



# IV DZIEŃ POPULARYZACJI MATEMATYKI

Matematyka dla Informatyki

## WIELOKROPKA

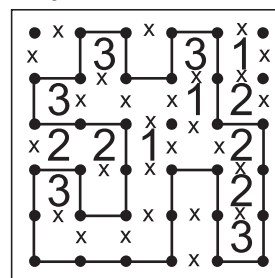
Poprowadź pętlę łącząc kropki.

Cyfry oznaczają po ilu bokach kratki będzie biegła pętla.

Pętla nie może się nigdzie przecinać ani urywać.

Może być tylko jedna pętla.

Przykład:



## ARCHITEKT

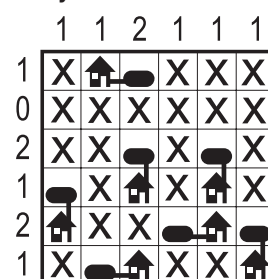
Przy każdym domku umieść zbiornik z gazem ogrzewającym domek.

Domki ze zbiornikami połącz kreską idącą w górę, w dół, w lewo lub w prawo.

Pola ze zbiornikami nie mogą się stykać ze sobą ani bokiem, ani rogami.

Liczby oznaczają ile jest zbiorników w danym rzędzie.

Przykład:



## OBRAZEK LOGICZNY

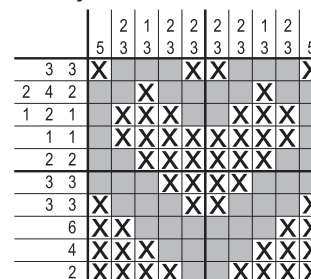
Zamaluj niektóre kratki według podanych liczb.

Liczby odpowiadają grupom pól, które należy zamalować (np. 3 oznacza grupę trzech zamalowanych pól).

Między grupami pól musi być co najmniej jedno pole z iksem.

Kolejność grup musi się zgadzać z kolejnością liczb.

Przykład:



## PIRAMIDY

Ustaw piramidy o wysokościach od 1 do n (w przykładzie od 1 do 4) – w każdym rzędzie muszą się znaleźć cztery piramidy różnej wysokości.

Liczby oznaczają ile widać piramid z miejsca, gdzie stoi liczba (wyższe piramidy zasłaniają niższe).

Np. 1 – widać tylko jedną, najwyższą piramidę, 4 – widać wszystkie cztery piramidy, czyli ustawione są one "według wzrostu".

Przykład:

