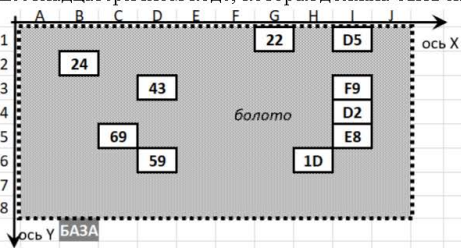
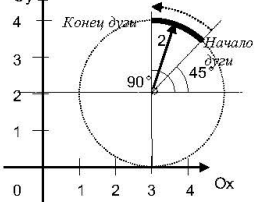
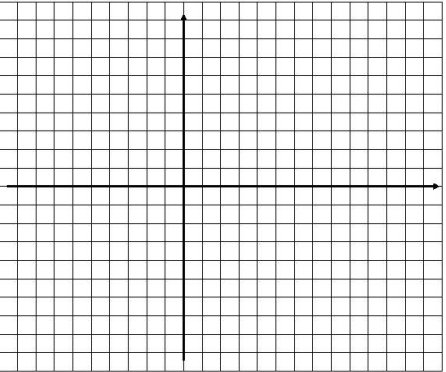


Шифр 11-5-5



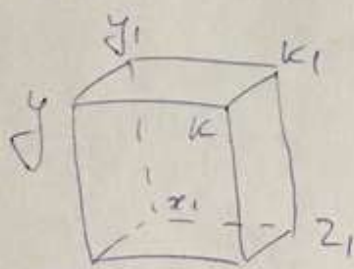
Олимпиада «МИСиС зажигает звезды»
Информационно - технологическое направление
 Заключительный тур 2020 г.
11 класс

№	Задание	Ответы	Баллы
1	На каждой грани куба написано одно натуральное число больше единицы. Для каждой вершины Ваня посчитал произведение чисел, написанных на гранях, которым принадлежит эта вершина. Сумма всех посчитанных произведений оказалась равна 78. Найдите сумму чисел, написанных на гранях куба.		10
2	Найдите наибольшее значение выражения $F = x^2 + y^2 + 16x + 10y$, если переменные x и y удовлетворяют неравенству $ x - 7 + y - 11 \leq 1$.		15
3	Из множества различных пятизначных чисел, записанных следующими пятью цифрами 4; 4; 6; 8; 9, наудачу выбирают одно число. Найдите вероятность того, что оно делится нацело на 4.		25
4	При передаче секретной числовой информации количеством N цифр отправитель посылает получателю $N+1$ десятичное число. Согласно принятой схеме шифрования первое десятичное число является базовым для расшифровки. Прочие N чисел – числа-фильтры, которые позволяют сформировать цифры числа-результата. Все числа преобразуются в двоичный код. Для получения цифр числа результата используются числа-фильтры, определяя значимую часть передаваемой секретной информации: 0 в разряде числа-фильтра - означает, что данный бит базового числа следует игнорировать; 1 в разряде числа-фильтра означает, что данный бит базового числа формирует результат. Например, последовательность чисел «134 224 14 7» передает число 436. Определите, какое число в десятичной системе счисления передано с использованием данной схемы кодирования, если была отправлена следующая информация: 179 14 112 28		10
5	Робот Лягушка перемещается в соответствии с инструкциями, закодированными в двоичной системе счисления. Каждая инструкция длиной 8 бит: первый бит определяет направление прыжка по оси X (0 - по оси X, 1 - против оси X); следующие три бита определяют длину прыжка в клетках; пятый бит определяет направление прыжка по оси Y (0 - по оси Y, 1 - против оси Y); следующие три бита определяют длину прыжка в клетках. На кочках заданы инструкции для робота Лягушка; на рисунке они записаны в шестнадцатеричном коде. Кочки на рисунке изображены белыми прямоугольниками; имена кочек складываются из букв английского алфавита по оси X и цифры по оси Y; серый фон - болото. Определите кочку, единственным исправлением инструкции на которой роботу Лягушке обеспечивается благополучное возвращение на базу с любой		15

	кочки болота. В ответе укажите имя кочки и новую инструкцию в шестнадцатеричном коде, которая должна быть на ней написана. 	
6	Робот Циркуль имеет возможность рисовать любые фигуры на координатной плоскости, состоящие из дуг, с помощью команды $\text{arc}(x,y,u1,u2,r)$. По команде $\text{arc}(x,y,u1,u2,r)$ Циркуль рисует дугу окружности с радиусом r, центр которой имеет координаты (x,y), начало и конец дуги определяются углами градусной меры $u1$ и $u2$ соответственно. Ось абсцисс соответствует углу ноль градусов. Дуга рисуется от начала до конца против часовой стрелки. Например, команда $\text{arc}(3, 2, 45, 90, 2)$ приведет к рисованию следующей фигуры:  Команда $\text{cycle } k$ (<список команд>) позволяет повторять список команд, указанный в скобках, k раз. Циркуль умеет работать с целочисленными переменными (тип переменных не объявляется). Определение и изменение значений переменных реализуется командой присвоения «$=$»; например, для переменной s $s=<\text{новое значение } s>$, при этом новое значение переменной может быть как числовым значением, так и арифметическим выражением с использованием классических символов «$+$», «$-$», «$/$», «$*$». Изобразите, что нарисует Циркуль согласно следующей программе: <pre> xs = -3 y = 6 cycle 3 (x = xs r = 1 cycle 4 (arc (x, y, 0, 90, r) arc (x + 2 * r, y, 90, 180, r) x = x - 1 r = r + 1) xs = xs + 4 y = y - 4) </pre> 	25

Математика

N1



~~2-2~~

$$f(x, y, z) = x^2 + y^2 + z^2$$

$$\begin{aligned} f(x, y, z) &= x^2 + y^2 + z^2 = x_1^2 + y_1^2 + z_1^2 + x_2^2 + y_2^2 + z_2^2 + \dots \\ &= x_1^2 + y_1^2 + z_1^2 + x_2^2 + y_2^2 + z_2^2 + \dots \\ &= x_1^2 + y_1^2 + z_1^2 + x_2^2 + y_2^2 + z_2^2 + \dots \end{aligned}$$

$$|x - z| + |y - 11| \leq 1$$

N2

Модуль не может быть отрицательным $\Rightarrow$
 $\Rightarrow$ сумма модулей ~~минимум~~ при данных bounds
 имеет 1 и x, y должны принимать максималь-
 ное значение.

Также может быть при: 1) $|x - z| = 0$; $|y - 11| = 1$

1) $x = 7$

2) $x = 8$

2) $|x - z| = 1$; $|y - 11| = 0$

$y = 12$

$y = 11$

Рассмотрим оба варианта:

$$F = x^2 + y^2 + 16x + 10y$$

1) $F = 49 + 144 + 112 + 120 = 425$

2) $F = 64 + 121 + 128 + 110 = 423$

$\Rightarrow F$ принимает

Большее значение при $x = 7$

$y = 12$

Ответ: 7; 12

N3

Число делится на 4, если две последние цифры
 делятся на 4 $\Rightarrow$ чтобы делиться на 4, число
 должно оканчиваться на: 44; 64; 84; 48; 96; 68

1) Числа, оканчивающиеся на 44; 64; 84; 48 имеют перед
 собой еще 3 различных ^{цифры} ~~числа~~ $\Rightarrow P = 3! = 6$
 таких разновидностей 4 $\Rightarrow 6 \cdot 4 = 24$

2) Числа, оканчивающиеся на: 96; 68 имеют перед
 собой 3 цифры, одну из которых повторяется $\Rightarrow$

$$\Rightarrow P = \frac{n!}{m!(n-m)!} = \frac{3!}{2! \cdot 1!} = 3$$

Таких разновидностей 2 $\Rightarrow 3 \cdot 2 = 6$

Следовательно все числа делителей на 4 равно
30.

Всего пятизначных чисел с двумя одинако-
выми

$$P = \frac{5!}{2!} = \frac{120}{2} = 60$$

$$\text{Вероятность} = \frac{\cancel{60} 30}{60} = 0,5$$

Ответ: 0,5

Информатика

N5

Мелушка, прыгая по клеткам всегда прыгает через клетку D6 $\Rightarrow$ эту клетку нужно изменить, чтобы мелушка, начиная с любой клетки пошла на базу

От клет. D6 нужно двигаться против оси X на 2 клеточки и по оси Y на 3

Получаем двоичное число: 10100011₂

При переводе в шестнадцатерично получаем A3.

Ответ: D6 - ищи

A3 - новая инструкция