



ВАРИАНТ № 3

Оценка выполнения олимпиадной работы (заполняется проверяющим)												
Первая проверка	№ задания	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Σ
	Полученный балл	—	0	10	—	7	7					24
	Σ баллов прописью	Двадцать четыре (24)						Подпись проверяющего				
Вторая проверка	№ задания	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Σ
	Полученный балл	—	0	10	—	18	18					46
	Σ баллов прописью	Сорок шесть (46)						Подпись проверяющего				

Задача 3.							
x	z	y	$\bar{x} \wedge y$	$z \rightarrow x$	$\bar{y} \vee z$	$F(x,y) \rightarrow F(x,z)$	$F(y,z) \wedge B(x,y,z)$
0/1	0	0	0	1	1	1	1
0	0	1	1	1	0	1	0
0	1	0	0	0	1	1	1
0	1	1	1	0	1	0	0
1	0	0	0	1	1	1	1
1	0	1	0	1	0	1	0
1	1	0	0	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1
+	+	+					



Вариант № 3

Определим порядок переменных в столбцах. z не может быть в первом столбце, т.к. в 3 строке z будет равно 0 и при любом x выражение $z \rightarrow x$ будет давать 1, но в этой строке оно равно 0, что невозможно. Пусть переменной z соответствует 2 столбец, тогда по строкам 3 и 5 переменной x соответствует 1 столбец. Проставив ~~эти~~ пропущенные значения, видим, что действительно переменной x соответствует 1 столбец, переменной z — 2-ой, переменной y — 3-ий. Заметим, что значение x в первой строке может равняться как 0, так и 1, т.к. $0 \rightarrow 0 = 1$, $0 \rightarrow 1 = 1$.

Определим оператор между функциями $F(x, y)? F(x, z)$, где $F(x, y) = \bar{x} \wedge y$, $F(x, z) = z \rightarrow x$. Это оператор логического следования, т.к. в столбце 7 единственное значение 0 ($1 \rightarrow 0 = 0$). То есть, $F(x, y) \rightarrow F(x, z)$.

Определим оператор между функциями $B(x, y, z)? F(y, z)$, где $F(y, z) = \bar{y} \vee z$, $B(x, y, z) = F(x, y) \rightarrow F(x, z)$. Это оператор логического умножения, т.к. в столбце 8 значение 1 получается только тогда, когда оба значения функций равны 1. И.е., $F(y, z) \wedge B(x, y, z)$.



Вариант № 3

Задание 5.

В данной задаче

реализовано ~~корректно~~
и прав. решение на языке
программирования, что

// реализуем решение Эратосфена ~~и~~ соотв. 18
баллов.

ф. сокращения, нет
словесного описания
(комментарии не
являются описанием
и формализацией) и ответы
к исходным данным.

// создадим вектор простых
чисел

185

```
#include <iostream>
#include <vector>
#include <algorithm>
#define ll long long
using namespace std;
ll m;
vector<bool> a;
vector<ll> primes;
int reshto() {
    for (ll i=2; i*i<m+1; i++) {
        if (not(a[i])) {
            for (ll j=i*2; j<m+1; j+=i) {
                a[j] = true;
            }
        }
    }
}
for (ll h=2; h<m+1; h++) {
    if (not(a[h])) {
        primes.push_back(h);
    }
}
}
int main() {
    ll n, g, p, temp, new-k;
    cin >> n >> m >> g;
    vector<bool> new-a (m+1, false);
    swap(a, new-a); // обмен векторов, чтобы задать вектору a
    reshto(); // размер и заполнить значением false
    vector<ll> krug (n+1); // создаем вектор, в котором будем
    // реализовывать перемещения
```



Вариант № 3

```
for (ll i=1; i<n+1; i++) {  
    kruz[i]=i; // запоминаем вектор числами от 1 до n  
                // включительно  
}
```

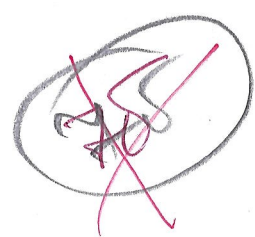
```
for (ll j=0; j<m; j++) {  
    p=primes[j]; // определяем j-ое простое число
```

```
for (ll k=1; k<p+1; k++) { // запускаем цикл перебора  
    if (k==p) { // если человек последний в круге, то с первым
```

$f(k > n)$
 $new_k = k \times n$
если k больше n , то
вычисляет остаток
от деления k на n
и меняет человека
с этим номером
else
 new_k = k

```
temp = kruz[k];  
kruz[k] = kruz[1];  
kruz[1] = temp;  
break;
```

```
temp = kruz[new_k];  
kruz[k] = kruz[new_k+1];  
kruz[k+1] = temp;  
kruz[new_k+1] = temp;
```



```
for (ll q=1; q<n+1; q++) {  
    if (kruz[q]==q) { // если человек последний в круге,  
                        // то его правый сосед - 1 человек  
                        // в круге.
```

```
if (q+1>n) {  
    cout << kruz[1] << " " << kruz[q-1];  
    break;
```

```
else { if (q-1==0) { // если человек первый, то его  
                    // левый сосед - последний в круге  
    cout << kruz[q+1] << " " << kruz[n];  
    break;
```

```
else {  
    cout << kruz[q+1] << " " << kruz[q-1];  
    break;
```



Вариант № 3

}

задание 6.

```
#include <iostream>
#include <vector>
#define LL long long
```

```
int main() {
```

```
    LL m, n, k, x, y;    LL ans = 0;
```

```
    cin >> m >> n >> k;
```

```
    vector<vector<LL>> a(n, vector<LL>(m, 0));
```

```
    for (int i = 0; i < m; i++) {
        for (int j = 0; j < n; j++) {
```

```
            for (int i = 0; i < k; i++) {
```

```
                cin >> x >> y;
```

```
                a[x][y] = 1; // обозначим все свечи единицами
```

```
            }
```

рекурсия / алгоритм рекурсивно, будет работать

```
bool r-rezrez(LL n) {
```

```
    for (int i = 0; i < n; i++) {
```

```
        for (int j = 0; j < n/2; j++) {
```

```
            sum1 += a[i][j];
```

```
        }
```

```
    for (int i = 0; i < n; i++) {
```

```
        for (int j = n/2; j < n; j++) {
```

```
            sum2 += a[i][j];
```

```
    }
```

3



Вариант № 3

```
if (sum1 == sum2) {  
    return true;  
}  
else { return false; }  
  
bool g-razrez (ll k) {  
    //m  
    // (sum1 = 0;  
    // sum2 = 0;  
    for (int i = 0; i < n/2; i++) {  
        for (int j = 0; j < m; j++) {  
            sum1 += a[i][j];  
        }  
    }  
    for (int i = n/2; i < n; i++) {  
        for (int j = 0; j < m; j++) {  
            sum2 += a[i][j];  
        }  
    }  
    if (sum1 == sum2) {  
        return true;  
    }  
    else { return false; }  
}
```

// проверка
можно ли
сделать
горизонталь-
ный разрез

Согласен с автором
с эффективностью
реализации:

185

```
while (n != 1 and m != 1) {  
    if (k-razrez(h, m) and g-razrez(h, m)) {  
        n /= 2;  
        m++;  
    }  
    else {  
        if (k-razrez(h, m)) {  
            m /= 2;  
            m++;  
        }  
    }  
}
```

// если можно
сделать оба
разреза, то
сделает горизонталь-
ный.



Вариант № 3

```
else {  
    if (g-razrez(n, m)) {  
        n /= 2;  
        ans++;  
    } else { break; } // если нельзя разрезать, то  
                        // заканчиваем цикл.  
}  
}  
cout << ans;  
}
```

Задача 2.

Выпрыгивает жон, делающий второй ход, он
должен делать макс. ход (-4).

Алгоритм будет работать только с четн.
кол-вом камней.

08