

## L'algoritmo delle password

*Questo quesito vi consentirà di scoprire la password con cui accedere al computer!*

Il vostro nome utente è: .

### Insiemi e somme

- Prendete un insieme di 6 numeri crescenti così: il numero piú piccolo è il numero della vostra squadra, gli altri numeri sono ottenuti ciascuno raddoppiando il numero immediatamente precedente. Se il numero della squadra fosse per esempio 60, si avrebbero come numeri {60, 120, 240, 480, 960, 1920}.
- Ogni insieme di numeri ha come “peso” la *somma* dei numeri che lo compongono.
- Determinate i due sottoinsiemi *disgiunti* (ossia senza elementi in comune) di questo insieme tali che la somma dei loro pesi sia *massima* e la differenza dei loro pesi sia *minima*.
- La vostra password è esattamente il *minore* dei pesi dei due sottoinsiemi che avete appena trovato.

Quindi la vostra password è: ...

*Appena riuscite a trovare la vostra password, andate al banco della giuria per ritirare la busta con gli altri quesiti. Attenzione: dopo tre tentativi sbagliati o allo scadere di 15 minuti, la squadra riceverà la password e la busta dei quesiti (allo scadere del tempo) con la penalizzazione di 5 punti.*



## Codici veloci (*Massimo 18 punti*)

Carlo e Dario abitano uno di fronte all'altro e stanno realizzando un progetto che prevede diversi lavori da fare secondo un certo ordine. Ciascuno deve svilupparne una parte e vuole comunicare all'altro a che punto è arrivato. Hanno pensato di utilizzare ciascuno una fila di torce accese posizionate sul davanzale della finestra. Le loro torce possono emettere luce bianca oppure verde, a seconda che si alzi o meno una levetta che permette di coprire il vetro con un filtro colorato. Hanno deciso di contare in binario e che luce bianca sta per "0" e luce verde sta per "1".

Sulle prime avevano pensato di associare numeri binari consecutivi ai lavori del progetto (00 per il primo, 01 per il secondo, 10 per il terzo e così via) ma ad esempio, nel passaggio da 01111 a 10000, sarebbe necessario azionare ben cinque levette! Vorrebbero trovare un metodo per dover azionare una sola levetta ogni volta.

Aiutateli ad associare numeri binari alle fasi del progetto in modo che per segnalare la fase successiva basti azionare una sola levetta.

1. Se le fasi del progetto sono quattro, quante torce occorrono? Qual è la successione dei segnali che ciascuno invia all'amico per segnalare lo stato di avanzamento del progetto?  
(*Massimo 8 punti*)

2. Se le fasi del progetto sono otto, quante torce occorrono? Qual è la successione dei segnali che ciascuno invia all'amico per segnalare lo stato di avanzamento del progetto?  
(*Massimo 10 punti*)

### Violetta deve traslocare (*Massimo 15 punti*)

Violetta è nel mezzo di un trasloco e i suoi libri — in inglese, francese e tedesco — sono tutti mescolati nelle due case. Vuole avere in una casa tutti i suoi libri in inglese in ordine, sulla base dei titoli, e nell'altra gli altri libri. Può chiedere aiuto ad alcuni suoi amici, ciascuno dei quali è però in grado di essere di aiuto in un solo modo:

- Antonio è l'unico capace di leggere tutte le lingue dei libri, e sa mettere in ordine tutti i libri che ha davanti a sé.
- Bruno, che sa leggere solo l'inglese, sa spostare i libri inglesi da una casa all'altra, ma sfortunatamente, traslocandoli, non mantiene l'ordine in cui i libri sono quando li prende.
- Carlo, che sa leggere solo il francese, sa spostare libri francesi da una casa all'altra, ma anche lui, traslocandoli, non mantiene l'ordine in cui i libri sono quando li prende.
- Dario legge solo l'italiano, ma è un trasportatore eccezionale e può traslocare qualsiasi quantità di libri da una casa all'altra; ma anche lui, traslocandoli, non mantiene l'ordine.

Dopo il trasloco Violetta vuole invitare a cena gli amici che l'hanno aiutata, ma può ospitare solo tre persone.

A quale amico Violetta non chiederà aiuto? Motivate la risposta.

- (a) Antonio      (b) Bruno      (c) Carlo      (d) Dario

**George e i suoi amici (*Massimo 10 punti*)**

George è sposato e il suo amico Michael non è sposato. George sta guardando la sua amica Anna e Anna sta guardando Michael.

Si può affermare che una persona sposata sta guardando una persona non sposata? Motivate la risposta.

## Quesiti da svolgere con l'aiuto del computer (Massimo 146 punti)

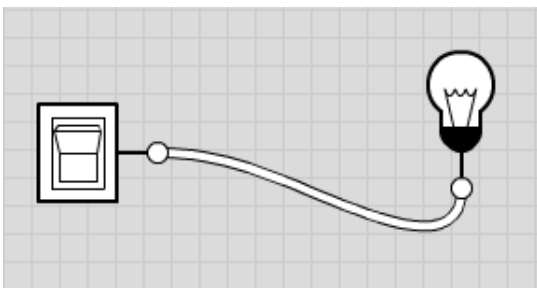
### Gates (non Bill): porte e circuiti (Massimo 56 punti)

I componenti elettronici contenuti in tutti gli apparati digitali (come computer, telefonini, macchine fotografiche, lettori MP3) sono costituiti, al loro interno, da grandi quantità degli stessi "materiali da costruzione": le porte logiche. Le porte logiche, dunque, sono i componenti costitutivi di ogni apparato digitale, così come le cellule sono i costituenti di ogni organismo vivente.

Una porta logica è un dispositivo elettronico molto semplice che permette di combinare valori di tensione (tensione bassa: 0, tensione alta: 1). Collegando porte logiche tra loro, è possibile costruire circuiti sempre più complessi, fino ad arrivare a dispositivi come ad esempio un processore, il quale può contenere oltre un miliardo di porte logiche, che svolge funzioni molto sofisticate.

Per iniziare a conoscere il mondo delle porte logiche, andate all'indirizzo `logic.ly` e cliccate su Try Online (la scritta piccola in basso nel riquadro blu). Si aprirà una finestra che vi permetterà di progettare e testare circuiti. A sinistra avete una finestra con tutti i componenti che potete usare, divisi per categorie, e a destra un foglio di lavoro a quadretti su cui trascinare i componenti e comporli in circuiti. Se appare una finestra sul foglio di lavoro a quadretti, chiudetela, e iniziate a lavorare.

Trascinate un *Toggle Switch* (interruttore, che trovate in altro tra gli *Input Controls*) e un *Light Bulb* (lampadina, che trovate tra gli *Output Controls*) sul foglio di lavoro e collegateli (cliccare sul pallino di uno dei due e, tenendo il bottone del mouse premuto, portare il puntatore del mouse sull'altro pallino). Dovrebbe apparirvi:



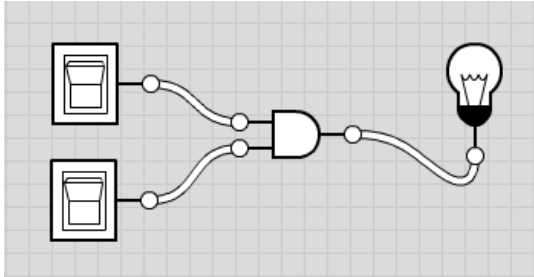
Un interruttore (Toggle Switch) è spento quando è bianco ed è acceso quando è blu. Lo stesso vale per la lampadina (Light Bulb).

### Porte (Massimo 4 punti)

Rispondete alle seguenti domande.

- Come funziona il Toggle Switch: quando si accende la lampadina?

- Trascinate sul foglio di lavoro due Toggle Switch, un *AND Gate* (porta AND, che trovate tra i *Logic Gates*) e un Light Bulb e collegateli così:



Come funziona l'AND Gate: quando si accende la lampadina?

- Trascinate sul foglio di lavoro due Toggle Switch, un *OR Gate* (porta OR) e un Light Bulb e collegateli come nello schema precedente. Come funziona l'OR Gate: quando si accende la lampadina?

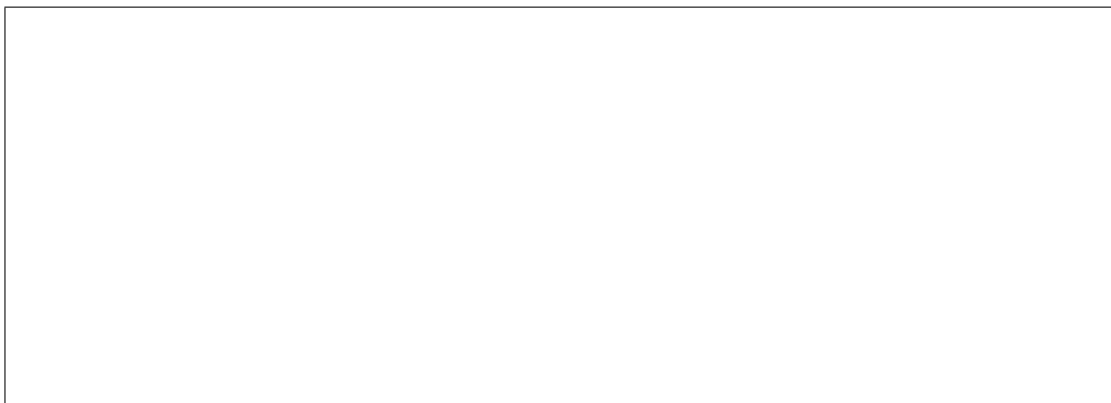
- Trascinate sul foglio di lavoro un Toggle Switch, un *NOT Gate* (porta NOT, da non confondere col 'buffer' che semplicemente amplifica il segnale) e un Light Bulb e collegateli. Come funziona il NOT Gate: quando si accende la lampadina?

## Circuiti

Usate [logic.ly](http://logic.ly) per progettare i seguenti circuiti e testare se i circuiti che avete progettato funzionano correttamente. Disegnate poi qui gli schemi dei circuiti realizzati. Se non fate a tempo a copiare lo schema di un circuito prima della fine di una sessione, potete "fotografare" lo schermo e salvare gli screenshot utilizzando il bottone in basso a sinistra sul bordo della finestra con l'icona di una macchina fotografica.

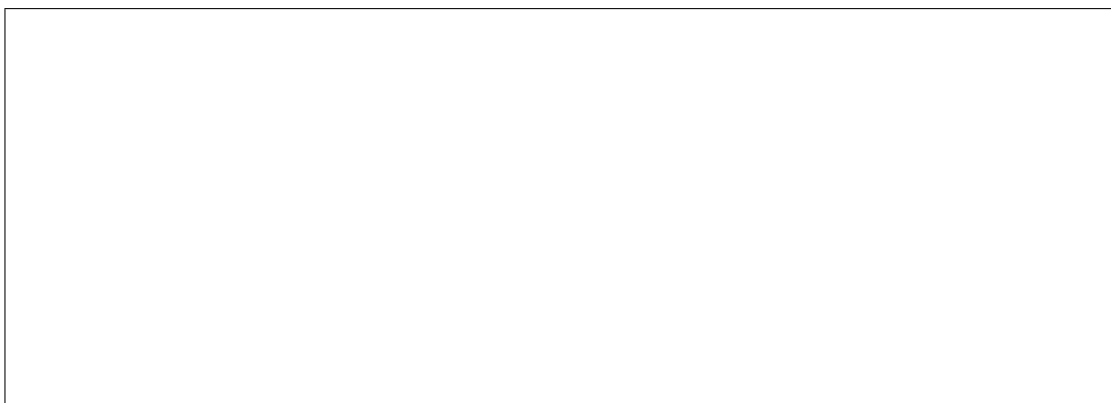
**Circuito con 2 interruttori (Massimo 9 punti)**

Tenendo conto del fatto che in un circuito si possono avere piú porte collegate tra loro, utilizzando le porte che avete appena visto, provate a costruire un circuito che parte da due interruttori e termina con una lampadina, nel quale la lampadina si accende solo quando entrambi gli interruttori sono spenti.



**Circuito con 4 interruttori (Massimo 17 punti)**

Costruite un circuito che parte da quattro interruttori e termina con una lampadina, la quale si accende solo quando tutti gli interruttori sono accesi.



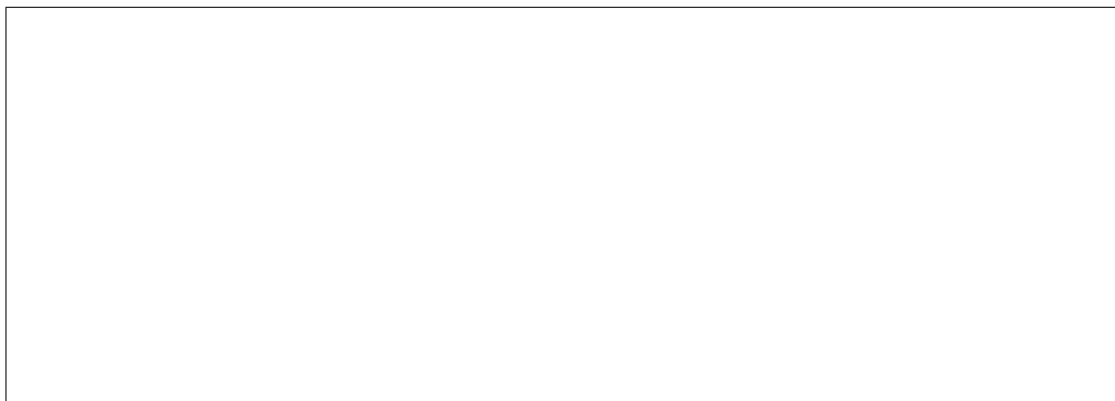
**Circuito di maggioranza a 3 (Massimo 26 punti)**

Costruite un circuito che parte da tre interruttori e termina con una lampadina, la quale si illumina se e solo se la maggioranza degli interruttori è accesa, cioè la lampadina è spenta se 0 o 1 interruttori sono accesi, ed è accesa se 2 o 3 interruttori sono accesi.



*Kangourou dell'Informatica 2013 — Categoria BENJAMIN*  
*Quesiti da svolgere con l'aiuto del computer (Massimo 146 punti)*

SQUADRA N.



## Hackers & painters

Adakang è una cangura con la passione per la pittura: il vostro compito è guidarla nella realizzazione di disegni geometrici con le istruzioni messe a disposizione dall'ambiente Scratch. Un elenco delle istruzioni sarebbe di una noia mortale: per spiegare il funzionamento di base basterà un esempio; a voi il divertimento di scoprire la varietà delle azioni possibili. Supponiamo che vogliate spiegare ad Adakang come disegnare un quadrato.

Situazione iniziale



Obiettivo da raggiungere



Il risultato può essere ottenuto con le seguenti istruzioni:



Le istruzioni della soluzione — attivate cliccando sulla bandierina verde — iniziano ripulendo lo schermo da eventuali scritte precedenti, configurano la penna che Adakang usa per disegnare (dimensione del tratto 3 pixel, colore rosso) e la appoggiano alla superficie che ospiterà la figura. Dopodiché Adakang si muove di 72 passi nella direzione verso cui guarda, si gira di 90 gradi in senso orario, si muove di 72 passi in questa nuova direzione, si gira di 90 gradi in senso orario, si muove di 72 passi in questa nuova direzione, si gira di 90 gradi in senso orario e finisce muovendosi ancora di 72 passi in questa nuova direzione. Il risultato è che viene disegnato un quadrato rosso.

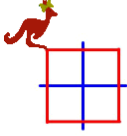
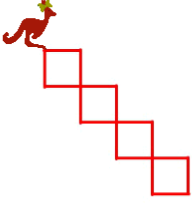
In alternativa, una soluzione migliore è:



nella quale appaiono solo due istruzioni di movimento (in blu) invece di sette.


Riuscite a spiegare ad Adakang come disegnare le seguenti figure geometriche? Il punteggio verrà calcolato togliendo dal massimo indicato il numero di istruzioni di movimento utilizzate. Non è importante utilizzare esattamente gli stessi colori dell'obiettivo (basta che colori diversi rimangano colori diversi), né la posizione finale di Adakang.

La vostra soluzione deve essere salvata tramite la voce di menu File/Salva con nome. Fate attenzione a non farvi cogliere dallo scadere della sessione senza aver salvato: perdereste le istruzioni scritte fino a quel momento.

Obiettivo	Punteggio	
	20	
	25	

Kangourou dell'Informatica 2013 — Categoria BENJAMIN  
Quesiti da svolgere con l'aiuto del computer (Massimo 146 punti)

SQUADRA N.

		
	20	

## Parla come salti (massimo 12 punti)

Il programma "Parla come salti" permette di generare in modo automatico messaggi audio, partendo da un testo scritto. Le parti del messaggio possono essere pronunciate con diverse intonazioni: normale, a voce alta, velocemente o con un tono acuto. Il testo deve contenere l'indicazione delle intonazioni volute.

Potete provare il programma cliccando sull'apposita icona che trovate sulla scrivania (desktop) del computer. Premendo "Parla" sentirete il messaggio generato. Modificando il testo potete generare nuovi messaggi.

Avete capito come funziona la descrizione del messaggio? Allora completate la seguente tabella di corrispondenza.

<b>Intonazione</b>	<b>Modalità di scrittura</b>
Normale	treno in ritardo
Voce acuta	
Lettura veloce	
Voce alta	
Lettura veloce a voce alta	
Lettura veloce a voce acuta	
Voce alta e acuta	
Lettura veloce a voce alta e acuta	

## Vintage computing (8 punti)

*Questa prova va svolta su carta. Se volete, potete usare il Web per fare delle ricerche.*

Il mondo dell'informatica è caratterizzato da una costante e relativamente veloce evoluzione delle tecnologie e degli strumenti che utilizza.

Scegliete correttamente tra le cinque descrizioni riportate più avanti quelle che corrispondono ai seguenti termini:

- A. Floppy disk
- B. Porta parallela
- C. VisiCalc
- D. ARPANet

1. Sistema operativo (il programma costantemente in esecuzione su un calcolatore che permette ai suoi utenti di utilizzarne le risorse) sviluppato a partire dal 1964 presso il MIT. I suoi progettisti avevano il fine ambizioso di utilizzarlo per fornire degli strumenti informatici all'intera città di Boston, similmente a quanto viene fatto con le forniture di acqua e di energia elettrica.
2. Faceva parte dell'equipaggiamento standard di un personal computer fino agli anni '90. Permetteva il collegamento a periferiche esterne (tipicamente una stampante). Il suo nome fa riferimento al fatto che nella comunicazione tra il computer e la periferica gli otto bit che compongono un byte erano trasmessi tutti assieme.
3. Rete di telecomunicazioni sviluppata alla fine degli anni '60 dal Ministero della difesa degli Stati Uniti, in collaborazione con un insieme di Università, al fine di collegare tra loro i vari centri militari e amministrativi, già dotati di reti interne.
4. Programma sviluppato alla fine degli anni '70 che ha dato vita alla famiglia dei cosiddetti *fogli elettronici*, programmi che permettono di automatizzare una serie di calcoli su valori organizzati in righe e in colonne come su un foglio a quadretti.
5. Supporti sui quali era possibile scrivere e leggere informazioni, caratterizzati dal fatto di essere di ridotte dimensioni (per lo standard dell'epoca): avevano una forma quadrata il cui lato misurava 13 centimetri o, più recentemente, meno di 10 centimetri, e uno spessore di qualche millimetro. Risultavano dunque facilmente trasportabili ed è per questo motivo che venivano tipicamente utilizzati per trasportare dati da un computer all'altro quando ancora le reti di calcolatori non erano diffuse.

Associate ora ogni tecnologia nella colonna di sinistra a quella, nella colonna di destra, che oggi ne ha preso il posto:

Floppy disk  
Porta parallela  
VisiCalc  
ARPANet

Chiavetta USB  
Linux  
Porta USB  
Microsoft Excel  
Internet

## L'algoritmo delle password

*Questo quesito vi consentirà di scoprire la password con cui accedere al computer!*

Il vostro nome utente è: .

### Insiemi e somme

- Prendete un insieme di 6 numeri crescenti così: il numero piú piccolo è il numero della vostra squadra, gli altri numeri sono ottenuti ciascuno raddoppiando il numero immediatamente precedente. Se il numero della squadra fosse per esempio 60, si avrebbero come numeri  $\{60, 120, 240, 480, 960, 1920\}$ .
- Ogni insieme di numeri ha come “peso” la *somma* dei numeri che lo compongono.
- Determinate i due sottoinsiemi *disgiunti* (ossia senza elementi in comune) di questo insieme tali che la somma dei loro pesi sia *massima* e la differenza dei loro pesi sia *minima*.
- La vostra password è esattamente il *minore* dei pesi dei due sottoinsiemi che avete appena trovato.

Quindi la vostra password è:

### Soluzione

- Tutti i numeri sono multipli del numero della squadra, numero che possiamo quindi ignorare o porre uguale a 1 (numeri “ridotti”). I numeri ridotti sono dunque le successive potenze di 2: 1, 2, 4, 8, 16, 32 . . .
- Una coppia di insiemi disgiunti di peso complessivo massimo deve necessariamente contenere complessivamente tutti gli elementi. Poiché i numeri (ridotti) sono le successive potenze di 2, ciascuna potenza è la somma delle precedenti aumentata di 1, e quindi, affinché la differenza di peso sia minima, basta porre in un insieme il solo numero massimo e aggregare nell'altro insieme tutti i numeri restanti, con differenza di peso uguale a 1, ovviamente minima, dato che, aggiungendo altri numeri all'insieme contenente il massimo, la differenza aumenta.
- Con 6 elementi, il numero (ridotto) massimo è  $2^5 = 32$ , l'insieme contenente i 5 numeri restanti ha peso 31, e quindi la password è data sempre e comunque da 31 moltiplicato per il numero della squadra.

Esempio:

numero squadra = 15,  
numeri =  $15 \times \{1, 2, 4, 8, 16, 32\} = \{15, 30, 60, 120, 240, 480\}$ ,      password =  $15 + 30 + 60 + 120 + 240 = 465 = 31 \times 15$ .

Generare le password è immediato: numero squadra  $\times$  31.

*Appena riuscite a trovare la vostra password, andate al banco della giuria per ritirare la busta con gli altri quesiti. Attenzione: dopo tre tentativi sbagliati o allo scadere di 15 minuti, la squadra riceverà la password e la busta dei quesiti (allo scadere del tempo) con la penalizzazione di 5 punti.*

## Quesiti da svolgere esclusivamente su carta

(Massimo 55 punti)

### Alge contro batteri (*Massimo 12 punti*)

Un'alga filamentosa è costituita da una lunga fila di cellule, che per esempio supponiamo disposta orizzontalmente. Un batterio penetra in una delle cellule verso il centro dell'alga, che chiameremo cellula alfa, e poi si scinde in due batteri figli: uno migra nella cellula subito a sinistra, l'altro nella cellula a destra, mentre la cellula alfa resta momentaneamente vuota. I batteri continuano a scindersi in questo modo, tutti insieme, sincronizzati: alla scissione successiva avremo due batteri nella cellula alfa, nessun batterio nelle due cellule adiacenti alla alfa, un batterio nelle due cellule agli estremi del tratto infetto.

L'alga in un dato momento può essere rappresentata come una fila di caselle, una per ogni cellula: le cellule che non sono state mai infettate corrispondono a caselle vuote, mentre le cellule che sono state infettate in qualche momento passato corrispondono a caselle in cui è indicato il numero di batteri presenti al momento attuale (0 se non ci sono più batteri). Ad esempio, l'alga dopo due scissioni può essere rappresentata come segue:

			alfa						
		1	0	2	0	1			

Rispondete a ogni domanda motivando la risposta.

1. Descrivete lo stato dell'alga dopo quattro scissioni: quali cellule sono infette, quali lo sono state e quali non sono state infettate? (*Massimo 12 punti*)

				alfa						
	1	0	4	0	6	0	4	0	1	



## Codici veloci (*Massimo 18 punti*)

Carlo e Dario abitano uno di fronte all'altro e stanno realizzando un progetto che prevede diversi lavori da fare secondo un certo ordine. Ciascuno deve svilupparne una parte e vuole comunicare all'altro a che punto è arrivato. Hanno pensato di utilizzare ciascuno una fila di torce accese posizionate sul davanzale della finestra. Le loro torce possono emettere luce bianca oppure verde, a seconda che si alzi o meno una levetta che permette di coprire il vetro con un filtro colorato. Hanno deciso di contare in binario e che luce bianca sta per "0" e luce verde sta per "1".

Sulle prime avevano pensato di associare numeri binari consecutivi ai lavori del progetto (00 per il primo, 01 per il secondo, 10 per il terzo e così via) ma ad esempio, nel passaggio da 01111 a 10000, sarebbe necessario azionare ben cinque levette! Vorrebbero trovare un metodo per dover azionare una sola levetta ogni volta.

Aiutateli ad associare numeri binari alle fasi del progetto in modo che per segnalare la fase successiva basti azionare una sola levetta.

1. Se le fasi del progetto sono quattro, quante torce occorrono? Qual è la successione dei segnali che ciascuno invia all'amico per segnalare lo stato di avanzamento del progetto?  
(*Massimo 8 punti*)

2 torce

00 01 11 10

2. Se le fasi del progetto sono otto, quante torce occorrono? Qual è la successione dei segnali che ciascuno invia all'amico per segnalare lo stato di avanzamento del progetto?  
(*Massimo 10 punti*)

3 torce

000 001 011 010 110 111 101 100

### Violetta deve traslocare (*Massimo 15 punti*)

Violetta è nel mezzo di un trasloco e i suoi libri — in inglese, francese e tedesco — sono tutti mescolati nelle due case. Vuole avere in una casa tutti i suoi libri in inglese in ordine, sulla base dei titoli, e nell'altra gli altri libri. Può chiedere aiuto ad alcuni suoi amici, ciascuno dei quali è però in grado di essere di aiuto in un solo modo:

- Antonio è l'unico capace di leggere tutte le lingue dei libri, e sa mettere in ordine tutti i libri che ha davanti a sé.
- Bruno, che sa leggere solo l'inglese, sa spostare i libri inglesi da una casa all'altra, ma sfortunatamente, traslocandoli, non mantiene l'ordine in cui i libri sono quando li prende.
- Carlo, che sa leggere solo il francese, sa spostare libri francesi da una casa all'altra, ma anche lui, traslocandoli, non mantiene l'ordine in cui i libri sono quando li prende.
- Dario legge solo l'italiano, ma è un trasportatore eccezionale e può traslocare qualsiasi quantità di libri da una casa all'altra; ma anche lui, traslocandoli, non mantiene l'ordine.

Dopo il trasloco Violetta vuole invitare a cena gli amici che l'hanno aiutata, ma può ospitare solo tre persone.

A quale amico Violetta non chiederà aiuto? Motivate la risposta.

- (a) Antonio      (b) Bruno      (c) Carlo      (d) Dario

La risposta corretta è la C: Violetta chiederà aiuto ad Antonio, Bruno e Dario, e non a Carlo.

### George e i suoi amici (*Massimo 10 punti*)

George è sposato e il suo amico Michael non è sposato. George sta guardando la sua amica Anna e Anna sta guardando Michael.

Si può affermare che una persona sposata sta guardando una persona non sposata? Motivate la risposta.

Sì, sicuramente. Non sappiamo se Anna sia sposata o no, ma sicuramente è vera una delle due cose.

Nell'ipotesi che Anna sia sposata, siccome Anna (sposata) sta guardando Michael (non sposato), è vero che una persona sposata ne sta guardando una non sposata.

L'unica alternativa è che Anna non sia sposata; ma in questo caso George (sposato) sta guardando Anna (non sposata), e quindi anche in questo caso è vero che una persona sposata ne sta guardando una non sposata.

## Quesiti da svolgere con l'aiuto del computer (Massimo 146 punti)

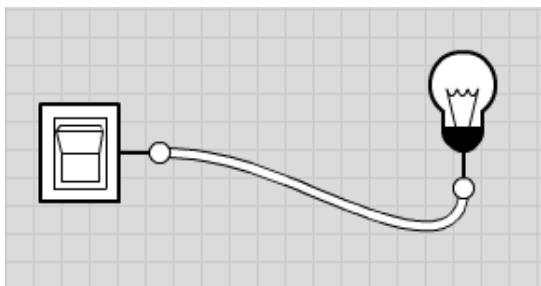
### Gates (non Bill): porte e circuiti (Massimo 56 punti)

I componenti elettronici contenuti in tutti gli apparati digitali (come computer, telefonini, macchine fotografiche, lettori MP3) sono costituiti, al loro interno, da grandi quantità degli stessi "materiali da costruzione": le porte logiche. Le porte logiche, dunque, sono i componenti costitutivi di ogni apparato digitale, così come le cellule sono i costituenti di ogni organismo vivente.

Una porta logica è un dispositivo elettronico molto semplice che permette di combinare valori di tensione (tensione bassa: 0, tensione alta: 1). Collegando porte logiche tra loro, è possibile costruire circuiti sempre più complessi, fino ad arrivare a dispositivi come ad esempio un processore, il quale può contenere oltre un miliardo di porte logiche, che svolge funzioni molto sofisticate.

Per iniziare a conoscere il mondo delle porte logiche, andate all'indirizzo `logic.ly` e cliccate su Try Online (la scritta piccola in basso nel riquadro blu). Si aprirà una finestra che vi permetterà di progettare e testare circuiti. A sinistra avete una finestra con tutti i componenti che potete usare, divisi per categorie, e a destra un foglio di lavoro a quadretti su cui trascinare i componenti e comporli in circuiti. Se appare una finestra sul foglio di lavoro a quadretti, chiudetela, e iniziate a lavorare.

Trascinate un *Toggle Switch* (interruttore, che trovate in altro tra gli *Input Controls*) e un *Light Bulb* (lampadina, che trovate tra gli *Output Controls*) sul foglio di lavoro e collegateli (cliccare sul pallino di uno dei due e, tenendo il bottone del mouse premuto, portare il puntatore del mouse sull'altro pallino). Dovrebbe apparirvi:



Un interruttore (Toggle Switch) è spento quando è bianco ed è acceso quando è blu. Lo stesso vale per la lampadina (Light Bulb).

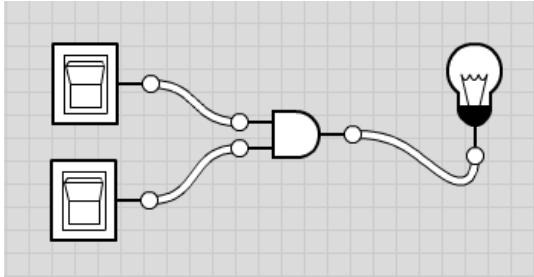
### Porte (Massimo 4 punti)

Rispondete alle seguenti domande.

- Come funziona il Toggle Switch: quando si accende la lampadina?

Quando l'interruttore è acceso, la lampadina è accesa, quando l'interruttore è spento, la lampadina è spenta.

- Trascinate sul foglio di lavoro due Toggle Switch, un *AND Gate* (porta AND, che trovate tra i *Logic Gates*) e un Light Bulb e collegateli così:



Come funziona l'AND Gate: quando si accende la lampadina?

Quando tutti e due gli interruttori sono accesi, la lampadina è accesa, altrimenti la lampadina è spenta.

- Trascinate sul foglio di lavoro due Toggle Switch, un *OR Gate* (porta OR) e un Light Bulb e collegateli come nello schema precedente. Come funziona l'OR Gate: quando si accende la lampadina?

Quando tutti e due gli interruttori sono spenti, la lampadina è spenta, altrimenti la lampadina è accesa.

- Trascinate sul foglio di lavoro un Toggle Switch, un *NOT Gate* (porta NOT, da non confondere col 'buffer' che semplicemente amplifica il segnale) e un Light Bulb e collegateli. Come funziona il NOT Gate: quando si accende la lampadina?

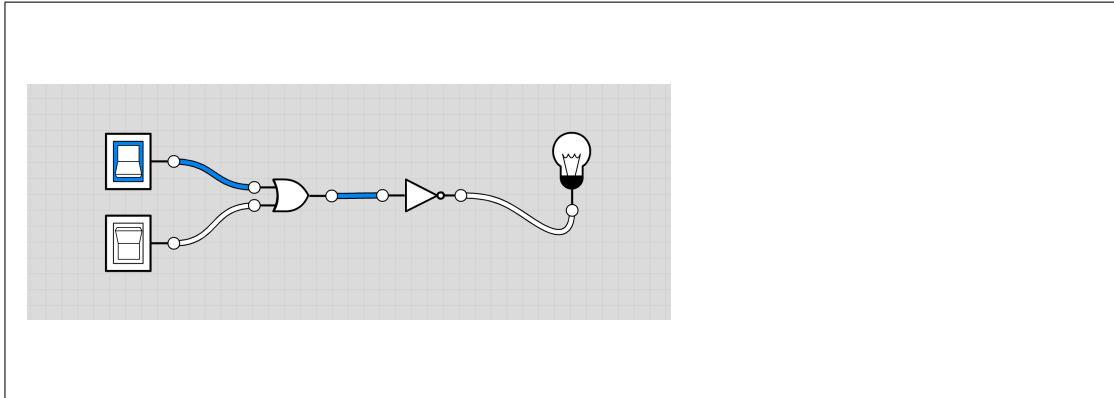
Quando l'interruttore è acceso, la lampadina è spenta, quando l'interruttore è spento, la lampadina è accesa.

## Circuiti

Usate [logic.ly](http://logic.ly) per progettare i seguenti circuiti e testare se i circuiti che avete progettato funzionano correttamente. Disegnate poi qui gli schemi dei circuiti realizzati. Se non fate a tempo a copiare lo schema di un circuito prima della fine di una sessione, potete "fotografare" lo schermo e salvare gli screenshot utilizzando il bottone in basso a sinistra sul bordo della finestra con l'icona di una macchina fotografica.

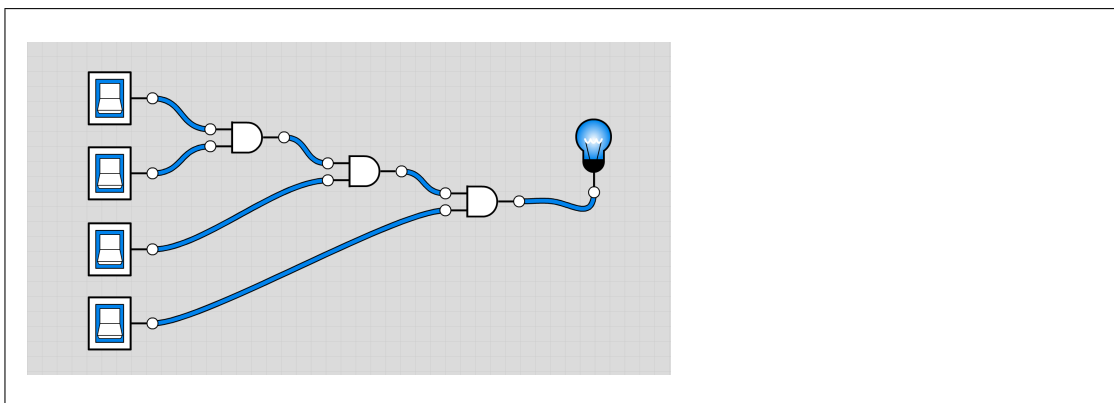
**Circuito con 2 interruttori (Massimo 9 punti)**

Tenendo conto del fatto che in un circuito si possono avere più porte collegate tra loro, utilizzando le porte che avete appena visto, provate a costruire un circuito che parte da due interruttori e termina con una lampadina, nel quale la lampadina si accende solo quando entrambi gli interruttori sono spenti.



**Circuito con 4 interruttori (Massimo 17 punti)**

Costruite un circuito che parte da quattro interruttori e termina con una lampadina, la quale si accende solo quando tutti gli interruttori sono accesi.

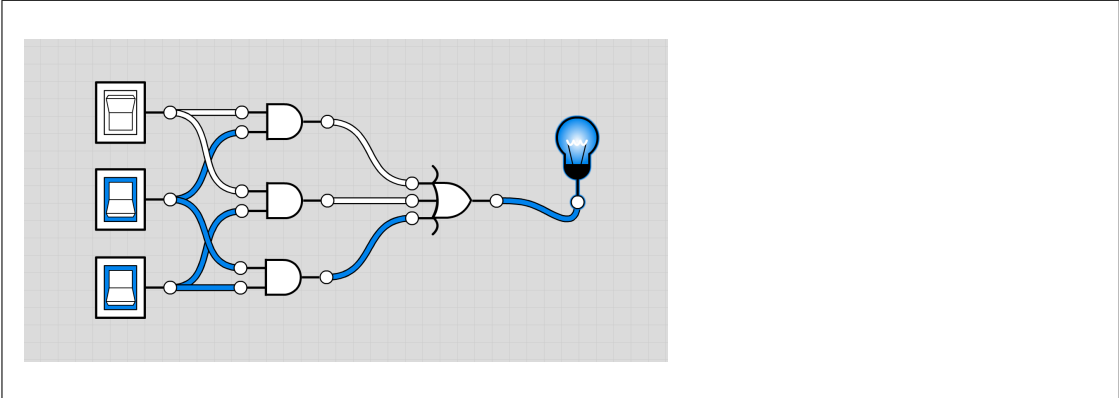


**Circuito di maggioranza a 3 (Massimo 26 punti)**

Costruite un circuito che parte da tre interruttori e termina con una lampadina, la quale si illumina se e solo se la maggioranza degli interruttori è accesa, cioè la lampadina è spenta se 0 o 1 interruttori sono accesi, ed è accesa se 2 o 3 interruttori sono accesi.

Kangourou dell'Informatica 2013 — Categoria BENJAMIN  
Quesiti da svolgere con l'aiuto del computer (Massimo 146 punti)

SQUADRA N.



## Hackers & painters

Adakang è una cangura con la passione per la pittura: il vostro compito è guidarla nella realizzazione di disegni geometrici con le istruzioni messe a disposizione dall'ambiente Scratch. Un elenco delle istruzioni sarebbe di una noia mortale: per spiegare il funzionamento di base basterà un esempio; a voi il divertimento di scoprire la varietà delle azioni possibili. Supponiamo che vogliate spiegare ad Adakang come disegnare un quadrato.

Situazione iniziale



Obiettivo da raggiungere



Il risultato può essere ottenuto con le seguenti istruzioni:



Le istruzioni della soluzione — attivate cliccando sulla bandierina verde — iniziano ripulendo lo schermo da eventuali scritte precedenti, configurano la penna che Adakang usa per disegnare (dimensione del tratto 3 pixel, colore rosso) e la appoggiano alla superficie che ospiterà la figura. Dopodiché Adakang si muove di 72 passi nella direzione verso cui guarda, si gira di 90 gradi in senso orario, si muove di 72 passi in questa nuova direzione, si gira di 90 gradi in senso orario, si muove di 72 passi in questa nuova direzione, si gira di 90 gradi in senso orario e finisce muovendosi ancora di 72 passi in questa nuova direzione. Il risultato è che viene disegnato un quadrato rosso.

In alternativa, una soluzione migliore è:



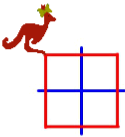





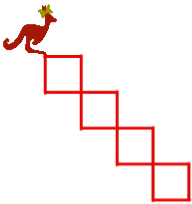







nella quale appaiono solo due istruzioni di movimento (in blu) invece di sette.

Riuscite a spiegare ad Adakang come disegnare le seguenti figure geometriche? Il punteggio verrà calcolato togliendo dal massimo indicato il numero di istruzioni di movimento utilizzate. Non è importante utilizzare esattamente gli stessi colori dell'obiettivo (basta che colori diversi rimangano colori diversi), né la posizione finale di Adakang.

La vostra soluzione deve essere salvata tramite la voce di menu File/Salva con nome. Fate attenzione a non farvi cogliere dallo scadere della sessione senza aver salvato: perdereste le istruzioni scritte fino a quel momento.

Obiettivo	Punteggio	
-----------	-----------	--

	20	<pre> quando si clicca su  pulisci usa penna di dimensione 3 usa penna di colore  penna giù ripeti 4 volte     fai 72 passi     ruota di  90 gradi penna su vai a x: 1 y: -1 usa penna di colore  penna giù ripeti 4 volte     fai 44 passi     vai a x: 1 y: -1     ruota di  90 gradi                 </pre>
	25	<pre> quando si clicca su  pulisci usa penna di dimensione 3 usa penna di colore  ripeti 4 volte     penna giù     ripeti 4 volte         fai 36 passi         ruota di  90 gradi     penna su     vai a x: posizione x + 36 y: posizione y - 36                 </pre>

	20	
---	----	--

## Parla come salti (massimo 12 punti)

Il programma "Parla come salti" permette di generare in modo automatico messaggi audio, partendo da un testo scritto. Le parti del messaggio possono essere pronunciate con diverse intonazioni: normale, a voce alta, velocemente o con un tono acuto. Il testo deve contenere l'indicazione delle intonazioni volute.

Potete provare il programma cliccando sull'apposita icona che trovate sulla scrivania (desktop) del computer. Premendo "Parla" sentirete il messaggio generato. Modificando il testo potete generare nuovi messaggi.

Avete capito come funziona la descrizione del messaggio? Allora completate la seguente tabella di corrispondenza.

Intonazione	Modalità di scrittura
Normale	treno in ritardo
Voce acuta	</treno in ritardo/>
Lettura veloce	<'treno in ritardo'>
Voce alta	<_treno in ritardo_>
Lettura veloce a voce alta	<'<_treno in ritardo_>'>
Lettura veloce a voce acuta	<'</treno in ritardo/>'>
Voce alta e acuta	<_</treno in ritardo/>_>
Lettura veloce a voce alta e acuta	<'<_</treno in ritardo/>_>'>

## Vintage computing (8 punti)

*Questa prova va svolta su carta. Se volete, potete usare il Web per fare delle ricerche.*

Il mondo dell'informatica è caratterizzato da una costante e relativamente veloce evoluzione delle tecnologie e degli strumenti che utilizza.

Scegliete correttamente tra le cinque descrizioni riportate più avanti quelle che corrispondono ai seguenti termini:

A. Floppy disk

B. Porta parallela

C. VisiCalc

D. ARPANet

1. Sistema operativo (il programma costantemente in esecuzione su un calcolatore che permette ai suoi utenti di utilizzarne le risorse) sviluppato a partire dal 1964 presso il MIT. I suoi progettisti avevano il fine ambizioso di utilizzarlo per fornire degli strumenti informatici all'intera città di Boston, similmente a quanto viene fatto con le forniture di acqua e di energia elettrica.
2. Faceva parte dell'equipaggiamento standard di un personal computer fino agli anni '90. Permetteva il collegamento a periferiche esterne (tipicamente una stampante). Il suo nome fa riferimento al fatto che nella comunicazione tra il computer e la periferica gli otto bit che compongono un byte erano trasmessi tutti assieme.
3. Rete di telecomunicazioni sviluppata alla fine degli anni '60 dal Ministero della difesa degli Stati Uniti, in collaborazione con un insieme di Università, al fine di collegare tra loro i vari centri militari e amministrativi, già dotati di reti interne.
4. Programma sviluppato alla fine degli anni '70 che ha dato vita alla famiglia dei cosiddetti *fogli elettronici*, programmi che permettono di automatizzare una serie di calcoli su valori organizzati in righe e in colonne come su un foglio a quadretti.
5. Supporti sui quali era possibile scrivere e leggere informazioni, caratterizzati dal fatto di essere di ridotte dimensioni (per lo standard dell'epoca): avevano una forma quadrata il cui lato misurava 13 centimetri o, più recentemente, meno di 10 centimetri, e uno spessore di qualche millimetro. Risultavano dunque facilmente trasportabili ed è per questo motivo che venivano tipicamente utilizzati per trasportare dati da un computer all'altro quando ancora le reti di calcolatori non erano diffuse.

Associate ora ogni tecnologia nella colonna di sinistra a quella, nella colonna di destra, che oggi ne ha preso il posto:

Floppy disk

Porta parallela

VisiCalc

ARPANet

Chiavetta USB

Linux

Porta USB

Microsoft Excel

Internet

*Kangourou dell'Informatica 2013 — Categoria BENJAMIN*  
*Quesiti da svolgere con l'aiuto del computer (Massimo 146 punti)*

SQUADRA N.

<u>Tecnologia</u>	<u>Descrizione</u>	<u>Rimpiazzata da</u>
Floppy disk	5	Chiavetta USB
Porta parallela	2	Porta USB
VisiCalc	4	Microsoft Excel
ARPANet	3	Internet