

FINAŁ - Runda II

Uczestnik

Imię

Nazwisko

WĄŻ SAPERA

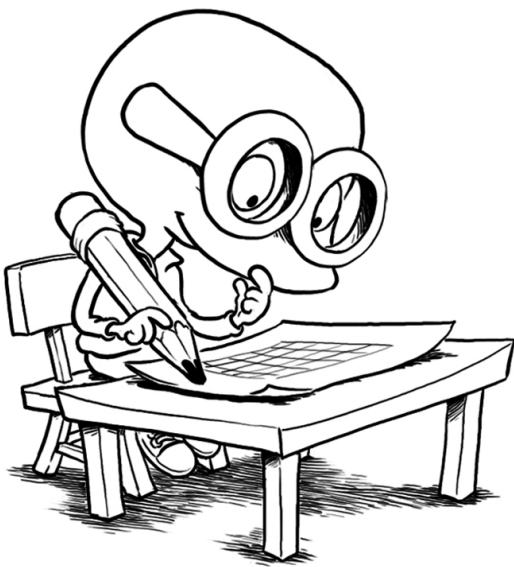
0		1					
1	1	¹ ₁			³ ₃		
		2					
A	¹ ₃			7	³ ₃		
			B			C	1
				6		4	
2							
	1	¹ ₁					1

Jeśli pole jest zamalowane, postaw "W".

W przeciwnym przypadku postaw "X".

A	B	C
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SUDOKU



	5	7		9	4			
9	8	6	7	5		4	B	
4								
	9							
			3	1	9	5	A	2
3			5			7	6	
6	C							
	1				7	6		
		8		3			5	

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



Przykład

4	1	3	2
1-	N	1-	
2	3	1	4
6+	5+		
3	4	2	1
5+		5+	
1	2	4	3

UKOŚNE DZIAŁANIA

				1	
2-	A	4	3		
6					
		4×	7+		
		B		5	
		C		0-	
				4	
	5	6	1		

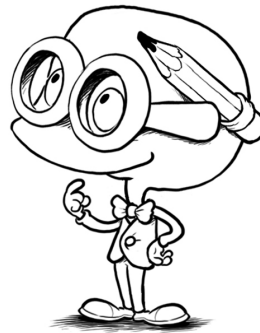
Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C

6				3	
	A	2-	6+		
			3		
		12×			6
B		5+			
	5			4	3
				2-	
	2		6		C

Podaj cyfry umieszczone w oznaczonych polach.

A	B	C

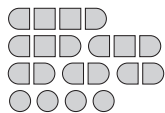


Przykład

1		●	2	●
●	4	3	5	
●		●	●	●
3	4	3	4	3
●	●			●

SAPER NA MORZU

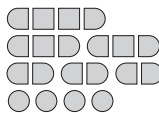
						2			1	1
	0	0		1	2					2
0				0		0		1	1	3
		0	0		0			0		
				A					1	1
	1					1	0		B	
1	1	1		2		2		0		1
2		2		C			0		0	1
			2			3			1	
		2	1			2	0			
	0				1			2		4
					0	0	1			



Jeśli na oznaczonym polu jest statek, wpisz "Z".
W przeciwnym przypadku postaw "X".

A	B	C

		0			0			0	2	
	1			0		0			3	
					0				0	A
1		2	1	1		2	3	3		2
				1						0
0		2	2		2		4	3		1
					C		1	0		B
	1	3		2			1	0		1
		3		1	0	0				
2			2						3	1
	1	2			1	0				
	0	1						2		2



Jeśli na oznaczonym polu jest statek, wpisz "Z".
W przeciwnym przypadku postaw "X".

A	B	C