



# Študenti

## REŠITVE IN TOČKOVNIK

### 1. naloga: TEKMOVANJE [24T]

Možnosti:





BADC	CABD	DBAC	DABC	DBAC
JLSP	LSPJ	SJLP	JSPL	JPSL
RRRN	RNRN	RRRN	RRRN	RRRN

Vsaka vrstica 2T:

	Zagotovo res	Zagotovo ni res	Ni moč ugotoviti
Svetlolasi fant laže		X	
Jernej laže, če in samo če Srečko laže	X		
Lukež je bil pred Srečkom			X
Srečko je bil pred Poldetom			X
Jernej ni bil tretji	X		
Polde je zmagal		X	

A lahko reče, da je Srečko tretji le v primeru prve izmed opisanih rešitev. Pri vseh ostalih (B, C in D) obstaja več rešitev, pri katerih A lahko poda to izjavo. Imamo torej le eno možno rešitev.

Vsak odgovor 1T:

				
ime	<u>Lukež</u>	<u>Jernej</u>	<u>Polde</u>	<u>Srečko</u>
uvrstitev	<u>2</u>	<u>1</u>	<u>4</u>	<u>3</u>
resnica / laž	<u>resnica</u>	<u>resnica</u>	<u>laž</u>	<u>resnica</u>

**2. naloga: PINGELAPŠČINA [20T]**

a) Vsak primer 2T:

moangaemw	tvoja glava
waeraesahsi paiskehl	naše kolo
waeraesah sompihr	najino letalo
nimaeh milik	njegovo mleko
ikmwaenaekaenaek	dimljena riba

b) Vsak primer 2T:

vaša glava	moangaemwahsi
moj sok	nimaei suhs
njihov avtomobil	waeraerahsi sidohsa
vajina banana	kaenaemwah wis
njunjo jajce	kaenaerah ihsoahrahn

neodtujljivi predmeti (deli telesa, telesni izločki): na konec lastnine pripnemo

	ed.	dv.
1. os	-i	-sah
2. os	-mw	-mwah
3. os	-h	-rah

množino dobimo tako, da h končnici za dvojino pripnemo -si.

odtujljivi predmeti: pred lastnino dodamo besedo, ki je sestavljena iz predpone iz spodnje tabele in končnice, ki jo pri neodtujljivih predmetih dodamo k lastnini

prevozna sredstva	waerae-
hrana	kaenae-
pijača	nimae-

**3. naloga: SAMOGLASNIKI [25T]**

a) Vsaka vrstica 1T:

stanje	izvedeni ukaz (v jeziku Vowels)	podatki v a	podatki v e
začetno		00000100, 00000111, 11010001, 10010010, 00010000	00000010, 00001000, 00010100, 00000110, 00001101
po 1. ukazu	aue	00000100, 00000111, 11010001, 10010010, 00010000	00000010, 00001000, 00010100, 00001111
po 2. ukazu	eo a	00000100, 00000111, 11010001, 10010010	00000010, 00001000, 00010100, 00001111
po 3. ukazu	aia	00000100, 00000111, 10010000	00000010, 00001000, 00010100, 00001111
po 4. ukazu	eo e	00000100, 00000111, 10010000	00000010, 00001000, 00010100
po 5. ukazu	ee e a	00000100, 00000111, 10010000, 00010100	00000010, 00001000, 00010100
po 6. ukazu	a u a	00000100, 00000111, 10010100	00000010, 00001000, 00010100
po 7. ukazu	e i e	00000100, 00000111, 10010100	00000010, 00010100, 00001000
po 8. ukazu	a o e	00000100, 00000111, 10010100	00000010, 00010100, 11110111
po 9. ukazu	a i a	00000100, 00000100	00000010, 00010100, 11110111

b) Vsaka vrstica 2T:

stanje	izvedeni ukaz	podatki v a	podatki v e
po 9. ukazu		00000100, 00000100	00000010, 00010100, 11110111
po 10. ukazu	ee a e	00000100, 00000100	00000010, 00010100, 11110111, 00000100
po 11. ukazu	a o a	00000100, 11110111	00000010, 00010100, 11110111, 00000100
po 12. ukazu	e i a	11110111, 00000100	00000010, 00010100, 11110111, 00000100
po 13. ukazu	ee a a	11110111, 00000100, 00000100	00000010, 00010100, 11110111, 00000100
po 14. ukazu	a u a	11110111, 00000100	00000010, 00010100, 11110111, 00000100

Opomba: Po 11., 12., 13. in 14. ukazu ocenjevalec preveri, ali je tekmovalec pravilno apliciral pravilo na svojo prejšnjo vrstico (ki lahko ni enaka kot v rešitvah).



c) 6T

Pravila:

- Prvi in drugi samoglasnik označujeta ime ukaza (t.j. kaj delamo s podatki), tretji in četrti (če obstaja) označujeta destinacijo (t.j. od kod beremo/kam pišemo podatke).
- Prvi samoglasnik imena ukaza pove, ali gre za logično operacijo ali ne.
- Če sta podani dve destinaciji, je prva izvor (od kod beremo) in druga ponor (kam pišemo).
- Podatke vedno pišemo na konec (za zadnji element), prav tako tudi beremo in brišemo s konca (t.j. zadnji oz. zadnji in predzadnji element).
- Pri logičnih operacijah prebrane podatke izbrišemo, rezultat zapišemo na isto destinacijo.

“Slovarček”:

- Destinacija **-a** označuje strukturo **a**, destinacija **-e** označuje strukturo **e**.

tip ukaza	podukaz
logične operacije (a-)	ai- bitna konjunkcija zadnjih dveh elementov
	au- bitna disjunkcija zadnjih dveh elementov
	ao- bitna negacija zadnjega elementa
upravljanje podatkov (e-)	ee- prepisovanje zadnjega elementa z izvora na konec ponora
	ei- zamenjava (pozicij) zadnjih dveh elementov
	eo- brisanje zadnjega elementa