

# Soutěž z informatiky a logiky – říjen 2024

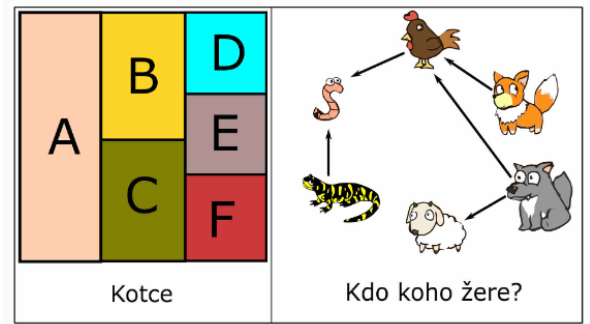
Třída: .....

Jméno: .....

## Úkol 1: „Chovatel“

Karel miluje zvířata a spoustu jich má doma. Každé dává do jednoho kotce. Na plánu je 6 kotců, které jsou označeny písmeny A, B, C, D, E, F. Některá zvířata se mohou stát kořistí ostatních tvorů. Karel nemůže dát do vedlejších kotců zvířata, z nichž jedno by mohlo sežrat druhé – to by pro ně bylo stresující i nebezpečné.

Proto si Karel nakreslil graf, ve kterém šipka ukazuje, kdo koho může sežrat. Z grafu vidíme, že např. vlk žere slepice a slepice žere žížaly. Jedovatého mloka nežere nikdo z ostatních chovaných zvířat.



Označ jednu z následujících možností, kde jsou zvířata do kotců umístěna NEVHODNÝM způsobem.

<input type="radio"/>			

<input type="radio"/>			

<input type="radio"/>			

<input type="radio"/>			

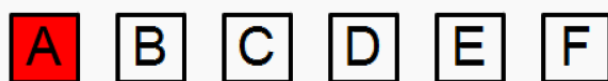
## Úkol 2: „Přiřaď k sobě pojmy, které k sobě patří.“

- |                        |   |
|------------------------|---|
| 1) hoax                | a) grafické soubory                               |
| 2) software            | b) program  |
| 3) download            | c) číslo, které definuje počítač na internetu     |
| 4) *.avi, *.mp4, *.mkv | d) poplašná zpráva vyzývající k dalšímu rozeslání |
| 5) IP adresa           | e) stahování souborů                              |
| 6) bit                 | f) nejmenší jednotka informace                    |
| 7) *.jpg, *.gif, *.png | g) video soubory                                  |
| 8) aplikace            | h) programové vybavení počítače                   |

## Úkol 3: „Šachy“

Ve finálovém zápase šachového turnaje se utkaly dva trojčlenné týmy: červení a zelení. Hrál se na třech šachovnicích. Víme, že: a) hráč B hrál proti hráči F; b) hráči E a F jsou ze stejného týmu; c) hráči B a C jsou z různých týmů.

Vybarvi spoluhráče šachisty A červeně a jeho protihráče zeleně.



## Úkol 4: „Záhada“

Muž vyskočil z letadla bez padáku, přesto se mu vůbec nic nestalo. Jak je to možné?

.....