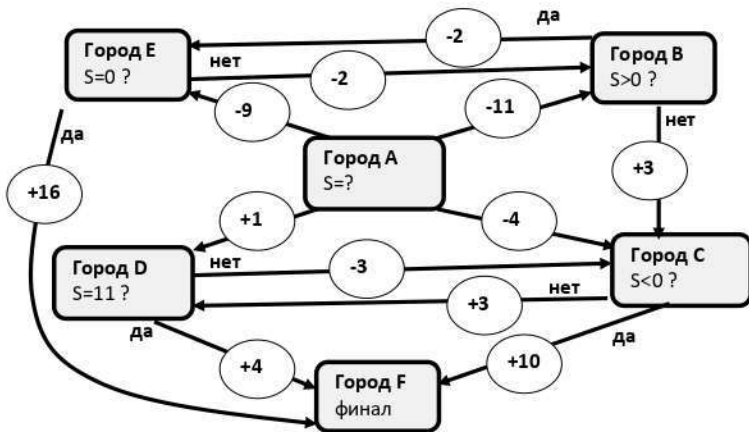




Олимпиада «МИСИС зажигает звезды»
Информационно - технологическое направление
Заключительный этап 2021 г.

Вариант 2
11 класс

№	Задание	Ответы	Баллы
1	Дан многочлен тринадцатой степени с целочисленными коэффициентами. Известно, что при пяти различных целочисленных значениях аргумента он равен 11. Может ли этот многочлен иметь целочисленные корни? Ответ обоснуйте.		10
2	В процессе розыгрыша первенства по футболу каждая команда должна была сыграть по одному разу со всеми остальными. Команды Зеленых и Белых провели одинаковое количество матчей, после чего были сняты с соревнований. Остальные участники первенства доиграли до конца, и в итоге оказалось, что всего сыграно 58 матчей. Каким могло быть общее количество команд, участвовавших в розыгрыше, и успели ли Зеленые и Белые сыграть между собой? Дайте аргументированный ответ.		15
3	В треугольнике ABC угол A вдвое больше угла B, $AC = 4$ и $BC = 2\sqrt{11}$. Найдите AB .		25
4	Закодируйте слово ВОДОРОД, если известно, что для его кодирования выбран код переменной длины таким образом, что слово занимает минимально возможное количество символов, кодирование и декодирование производится с начала кодовой последовательности и для кодирования буквы Р использованы только нули.		10
5	Путешественник начинает свой путь в городе А, имея на своем банковском счету некоторое количество монет S. Сумма на счету – целое число, как положительное, так и отрицательное. Идти из города А он может в любом направлении. Каждая дорога увеличивает или уменьшает имеющуюся у него сумму денег. В следующем городе стражники отправляют путешественника далее в зависимости от того, сколько у него денег в настоящее время. При какой исходной сумме путешественник сможет максимально увеличить сумму на счету к концу маршрута (в городе F) относительно начальной? Каким путем это достигается? Сколько денег на счету будет у путешественника в конце пути в этом случае? Решение должно объяснять Ваш ответ и описывать путь путешественника, который обеспечит максимальный <u>прирост</u> суммы денег на счету в финальном городе. Ответ должен содержать исходное значение, путь (как цепочку городов) и сумму в итоге.		20



Робот Отрезок имеет возможность рисовать любые фигуры, состоящие из линий с помощью команды `lines(a,u)`. По команде `lines(a,u)` Отрезок рисует отрезок длиной `a`, и поворачивает перо на угол `u` градусов против часовой стрелки.

Например, команда `lines(5, 45)` приведет к рисованию линии и повороту пера:



Команда `cycle k (<список команд>)` позволяет повторять список команд, указанный в скобках `k` раз.

Отрезок умеет работать с целочисленными переменными. Определение и изменение значений переменных реализуется командой присвоения «`=`»;

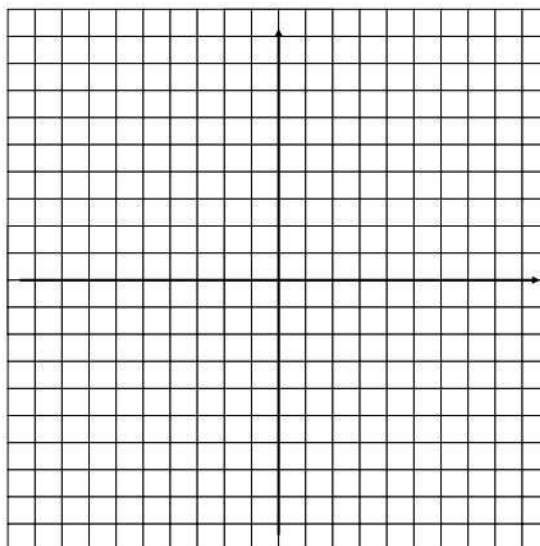
например, для переменной `s` `s=<новое значение s>`, при этом новое значение переменной может быть как числовым значением, так и арифметическим выражением с использованием классических символов «`+`», «`-`», «`/`», «`*`».

Программы и подпрограммы Отрезка оформляются как `<Имя программы / подпрограммы > (Список параметров для запуска) {Команды}`, например `Main ()`.

Изобразите, что нарисует Отрезок при запуске программы `Main()`:

```

Linecycle(d, z, t)
{
  cycle t (lines(d, z))
}
Main ()
{
  a = 3
  b = 1
  cycle 6 (
  Linecycle(a + b, 120, 3)
  lines(0, 30)
  lines(a*2, 30)
  b = -b
  )
}
  
```



Турцев Михаил Павлович
Турнирот II, 11 класс

№2) Для начала определим зависимость количества матчей от числа участников:

n	n_2
3	3
4	6 (3+3)
5	10 (6+4)
6	15
7	21
8	28
9	36
10	45
11	55
12	66
13	78

При $n=3$:



3 матча

$n=4$:



6 матчей

$n=5$:



10 матчей

Видим закономерность: число матчей, необходимое для выполнения условия швейцарской системы турнира (каждый с каждым) равняется числу матчей для $(n-1)$ или $(n-1)$.

Заполним таблицу далее по формуле закономерности.

Согласно условию, сыграли оказалось 58 матчей.

$n=11$ не подходит ($n_{11} < 58$), рассмотрим $n=12$ ($n_{12} = 66$).

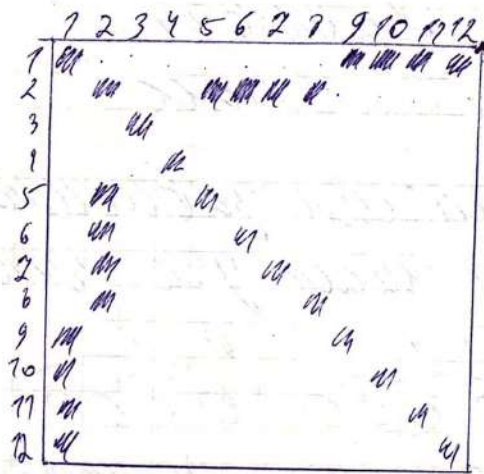
Желтым образом, не сыграно оказалось $66 - 58 = 8$ матчей.

Желтому по условию командам Желтого и Белого пробили одинаковое число матчей, а число оставшихся матчей равно-приходно к выводу, что Белые и Красные между собой сыграли 4 матча.

Желтому командам осталось сыграть одинаковое число матчей-приходно к выводу, что Желтым и Красным осталось сыграть 4 матча.

Составим таблицу для иллюстрации:

стр 1



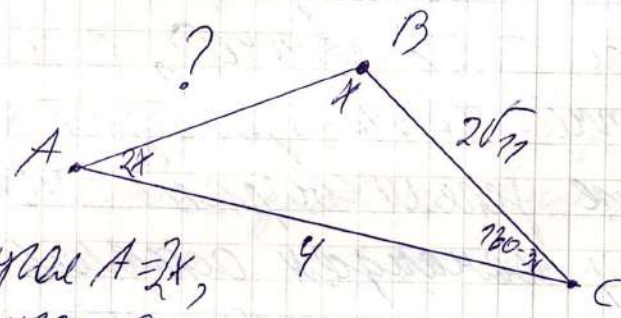
Пусть Белые - команда 1, а Желтые - команда 2.

Пусть оставшиеся 4 матча Белые сыграли с Желтыми (9-12), а Желтые - (5-8)

Если подкинуть число матчей, получили число ~~116~~ 116. Проверим матч между командами 5 и 6 (параметр), но тем самым, что и матч между 6 и 5, поделим 116 на 2. Получим 58 \rightarrow имели столько матчей и сыграли на данном турнире.

Ответ: 12 ; успели.

№31



Пусть угол $A = 2x$,
 тогда угол $B = x$
 Тогда угол $C = 180 - A - B = 180 - 2x - x = 180 - 3x$ т.к.
 сумма углов треугольника равна 180° .

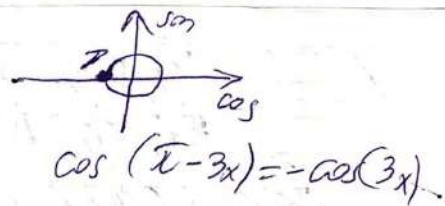
Для поиска стороны AB воспользуемся теоремой косинусов:

$$AB^2 = BC^2 + AC^2 - 2 \cdot BC \cdot AC \cdot \cos(C)$$

~~$AB^2 = (20)^2 + AC^2 - 2 \cdot 20 \cdot AC \cdot \cos(C)$~~

[стр 2]

$$AB = \sqrt{(2\sqrt{11})^2 + 4^2 - 2 \cdot 2\sqrt{11} \cdot 4 \cdot \cos(180 - 3x)}$$



$$AB = \sqrt{60 + 16\sqrt{11} \cdot \cos(3x)}$$

С другой стороны, по мере же синусов:

$$\frac{BC}{\sin A} = \frac{AC}{\sin B}$$

формула углового угла

$$\frac{2\sqrt{11}}{\sin(2x)} = \frac{4}{\sin(x)} \Leftrightarrow 2\sqrt{11} \sin x = 4 \cdot \sin x \cos x \Leftrightarrow 4 \cos x = \sqrt{11} \Leftrightarrow \cos x = \frac{\sqrt{11}}{4}$$

Для AB воспользуемся формулой косинуса тройного угла:

$$\cos(3x) = 4 \cos^3 x - 3 \cos x$$

Подставим значение:

$$AB = \sqrt{60 + 16\sqrt{11} \cdot \left(4 \cdot \left(\frac{\sqrt{11}}{4}\right)^3 - 3 \cdot \left(\frac{\sqrt{11}}{4}\right)\right)}$$

Упростим себе жизнь выкинем на непрограммируемом калькуляторе

$$AB = 7$$

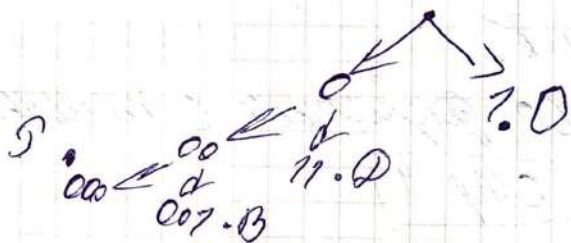
Ответ: AB = 7

К41 В О Д О С О Д.

Составим таблицу частоты угловедения букв

Согласно правилу Лангса и Гурьева (P-матрица)

1 раз В
3 раз О
2 раз Д
1 раз С



итого:

В	О	Д	О	С	О	Д
001	1 11	1 000	1 11			
13 симв						

Ответ: 13

Стр 3.

№5) Город А - стартовая точка маршрута
 Город F - конечная точка маршрута
 Рассмотрим направления (развилки) для
 каждого города (E, B, C, D)

E: $S=0 \Rightarrow +76$
 $S \neq 0 \Rightarrow -2; B$
 B: $S > 0 \Rightarrow -2; E$
 $S \leq 0 \Rightarrow +3; C$
 C: $S \leq 0 \Rightarrow +10$
 $S > 0 \Rightarrow +3; D$
 D: $S = 11 \Rightarrow +4$
 $S \neq 11 \Rightarrow -3; C$

Каждое направление
 между E и B; C и D

$E \Leftrightarrow B$: будет вычитаться -2 , пока $S > 0$ и $S \neq 0$
 $C \Leftrightarrow D$: пока $S \neq 11$ и $S > 0$; вычитает -3 в C и $+3$ в D

Сразу заметим, что из города E в случае, если $S=0$, завершаем маршрут с $[76]$.

Если рассмотреть D, то мы завершим маршрут с $11+1 \Rightarrow [15]$, то есть из города D маршрут завершается inevitably.

Из города C функционировать так же inevitably.

$+10$ начисляется при $S \leq 0$, следовательно $S=0 \Rightarrow [10]$.

Итого будет $[9]$, а это уже слишком мало.

Из города B функции нет, следовательно, функционирует из города E.

До чего необходимо разобраться с количеством потерь.
стр 4

Если уже пришли в E , то при $S=9$, получим $S=16$, прирост - Δ .

Все эти пути содержат вычитание, следовательно, прирост будет еще меньше
Пример: $A \rightarrow B$ (-1), из точки (-2), так что

$S_0 = 13$, из точки -16, прирост - Δ .

Несколько из данных рассуждений, самым оптимальным и удобным маршрутом является $A \rightarrow E \rightarrow F$ (прирост - Δ)

Однако наш рассуждения не брали в расчет более выгодный маршрут.

Если начать с $S=1$, пройти в D (+1, 2), т.е. $2 \neq 11$ пройти через -3 в C ($S=-1$),

или $S=-1$ пройти в F (+10) = 9. Прирост = $9 - 1 = 8$.

Ответ: последнее: $S=1$

путь: $A \rightarrow D \rightarrow C \rightarrow F$

результат: $S=9$

прирост: 8

стр 57

№6) Проанализировать и исследовать код программы, составив алгоритм действий

Структура:

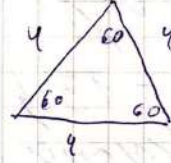
Используются две функции

$f(4; 120; 3)$:

1 { 4; 120

2 { 4; 120

3 { 4; 120

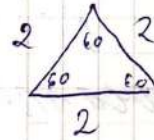


$f(2; 120; 3)$:

1 { 2; 120

2 { 2; 120

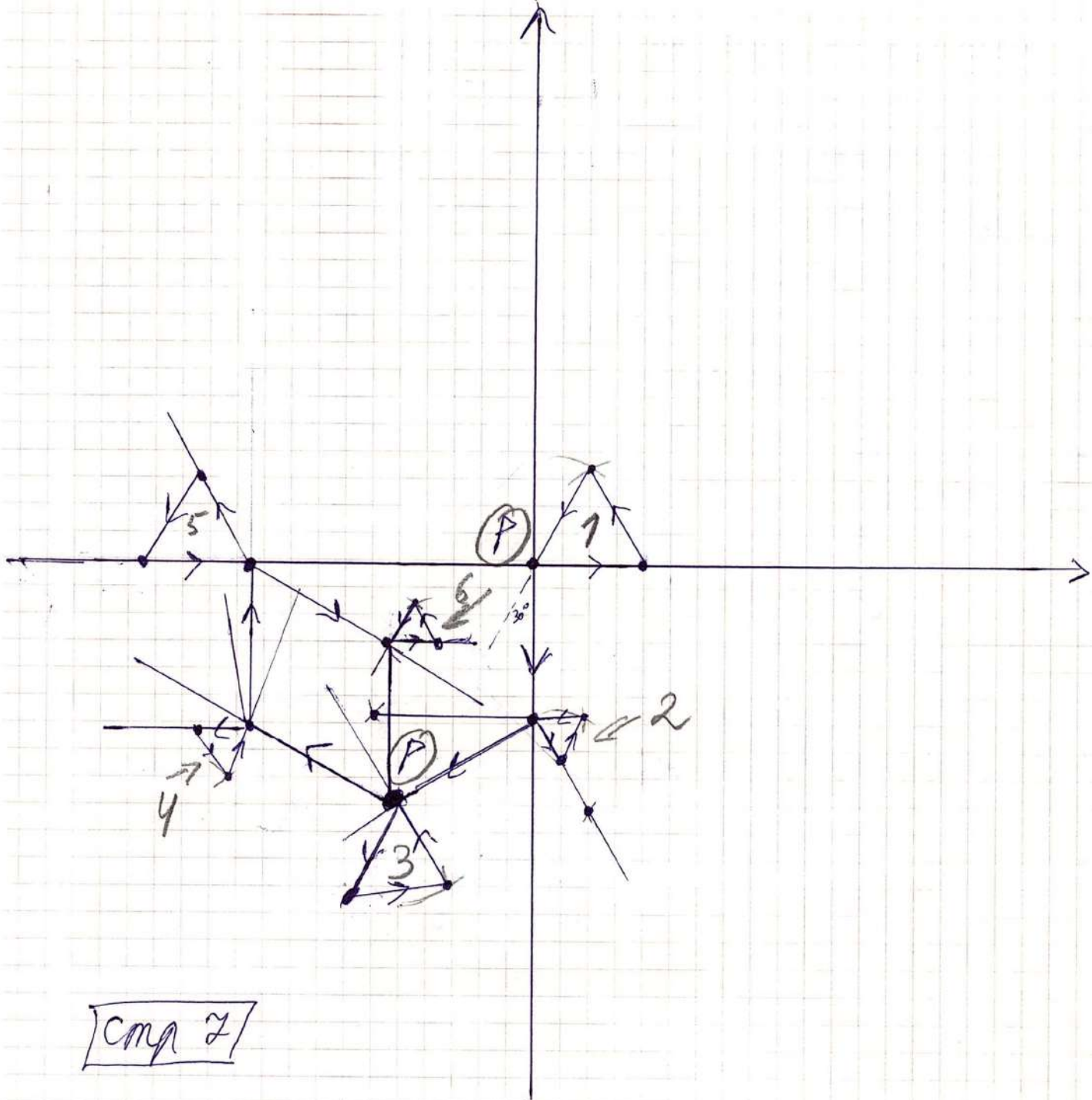
3 { 2; 120



ген. код
 1 { a=3
 b=1
 f(4; 120; 3)
 ген. код
 2 { a=3
 b=1
 f(2; 120; 3)
 3 { a=3
 b=1
 f(1; 120; 3)
 ген. код
 4 { a=3
 b=1
 f(2; 120; 3)
 ген. код
 5 { a=3
 b=1
 f(4; 120; 3)
 ген. код
 6 { a=3
 b=1
 f(2; 120; 3)

Выводом является часть 1, получается и вывод, что будет начерчено 6 треугольников, из которых 3 с длиной стороны 4, а 3 - с длиной стороны 2, все они равносторонние, все углы треугольников равны по 60° .

Выводом является то, что начерчено 6 треугольников (результат рисунка программы / введу соответствия параметров, четким получится четким результатом).



comp 7