

Infósok Viadala 2016

2. forduló

A feladatok megoldásait a verseny honlapján keresztül kell feltölteni.

1. Így játszatok ti

(20 pont)

Az idei év egyik nagy őrülete a Pokemon Go játékhoz kapcsolódik. Számtalan kapcsolódó hír megjelent: különleges teremtményekért rohángáló emberek százai, figyelmetlen gyalogosok, lefagyó szerverek, ugyanakkor arról is beszámoltak az újságok, hogy a játék hatására sokan ismét sétálni kezdtek. Rátok/osztályotokra/környezetetekre milyen hatással van a játék? Mutassátok be egy legfeljebb 30 másodperces videóban!

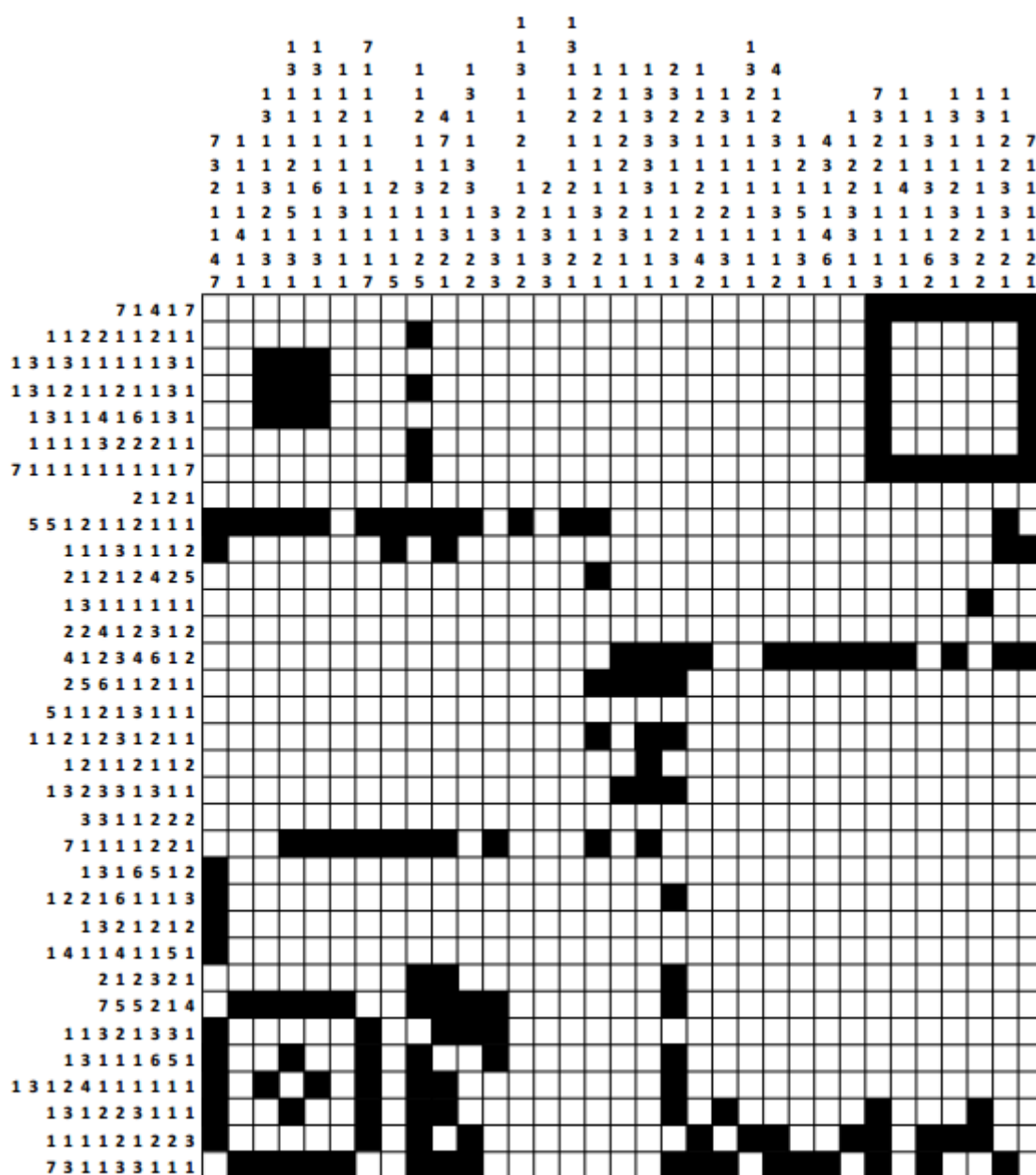
Legyetek kreatívak, nem azt várjuk, hogy harminc másodpercig azt vegyétek egy kamerával, hogy a mobilt nézitek a kezetekben! A videót meg lehet vágni, lehet zenét alátenni, de ami ennél is fontosabb, az a kreatív ötlet! Az értékelés során figyelembe vesszük a videó ötletét (pontszám fele) és a bemutatás módját (pontszám másik fele) – azonban a véleménynyilvánítás szabadságát tiszteletben tartjuk. A videó nem lehet hosszabb 30 másodpercnél! Töltsétek fel Youtube-ra és a link lesz a feladat megoldása.

2. Hova visz a QR kód?

(20 pont)

Az alábbi feladvány egy QR kódot rejt magában. A képen látható feladványt a táblázat mellett (bal oldalt, fent) lévő számok segítségével lehet megoldani. A számok az adott sorban, oszlopban található fekete sávok négyzetrácsban mért hosszát jelentik. Nincs megszabva, hogy az első cellától indulna az első sáv, ez bárhol kezdődhet, illetve a fekete sávok közötti szünetekről is annyit lehet tudni, hogy legalább egy hosszúságúak, hiszen ha nem lenne „szünet” akkor egybefüggő sáv lenne. A feladat megoldásához szükség van a logikai érzéketekre, hiszen a Sudoku-hoz hasonlóan lehet ezt a feladatot is megoldani.

A kapott QR kód egy URL-t tartalmaz, amelyre rákattintva megkaptjátok a feladat pontos megfejtését, ami egy kifejezés lesz. Ezt a szót kell megadni, mint a feladat megoldását a weboldalon.



3. Óriás cégek „fogságában”

(20 pont)

Az alábbi feladatban meg vannak adva különböző cégnevek, illetve olyan, a cégnév kigondolásánál felmerült ötletek, gondolatok, amik alapján az adott cégek tulajdonképpen el lettek nevezve. A feladat, hogy a megfelelő céghez hozzápárosítsuk a megfelelő szöveget.

1. Google

2. Sony

3. LG

4. Apple

5. Microsoft

6. Amazon

7. Spotify

8. Skype

9. Yahoo

10. Twitter

11. Lenovo

12. Samsung

13. Dell

14. IBM

15. Activision

16. Electronic Arts

17. Adobe Systems

18. PayPal

19. Intel

20. Facebook

A) A cég neve két szó, a legenda és az új összevonásából született.

B) Sky and Peer-to-peer.

C) A cég nevét egy patakról kapta, amely az egyik alapító háza mögött folyt.

D) A microprocessor és a software szavakból tevődik össze.

E) Majdnem Cadabra lett a neve, az abrakadabrából.

F) Bing Gordon felvetette a cég új nevét, adózva ezzel a United Artists filmvállalatnak.

G) A Flickr-hez hasonló névválasztás volt.

H) Svéd zenestreamelő alkalmazás.

I) A cég nevét Jim Levy ötletéhez kötik, aki az „aktív” és „televízió” szavakat akarta kombinálni.

J) Eredetileg a cégnév előtt még egy „The” kifejezés is volt, azonban mára ezt elhagyták.

K) Az alapítók óriási adatmennyiséget szerettek volna feldolgozni és a névvel is ezt akarták tükrözni.

L) A kezdetekben „PC's Limited” (PC Kft.) névvel hozták forgalomba a termékeiket.

M) GoldStar-ként alapították.

N) Moore és Noyce eredetileg „Moore Noyce” cégnevet választottak, azonban ez nem hangzott jól elektronikai termékekre, mivel az angol nyelvben hasonlít a more noise (”több zaj”)-ra, így egy mozaikszó mellett döntöttek.

O) Kóreaiul Három csillag-ot jelent.

P) Azért lett ez a cég neve, mert előbbre volt a telefonkönyvben, mint a konkurens Atari.

Q) A céget szokták „Kék Óriás” (Big Blue) néven is emlegetni.

R) Eredetileg Tokyo Tsushin Kogyo K.K. röviden Totsukó-ként emlegették.

S) Yet Another Hierarchical Officious Oracle.

T) Ez a név szinonimaként használatos az intézet által kínált internetes fizetési módozattal is.

4. Kétszer pí az néha....

(20 pont)

Mennyi a pí négyzetének (9,8696...) 100. tizedesjegye? Írjatok egy olyan programlogikát (pszeudo kód), amely végigvezeti számunkra, hogy a pí-től kezdve hogyan juttok el a pí négyzetig és jelenítitek meg annak a 100. tizedesjegyét.

A programlogikát alapvetően szövegesen várjuk, nem kell feltétlenül kódot leírni vagy beküldeni, azonban a beküldött kód (program) könnyíti a feladat ellenőrizhetőségét. A kódot vagy programot tömörített formában kell megosztani velünk (pl. Dropbox) és a megosztási linket megadni! Ismétlem, ez utóbbi opcionális!!

5. Szókereső

(20 pont)

Adott számunkra egy olyan betűhalmaz (ismételt karakterek is), amelyekből különböző szavakat lehet kreálni. Cél az, hogy ezekből a betűkből a legtöbb informatikához kapcsolódó szót hozzuk létre. Azonban csak teljes szavak, kifejezések érvényesek, a rövidítések nem elfogadottak, bár az informatikai szaknyelv előszeretettel használja őket.

A,A,Á,B,C,D,E,E,É,F,G,G,H,I,I,Í,J,K,L,L,M,M,N,O,O,O,Ó,P,R,R,S,S,T,T,Y,Z,Z

A megadott betűket csak egyszer lehet felhasználni, azonban minden egyes szó létrehozásához az összes betű rendelkezésre áll (természetesen nem kell mindig minden betűt felhasználni), azaz nem a teljes feladathoz lehet egyszer felhasználni egy-egy betűt, hanem minden szóhoz. Minden jó megoldás +1 pontot ér, azonban minden rossz megoldás -1 pont levonást eredményez.