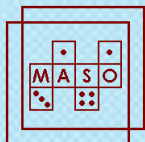
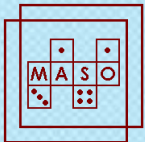


MaSo jaro 2013



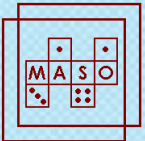
# O soutěži MaSo

- Co je to MaSo?
  - dvakrát za rok
  - nejen počítání
  - soutěž družstev
    - spolupráce, komunikace, týmová hra
- Čtrnácté MaSo, 48 družstev, 44 škol
  - Praha + 11
- Organizace
  - studenti a přátelé Matfyzu
- [maso.mff.cuni.cz](http://maso.mff.cuni.cz)



# Příklady

- Dostanete 7 příkladů
  - ty můžete řešit v libovolném pořadí
- Když máte výsledek příkladu
  - vezměte příklad s výsledkem (napsaným na zadání) a hrací list
  - jděte za opravovatelem
  - číslo opravovatele závisí na čísle příkladu








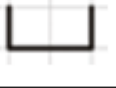



# Správný výsledek

- Opravovatel

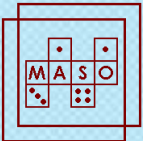
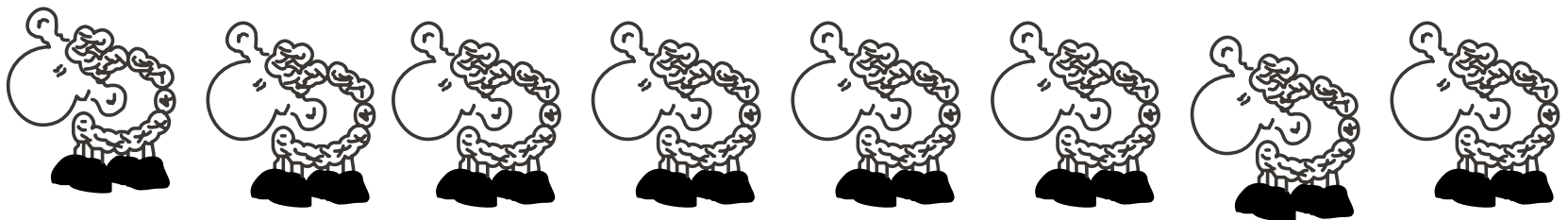
- razítko do hracího listu a na příklad

- Měnič

- závisí na čísle družstva
- dejte mu orazítkovaný příklad
- dostanete další na počítání

#		
1		
		
3		
4		

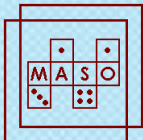
- Za každý správně vyřešený příklad 30 bodů



# Nesprávný výsledek

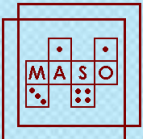
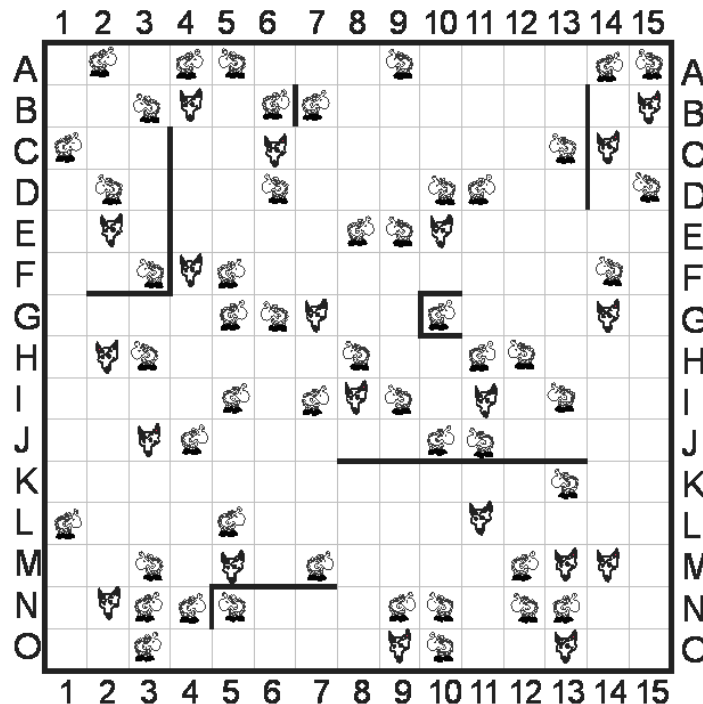
- Můžete počítat dál
  - počet pokusů na vyřešení příkladu není omezený
- Příklad je moc těžký
  - můžete ho u měniče vyměnit za další
  - měnič zaznačí výměnu do hracího listu
  - max. 4 výměny za hru

<i>Výměny příkladů (čísla příkladů)</i>	<i>17</i>	<i>23</i>		
---	-----------	-----------	--	--



# Hra - Pastýři

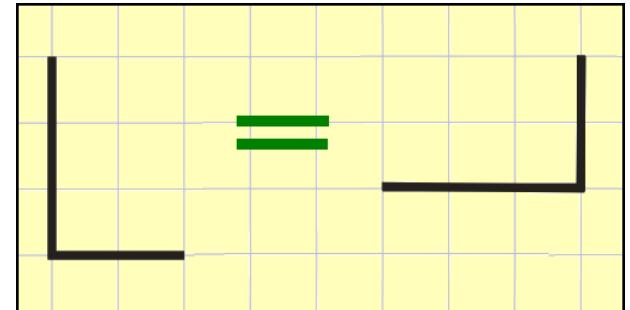
- Na dvou loukách máte ovečky
- Cíl – zachránit co nejvíce oveček před vlky
  - pomocí plotů a psů



# Umíst'ování plotů

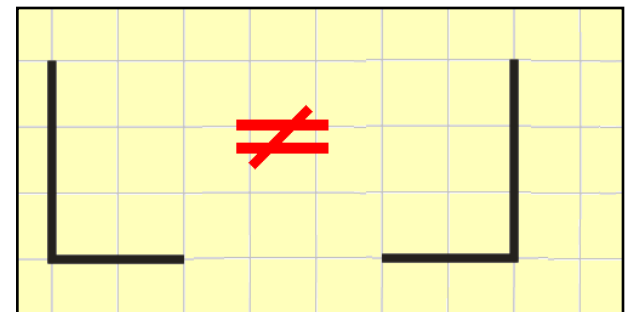
- Plot se může

- otáčet



- Nemůže se

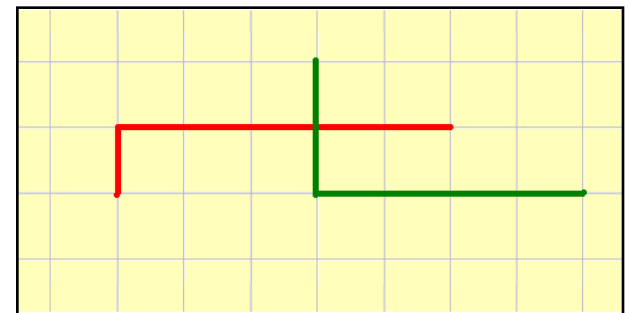
- překlápět



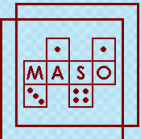
- protínat



- překrývat

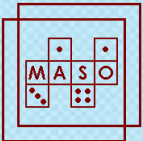
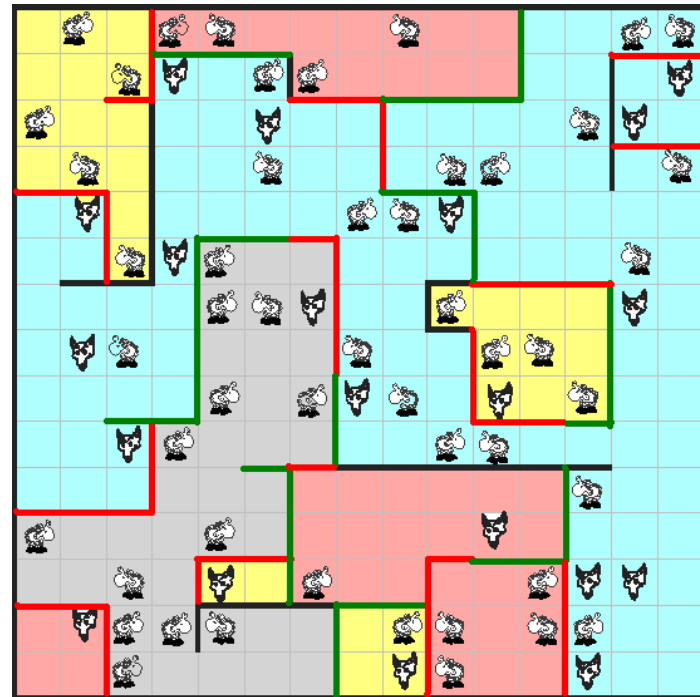
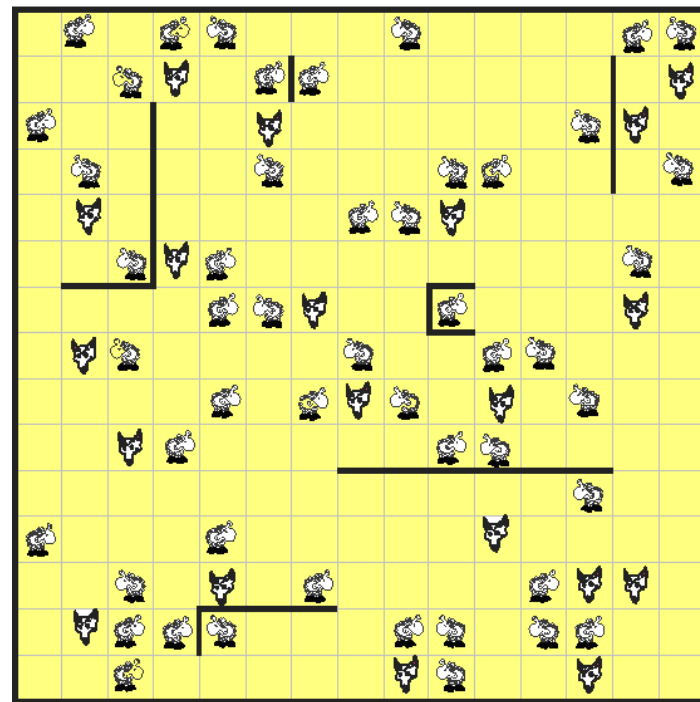


- Několik plotů je předkreslených



# Ohrada

- Louka na začátku
  - 1 uzavřená ohrada
- Vypočtení příkladů
  - umístění plotů
- Vznikne
  - několik menších ohrad

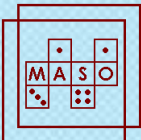
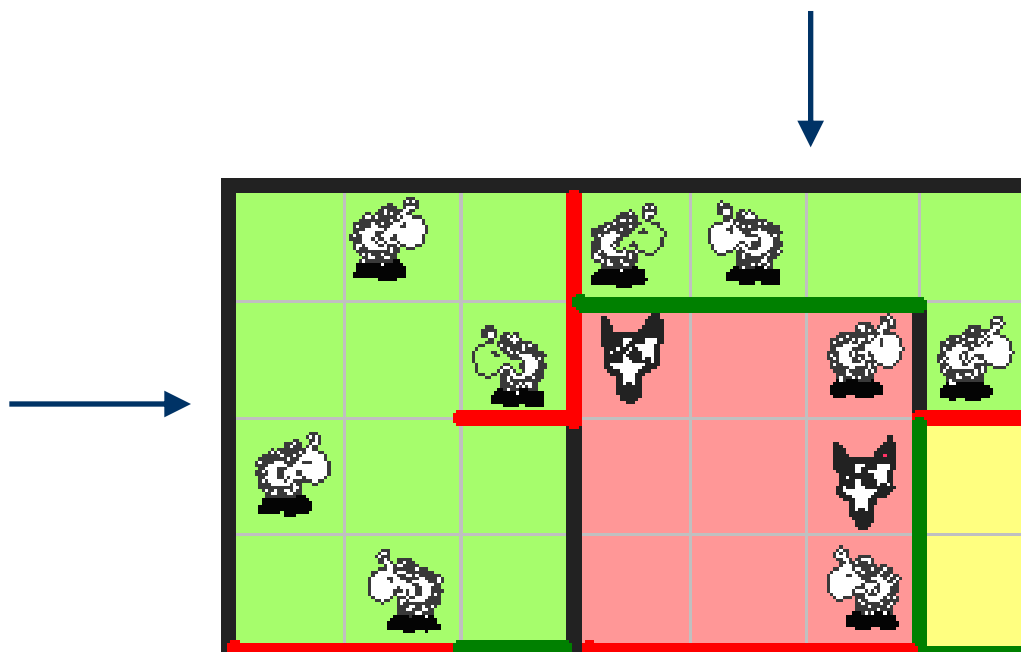




# Zachráněné ovečky

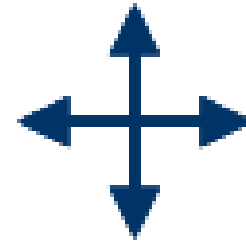


- V ohradách, ve kterých není vlk

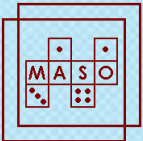
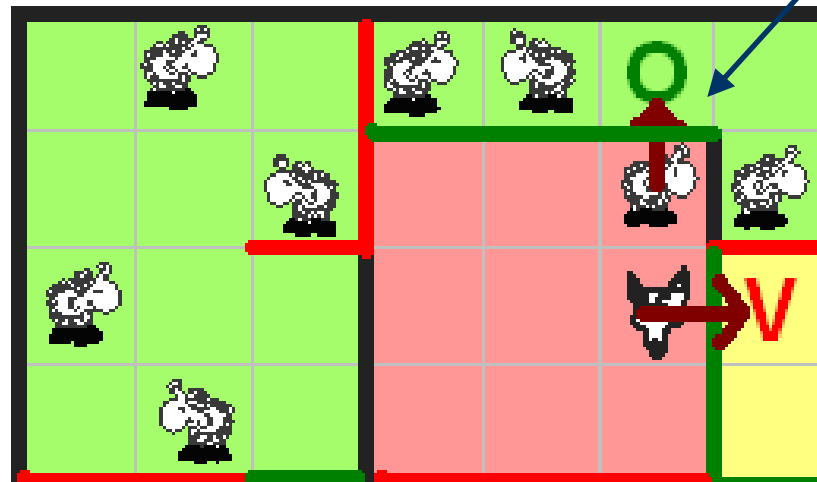


# Pes

- Přesun ovečky a vlka o 1 políčko směry
- Přeskočit postavený plot
  - vlk umí (bojí se o život)
  - ovečka neumí
    - (posun ovečkou byl dříve než postavení plotu)



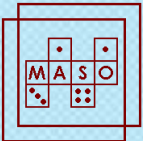
- Značení
  - O, V



# Kreslič =



- Kdykoliv během hry
  - vezměte hrací list a plán
- Během jedné návštěvy maximálně 3 tahy
  - poté na konec fronty
- Tah je:
  - použití psa
  - zakreslení plotu
- Tah je platný, jen když je potvrzený kresličem
- Doporučení: táhněte průběžně

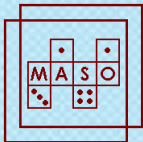


# Pár slov na závěr

- Hru zahájí odpočítávání
- 90 min hry – počítání a zachraňování oveček
  - promítaná časomíra
- Hru ukončí odpočítávání
- Na konci:
  - těm, co stojí ve frontě
    - kresličti nakreslí max. 3 tahy
    - opravovatelé opraví max. 3 příklady
    - ve frontě stojíte jako tým (i 4 lidi se počítají jako jeden)
  - organizátoři vysbírají hrací listy a plány



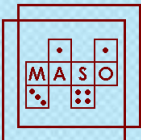
- Vyhodnotí se MaSo

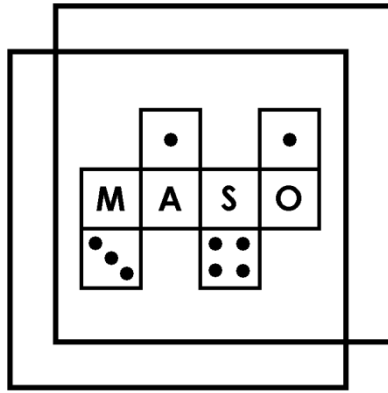


# Poděkování sponzorům



**MINDOK**





Hodně štěstí

Bude to MaSo!

