्तान चुनने के लिए क

अब, जैक के पास पर्ल के अगले कप्तान के रूप में किसी को चुनने का कठिन काम बचा है। वह पचास लाल पत्थर और पचास हरे पत्थर (सभी समान आकार और वजन के) लेता है और उन्हें अच्छी तरह मिलाता है। फिर, उसने उन्हें दो समान सीलबंद बक्सों के बीच यादृच्छिक रूप से वितरित किया। एक उम्मीदवार की आंखों पर पट्टी बांधी जाती है और फिर उसे दो बक्सों में से किसी एक को खोलने और एक पत्थर निकालने की अनुमति दी जाती है। यदि पत्थर हरा है, तो वह अगला कप्तान होगा; यदि पत्थर लाल है, तो वे अपना मौका खो देते हैं। एक उचित 50/50 मौका।

जैक ने जब पूछा तो कप्तान बनने में अपनी किस्मत आजमाने के लिए गिब्स और अनामारिया ही आगे आए। हालांकि जैक गहराई से गिब्स को अगला कप्तान बनाना चाहता था; इसलिए, वह 100 पत्थरों को दो बक्सों के बीच एक निश्चित तरीके से वितरित करता है, ताकि गिब्स के कप्तान बनने की सबसे अधिक संभावना हो। इस बारे में सोचें कि जैक प्रत्येक मामले में गेंदों को कैसे वितरित करता है और उसके अपने प्रयास में सफल होने की क्या संभावना है? यदि गिब्स के पास m/n का अवसर है, तो उत्तर m+n के रूप में दीजिए।

12) गिब्स को एक अस्थायी कप्तान के रूप में चुनने के बाद, जैक और विल द्वीप छोड़ देंगे। उसी समय, बारबोसा के कुछ दल कमोडोर नॉरिंगटन की कप्तानी वाले एचएमएस डंटलेस में ब्रिटिश रॉयल के सैनिकों से लड़ने में व्यस्त हैं, जबकि कुछ चालक दल पर्ल में इसकी रखवाली कर रहे हैं। इस बीच, जैक के दल ने ब्लैक पर्ल में फिसलने और जहाज को संभालने का फैसला किया, जिसमें गिब्स और कॉटन उनका नेतृत्व कर रहे थे। मोती में घुसने के बाद, वे पर्ल के एक विशेष तल पर अपनी स्थिति लेते हैं, जो 8*8 ग्रिड जैसा दिखता है, जैसा कि नीचे की छवि में दिखाया गया है।

गिब्स और कॉटन (ए द्वारा निरूपित) के अलावा जैक के दस चालक दल के सदस्यों को सफेद चेकर्स में दर्शाया गया है, जबकि बारबोसा के चालक दल (क्रू 2 कहते हैं), पिंटेल और रैगेटी (बी द्वारा चिह्नित) के अलावा ब्लैक एक्स में हैं।

क्रू 1 चुपचाप विपरीत कोने की ओर जाने का फैसला करता है, जहां क्रू 2 आराम कर रहा था। क्रू 1 का कोई भी सदस्य किसी भी अन्य सदस्य के ऊपर से अगले वर्ग में कूद सकता है, यदि खाली हो, या तो क्षैतिज या लंबवत, लेकिन तिरछे नहीं, और कोई कैप्चर नहीं है और कोई सरल चाल-केवल छलांग नहीं है।

क्रू 1 पसंद करने वालों की ओर जाने का संकट है, जहां क्रू 2 आराम कर रहा था। क्रू 1 का सदस्य किसी भी सदस्य के सदस्य के रूप में अन्य किसी भी सदस्य के सदस्य के रूप में खराब हो सकता है, बाहरी हो, या अन्य क्लास, अन्य प्रकार के हों, और किसी भी प्रकार से कोई भी खराब- खराब नहीं है।

गिब्स और कॉटन को विद्रोह की शुरुआत में कहाँ स्थान लेना चाहिए? मंजिल को कार्टेशियन विमान मानते हुए स्थानों का पता लगाएं। उत्तर इस रूप में दें (X1*X2) + (Y1*Y2), जहां (X1, Y1) और (X2, Y2) गिब्स और कॉटन के स्थान हैं।

(नोट - आकृति में दिखाई गई गिब्स और कॉटन की स्थिति केवल एक उदाहरण है। उन्हें केवल दी गई आकृति में AA के बीच के वर्गों में ही रखा जा सकता है। पिंटेल और रैगेटी की स्थिति भी तदनुसार बदल जाएगी)

A.24

B.27

C.30

D.36

धारा 5:

अंकन योजना: अंकगणितीय खेल

आपको लगातार सही उत्तरों के लिए 2,4,6,8 और गलत के लिए -1,-2,-3,-4 का नकारात्मक पुरस्कार दिया जाएगा।

उदाहरण के लिए:

यदि आपका क्रम RRRW है, तो आपका स्कोर 2+4+6-4 = 8 . है

लेकिन अगर आपका क्रम RWRR है, तो आपका स्कोर 2-2+6+8 = 14 . होगा

और अगर आपका क्रम WRUR है, तो आपका स्कोर -1+4+0+8 = 11 . है

जहाँ (R -> सही उत्तर, W-> गलत उत्तर, U-> अटेम्प्टेड)

अधिकतम अंक: 20

न्यूनतम अंक: -10

13) जब समुद्री लुटेरे और अंग्रेज़ नौसेना आपस में लड़ाई कर रही होती हैं तब बारबोसा और उसका बन्दर जैक एलिज़ाबेथ को आइल दे मुएर्ता की गुफा पर ले आते हैं | बारबोसा को एलिज़ाबेथ का एज़्टेक सोने का सिक्का एज़्टेक बोर्ड पर रखना था और एलिज़ाबेथ के थोड़ा सा खून उस पर रखना था ताकि श्राप ख़तम हो जाये |

लेकिन बारबोसा ने सिक्का माँगा तब एलिज़ाबेथ ने यह कहा कि उसने सिक्के को जहाज पर छोड़ दिया है और वह यह नहीं बताएगी कि कहाँ रखा है | बारबोसा एलिज़ाबेथ को मानाने की बहुत कोशिश करता है लेकिन वह मानती नहीं है |

बारबोसा तब चतुराई से एक षड़यंत्र रचता है जिससे वह उससे सिक्का ले सके | वह उसे एक खेल खेलने के लिए कहता है और शर्त लगता है कि अगर वह हार गयी तोह वह सिक्के का पता बता देगी | एलिज़ाबेथ पहले सोचती है और उसकी बात मान लेती है | बारबोसा उसे खेल के नियम समझाता है -

उन्नीस कंकर घेरे में बिछाये गए हैं | खिलाड़ी अपनी बारी से या तो एक कंकर या एक बार में दो आपस में छुलते हुए उठा लेता है | जो कंकर आखिर में उठाता है वह जीत जाता है | अब खेल को जीतने के लिए बारबोसा को कौनसे क्रम का खिलाड़ी होना चाहिए –

क) पहला खिलाडी

ख) दूसरा खिलाड़ी

ग) जीत क्रम पर निर्भर नहीं करती

घ) आदिक जानकारी आवश्यक है

14,15 बारबोसा जैसा सोचा था खेल जीत जाता है | अब ना चाहते हुए भी एलिज़ाबेथ को सिक्का कहाँ है यह बताना पड़ता है | लेकिन एलिज़ाबेथ को यकीन था कि विल उसे बचने ज़रूर आएगा | तोह वह एक ऐसी युकी सोचती है जिससे वह अपने लिए थोड़ा समय और निकाल सके | जब उससे पुछा जाता है कि सिक्का किधर है तब वह कहती है कि उसे ठीक से याद नहीं कहा है लेकिन वह दो जगह हो सकता है, या तो पूर्वी विंग अन्यथा बायीं विंग में | बारबोसा तब अपने बन्दर जैक को आदेश देता है की वह पूर्वी विंग में जाकर सिक्के को लाये |

जैक से कहा जाता है कि वह कुछ निर्देशों का पालन एक अनुरूप से -

आगे बढ़ें: यह जैक को एक ब्लॉक आगे बढ़ने का आदेश देता है। यह जिस दिशा में इशारा करता है, उसी दिशा में आगे बढ़ता है। अगर आगे कोई रास्ता नहीं है, तो वह वैसे ही रहता है। वह रास्ते से बाहर नहीं जा सकता।

दाएँ मुड़ें: यह जैक को बिना हिले दायीं ओर मुड़ने का आदेश देता है

बाएं मुड़ें: यह जैक को बिना हिले बाएं मुड़ने का आदेश देता है

यदि पथ है तो: 'यदि पथ है तो' निर्देश, इसके अंदर दिए गए निर्देशों को चलाता है, केवल यदि

इसे दी गई शर्त संतुष्ट है, अन्यथा, इसे अनदेखा कर दिया जाता है। आप इसके अंदर कोई भी संख्या और प्रकार के निर्देश रख सकते हैं।

if-else : 'if-else' निर्देश, उसके अंदर दिए गए निर्देशों को तभी चलाता है जब उसे दी गई शर्त पूरी होती है और दी गई शर्त पूरी नहीं होने पर 'else' को दिए गए कोड को चलाता है। आप इसके अंदर कोई भी संख्या और प्रकार के निर्देश रख सकते हैं।

दोहराएँ: गंतव्य तक पहुँचने तक इसके अंदर निर्देशों के एक सेट को दोहराने के लिए उपयोग किया जाता है। आप इसके अंदर कोई भी संख्या और प्रकार के निर्देश रख सकते हैं।

केवल 3 प्रकार की शर्तें हो सकती हैं जिन्हें आप 'यदि पथ तब' और 'यदि-अन्य' को दे सकते हैं:

अगर आगे का रास्ता

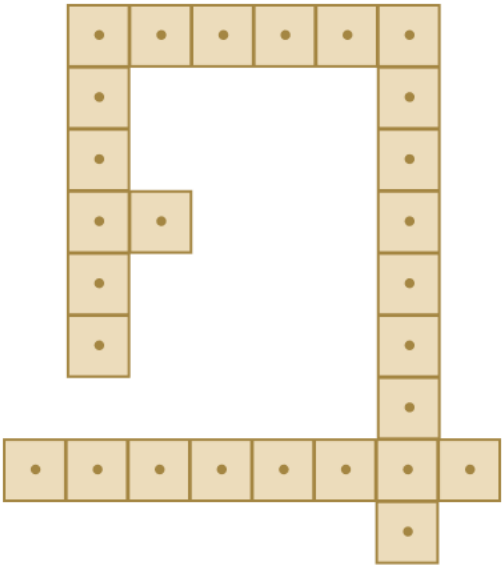
यदि पथ दायीं ओर

अगर बाईं ओर का रास्ता

[सावधान रहें कि वह किसी भी समय रास्ते से हटने की कोशिश न करे।]

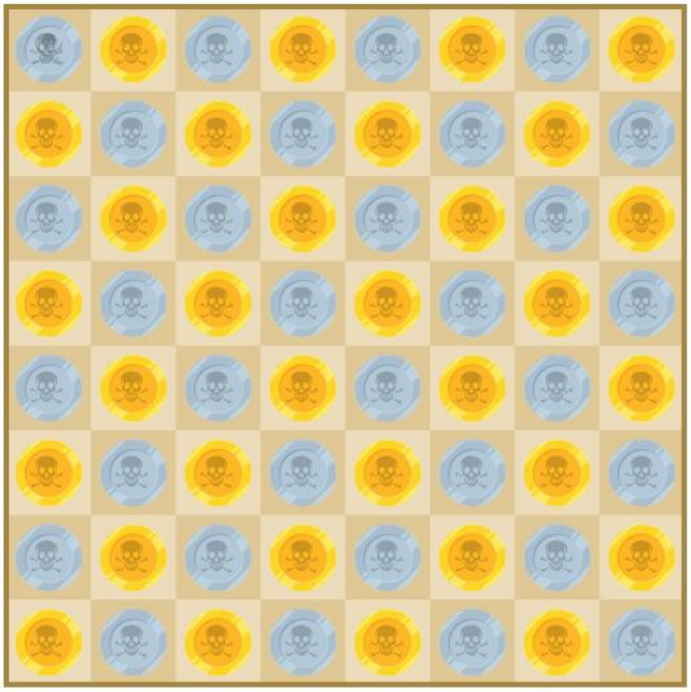
ध्यान दें कि शुरू में, जैक पूर्व की ओर मुंह कर रहा है और मान लीजिए कि द्वीप से ब्लैक पर्ल के पूर्वी पंख तक का मार्ग नीचे की छवि में दिखाया गया है। जैक को प्रदान करने के लिए बारबोसा को आवश्यक न्यूनतम निर्देशों का पता लगाएं, ताकि वह कम से कम समय में कार्य को पूरा कर सके।

जैक को ईस्ट विंग में सिक्का नहीं मिला, इसलिए वह खाली हाथ गुफा में लौट आया। तो, बारबोसा जैक को वेस्ट विंग में जाने और सिक्के की जांच करने के लिए कहता है। सभी निर्देशों को उपरोक्त प्रश्न के समान मानते हुए, जैक को प्रदान करने के लिए बारबोसा को आवश्यक न्यूनतम निर्देशों का पता लगाएं, ताकि वह कार्य पूरा कर सके।



16) जैक (वानर)इस बार सिक्का ले आता है | लेकिन इस बार जैक स्पैरो, विल और बारबोसा के साथ बन्दर को सिक्के के साथ देख लेते हैं | तो वह गुफा तक उसका पीछा करते है जहाँ एलिज़ाबेथ और बारबोसा बंधी होते हैं | विल तुरंत एलिज़ाबेथ की तरफ भागता है और बारबोसा जैक पर हमला करता है जैसे ही वह उसे देखता है क्यूंकि जैक उसे रोकेगा श्राप को से | जैक चतुराई से लड़ाई के वक़्त बारबोसा की जेब से सिक्का चुरा लेता है और विल की जेब में दाल देता है जो कि गुफा की एक कोने की तरफ भागता है जहाँ उसे एज़्टेक बोर्ड मिलता है जिसपर 64 सिक्के एक क्रम से लगे होते हैं | श्राप को तोड़ने के लिए चांदी और सोने के सिक्कों को एक के बाद एक लगाना होता है और फिर उससे चार हिस्सों में तोडना होता है जिससे एक तरह के सिक्के दुसरे प्रकार से दो गुने से ज्यादा हो | उसे यह सुनिश्चित करना होगा की चार हिस्से करते वक़्त वह चौकोर के किनारो से ही काटे नाकि उनके बीच से |

विल पहले थोड़ा संघर्ष करता है लेकिन जैक स्पैरो के उसपर विश्वास से वह उसकी मदद के लिए कैसे भी तरीका निकाल लेता है |



पता लगाए कि हर हिस्से में दोनों प्रकार के सिक्कों की संख्या में कितना अंतर है | और अपना उत्तर उसके वर्ग से दें |

क) 16

ख)25

ग) 36

घ)49

धारा 6:

अंकन योजना: मध्य लाभ

सेक्शन में लगातार प्रश्नों के लिए सेक्शन की विशिष्ट मार्किंग +3 +2 +3 होगी। यदि आप बीच के प्रश्न को सही ढंग से हल करते हैं, तो आपको कुछ लाभ होगा और अन्य 2 के अंक +5 +2 +5 के रूप में बढ़ जाएंगे। प्रत्येक मामले में नकारात्मक अंक -1 होंगे।

अधिकतम अंक: 12

न्यूनतम अंक: -3

17) जैसे ही विल सिक्कों की व्यवस्था करता है और एज़्टेक बोर्ड को विभाजित करता है, बारबोसा के चालक दल पर लगे अभिशाप को हटा लिया जाता है और वे सभी फिर से पूर्ण मनुष्य बन जाते हैं। तुरंत, जैक बारबोसा को गोली मार देता है, जो जमीन पर घुटने टेक देता है और मर जाता है। थोड़ी देर बाद, सभी लोग गुफा से बाहर निकलने लगते हैं और अपने पिछले और शांत जीवन में वापस चले जाते हैं।

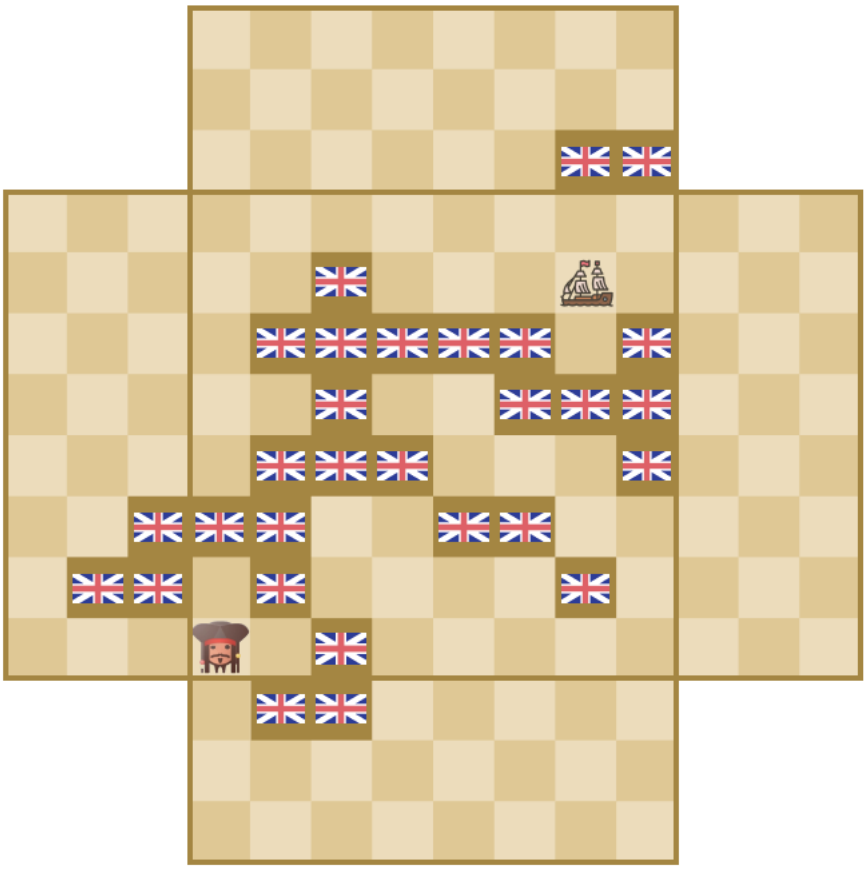
गुफा से बाहर आते समय, बारबोसा के कुछ दल ने देखा कि गुफा के गेट के पास फर्श पर हीरे का ढेर पड़ा है। वे उन्हें लेने से खुद की मदद नहीं कर सके। उनमें से प्रत्येक जितना हो सके उतना पकड़ लेता है और जहाज पर वापस चला जाता है। वे कई दशकों से मोटे और पतले से एक साथ रह रहे थे; इसलिए वे सभी हीरे आपस में समान रूप से बांटने का निर्णय लेते हैं। उनमें से एक योजना के साथ आता है।

वे नौ सदस्य थे, और वे सभी उनके पास जितने हीरों की संख्या के अवरोही क्रम में एक सीधी रेखा में बैठे थे। उनके नाम ए, बी, सी, डी, ई, एफ, जी, एच, के (प्रश्न के लिए) होने दें; जिसका अर्थ है कि A के पास हीरे की संख्या सबसे अधिक है जबकि K के पास सबसे कम संख्या है। पहले ए ने दूसरे को उतने ही हीरे दिए जितने उसके (रिसीवर) के पास पहले से थे; फिर बी ने वही किया; फिर सी; और इसी तरह अंतिम व्यक्ति, K, अन्य आठ व्यक्तियों में से प्रत्येक को उनके पास वर्तमान में रखे हुए हीरों की संख्या देता है। अंत में, जैसा कि वे सभी चाहते थे, उन सभी नौ के पास समान संख्या में हीरे थे।

अब, यहां दी गई रणनीति पर विचार करते हुए, गुफा से चुराए गए हीरों की कुल संख्या का न्यूनतम संभव मूल्य ज्ञात कीजिए।

18) जब वे सभी गुफा से बाहर आते हैं, वे पाते हैं कि रॉयल नेवी के सैनिक उन्हें पकड़ने के लिए इंतजार कर रहे हैं। उन्होंने यह भी देखते हैं कि ब्लैक पर्ल चला गया है; गिब्स ने चुपके से उसे ले लिया और रवाना हो गया। नॉरिंगटन ने अपने आदमियों को जैक सहित सभी को बंद करने और उन्हें जेल ले जाने का आदेश दिया। पोर्ट रॉयल पहुंचने के बाद, नॉरिंगटन ने फिर से पकड़े गए सभी समुद्री लुटेरों के निष्पादन की घोषणा की। जब जैक की बारी थी, तो विल और एलिजाबेथ एक गड़बड़ी पैदा करते हैं, जिससे हर कोई जैक से विचलित हो जाता है।

जैक को कुछ ही दूरी पर एक घोड़ा मिल जाता है; वह उसकी ओर दौड़ता है, उस पर चढ़ता है और शुरू करने के लिए उसे वापस चाबुक मारता है। घोड़ा दौड़ना शुरू कर देता है, जबकि रॉयल नेवी के सैनिक आकर उन्हें घेर लेते हैं। अब, जैक को बंदरगाह जाने के लिए अपना रास्ता साफ करने की जरूरत है।



मान लें कि ऊपर दी गई छवि पोर्ट रॉयल का नक्शा है। जैक जिस घोड़े की सवारी कर रहा है वह शतरंज में घोड़े (नाइट) के रूप में केवल एल आकार में चल सकता है। अपने '50 कैलिबर इंग्लिश फ्लिंटलॉक' पिस्टल का उपयोग करते हुए, जैक एक शॉट में एक ही लाइन से क्षैतिज या ऊर्ध्वाधर फैशन में सभी सैनिकों को गोली मार सकता है और घायल कर सकता है। वह न्यूनतम चालों की संख्या क्या है जिसमें वह नौसेना से बच सकता है और सुरक्षित रूप से बंदरगाह तक पहुंच सकता है?

A. 8

B. 10

C. 12

D. None of the above

19) जैक अंत में ब्लैक पर्ल पर चढ़ जाता है, और शीर्ष पर चला जाता है। वह पतवार को छूता है और अपनी आँखें बंद कर लेता है क्योंकि वह पर्ल के कप्तान के रूप में अपने पिछले दिनों को फिर से जी रहा था। जैक को भावुक होते देख गिब्स व्यंग्य करते हुए कहते हैं, "क्या आपको भी नहीं लगता कि आप पर्ल, जैक के कप्तान बनने के लिए बहुत बूढ़े हो गए हैं?" जैक जवाब नहीं देता। गिब्स जारी रखते हैं, "मुझे नहीं लगता कि आप शीर्ष पर रहस्यमय पहेली को हल कर सकते हैं," और हंसते हैं। जैक जवाब देता है, "गिब्स, मेरे पास मोती है। लेकिन फिर भी, अगर मैं पहेली को सुलझाता हूँ, तो क्या आप मानेंगे कि मैं मोती लेने के योग्य हूँ?" गिब्स सिर हिलाते हैं।

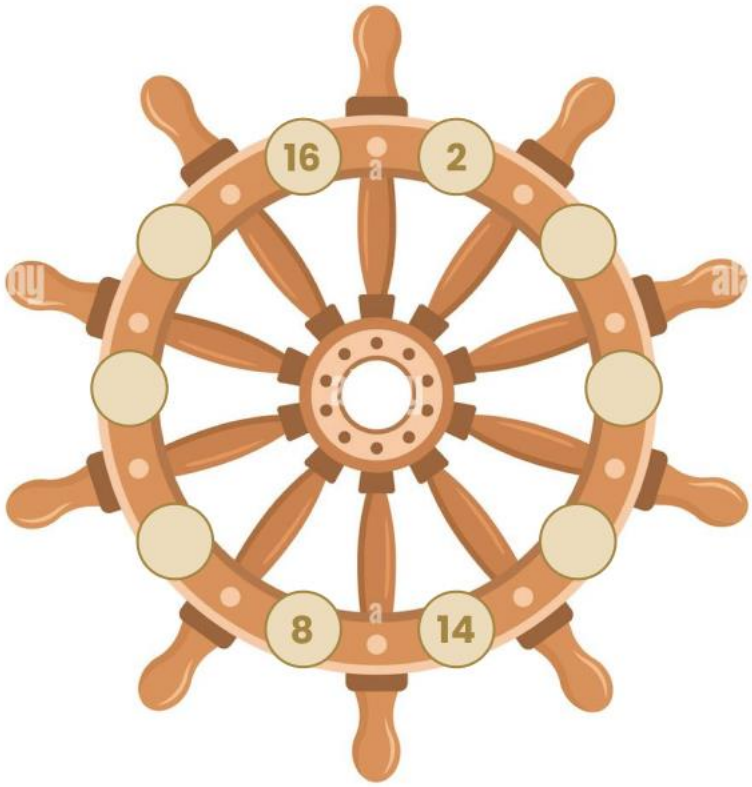
जैसा कि गिब्स ने उल्लेख किया है, ब्लैक पर्ल के शीर्ष पर एक बहुत ही विचित्र पहेली थी, जैसा कि नीचे दिखाया गया है।

पहेली दस वर्गों में से प्रत्येक में युक्तियों पर एक अलग संख्या रखना है, ताकि किन्हीं दो आसन्न संख्याओं के वर्गों का योग उनके विपरीत दो संख्याओं के वर्गों के योग के बराबर हो। उदाहरण के तौर पर रखी गई चार संख्याएं, जैसी हैं वैसी ही खड़ी होनी चाहिए। 16 का वर्ग 256 है, और 2 का वर्ग 4 है। इन्हें एक साथ जोड़ें, और परिणाम 260 है। साथ ही- 14 का वर्ग 196 है, और 8 का वर्ग 64 है। ये एक साथ 260 भी बनाते हैं। अब, ठीक उसी तरह, बी और सी, जी और एच के बराबर होना चाहिए (योग जरूरी नहीं कि 260 हो), ए और के से एफ और ई, एच और आई से सी और डी, और इसी तरह, किन्हीं दो आसन्न के साथ सर्कल में वर्ग।

जैक को केवल शेष छह वर्गों को उपयुक्त संख्याओं से भरकर पहेली को समाप्त करना है। भिन्नों की अनुमति नहीं है, और किसी भी संख्या में दो से अधिक अंक होने की आवश्यकता नहीं है।

जैक ने तुरंत गणित किया और सभी बक्सों में सही संख्याएँ लिखकर पहेली को समाप्त किया।

C*H + K*E + D*I का मान ज्ञात कीजिए।



धारा 7

जैक सफलतापूर्वक पहेली को हल करता है। अपने हाथों के साथ सिर और चेहरे पर गर्व से चमकते हुए, जैक गिब्स से कहता है, "।" वह अपना कंपास निकालता है जो उसे अपने इच्छित गंतव्य तक ले जाने में कभी विफल नहीं होता है, और सूचक दिशा में पतवार चलाता है।

जैक और गिब्स ने भारतीय जल तक पहुँचने के लिए कैरेबियाई जलक्षेत्र से अपनी पाल की स्थापना की। वे बंगाल की खाड़ी में प्रवेश करते हैं और राजसी ब्रह्मपुत्र नदी के माध्यम से भारतीय प्रायद्वीप की भूमि में प्रवेश करते हैं, और आईआईटी गुवाहाटी में रुकते हैं, जहां मेन्स इवेंट के दौरान कई और रोमांच उनका इंतजार करते हैं।

1 से 5 के पैमाने पर, टेक्नोथलॉन का आपका अनुभव कैसा रहा?

पूर्णांक प्रश्न