

Kdo to proboha vymýšlí? Divoká Šárka

Je to geniální až šílené. Jeden člen týmu vymyslel, že to dává dílky tetrisu, druhý, že to hodíme do excelu a nejvíc zabrala nápověda – koukejte.

Kdesi jsem tuhle četla, že pokud chce autor článku své čtenáře zaujmout, upoutat, ohromit, musí v textu použít nějaká čísla. Samozřejmě hlavně statistická (nebo rádo by statistická). Asi vás těžko oslním informacemi, že v letošním ročníku bylo zatím zveřejněno v pěti kolech 25 šifer, ale mohlo by vás nadchnout (nebo naštvat), že v první dvacítce nejobtížnějších šifer všech ročníků je hned pět šifer z toho letošního.

Asi uhadnete na první pokus, že absolutní jedničkou se stala šifra 5-4 Osmibitová invaze. O celých osm setin překonala šifru Na tři písmena z roku 2016. Překvapivě i ta byla 5-4 a i ona nutila hráče bloumat po mapě. Svě invadéři schytali i od rodičů: „Obtížnost šifry tak 10. Makali jsme na ni s manželem asi 7 hodin. Jsme skvělý manželský pár. On vymyslel bity, já dvojkovou soustavu, pak on ascii kódy, já GPS souřadnice, on Google mapy, já vesmír... Jsem z toho naštvaná, nevyspaná, unavená. Opravdu to nebyla šifra pro žáky základní školy.“ Nezbývá než doufat, že se děti mohly alespoň dívat, jak dospělí luští :-). Přesto se mnoha jiným líbila: „Nejlepší šifra za posledních 14 let! :-D“, „Zajímavý nápad na šifru a obdivuji to“ nebo „Tak asi nejkrásnější šifra co jsem kdy viděl. Ten nápad

a všechno... tohle prostě bylo super řešit :D“ a nakonec se jí prokousalo 64 týmů. Jste dobří!

Do první desítky nejnáročnějších úloh se ještě zařadilo Roboti bludiště (4-1) na pátém místě a na devátém Tečka čárková (5-5) těsně následovaná Boyardem. Hmm, letošní BOD překonal o 31 setin ZABKU z roku 2017. Je samozřejmě čím dál těžší najít do dalšího ročníku použitelné mnohovýznamové slovo, které nebude křičet z první indicie.

Občas objevíte v šifrách něco, co nikdo z autorů nezamýšlel. V prvním kole Hlásky, rozdělíte se byl triviální Caesar s původním, klasickým posunem o tři písmena. Ale zírali jsme: „Prve co nas napadlo bol cesar. To ze sipky identifikuju smery urcicych pismen nam doslo, ale posun nebol upne jasny. Najprv sme skusaly posuvat o 24 lebo strom na obrazku pripomina Y. Prist na to, ze to ma byt posunute o pocet vetiev nam chvilu trvalo.“

U některých týmů jsme uvažovali, proč vlastně tu Technoplanetu luští („Šifra byla hodně těžká. Když jsem pochopila princip, tak jsem prostě opsala řešení. Já na ty šifry totiž moc nejsem.“) Ale na druhou stranu jste nešetřili slovy obdivu a uznání na naši adresu: „Ten nápad, musím se klanět...“ nebo „šifra nádherná, kvalita skvělá. Smekám před vámi!“ nebo „Opravdu oceňuji kreativitu“.

Tečka na závěr: text má 2230 znaků (bez mezer) uspořádaných do 443 slov.

No přeci Tvoje Máma!

Každý ročník Technoplanety vyžaduje 25 šifer internetových kol a cca 10 šifer do finále. Za těch roků, co Technoplaneta tu je, se blížíme k 500 šifrák, které musel a musí někdo vymyslet. Tak jsme rádi za každý přírůstek do týmu orgů. Za ty roky s Technoplanetou bychom mohli být samozásobitelé, ale bohužel většina odrostlých dá přednost i nadále hrát aspoň za veterány, než přejít na druhou stranu k orgům. Ale najdou se i tací. Před pár lety jsme takhle získali Rachel (v roce 2012 byla v týmu In Aenigmibus). Vloni jsme ještě na finále oslovili tým Tvoje Máma a pokusili se je získat ke spolupráci. Čerstvé nápady, neznavená mysl, neotřelé postřehy...!

A zadařilo se, Watouš je autorem čtyř šifer a navíc v jedné dokonce vystupuje. Zeptali jsme se ho, jaké to je, přejít do tábora orgů. Vypáčit z Watouše psané slovo je velmi náročné. Nakonec byl v nátlaku úspěšný Tomík a předávám mu slovo:

Jaké to bylo vidět Technoplanetu z druhé strany?

Fórum bylo našťastí pořád zábava čist... teda aspoň něco. Jenom občas jsem měl chuť mít možnost zase vstát v 6 a vrhnout se na šifry, ale bez finále by to stejně nebylo ono.

Krásna šestkrát lehčí šifry prý dosahuje vesmírných rozměrů – to potěší, vid?

Mně se naopak zdála z těch mých jako nejnudnější, protože při vytváření nebylo potřeba nic víc než najít souřadnice. O názvu jsem přemýšlel celkem dlouho, ale když už mě napadl, nepřišel mi nijak skvělý, přece jen jsem smysl zkopíroval z Úplně lehkého hesla.

Zato Tečka čárková budila vášně. Dospělým orgům trvalo dva týdny, než přišli na řešení. Byl jsi napnutý, kdo a kdy (a zda vůbec) ji vyřeší?

Ani ne. Já bych se začal strachovat až za pár dní a to už vyřešil Krakatit.

Kterou šifru dalo nejvíc práce udělat? Na co všechno musí org myslet, když dělá šifru pro Technoplanetu?

Určitě heslo v sáčku. Dalo práci vyrobit si vlastní scrabble písmenka s českými hodnotami, které teď můžete zaobdivovat na fotce v řešení. Pak samozřejmě sestavit celou šifru tak, aby heslo nešlo vyhaluzit, což bývá docela složitě.

Co bys poradil týmům, které se chystají na finále?

Poučte se ze svých chyb a nejlépe i z cizích chyb. A přemýšlet o deset vteřin déle se vyplatí víc, než bloudit pět minut. Ale hlavně si to užijte!

Divokou Šárkou je označovaná část Šáreckého údolí od koupaliště Džbán až po Jenerálku. Archeologické nálezy dokládají osídlení už v paleolitu, Slované se zde usadili v průběhu 6. století a od 7. do 9. století tu stálo velké hradíště. I následující osídlení využívali pastviny a louky a ještě v 19. století bylo území Šárky téměř bezlesé. Na přelomu 19. a 20. století se hojně sázely stromy jako trnovník akát, borovice černá, dub červený nebo smrk ztepilý.

Ke konci minulého století docházelo k samovolnému zarůstání volných ploch, takže původních stepí a vřesovišť rychle ubývalo. Dnes jsou chráněná a udržují se tradiční pastvou. Složení lesa odpovídá době sázení, tedy nejhojnější jsou zastoupeny stromy 5. věkové třídy. V současnosti probíhá kácení a i když trasa finále povede mimo, dbejte opatrnosti.

Divoká Šárka patří k velmi oblíbeným místům pražské rekreace. Podle vyprávění pamětníků se ještě v roce 1946 mezi Džbánem a ústím Šáreckého potoka do Vltavy nacházelo 13 hostinců, dnes jsou už jen 4 a kiosky.

Zábavné vlajky

samozvaného doktora Františka Hepa

Vlajka Sultánistánu vychází z té české – vždyť byl také Sultánistán celých třicet let (1918–1948) československým mandátem.



Toto dědictví lze vnímat modrým klínem. Bílé a modré pruhy symbolizují vody jezera Turkana, které tvoří východní hranici státu. Za severní hranici je stát Wakanda, za západní Uganda. Dva diagonální žluté proužky v horním bílém pruhu symbolizují paprsky slunce svítící na bohatou úrodu (klima Sultánistánu je polopouštní až pouštní, a proto Sultánistán je závislý na importu potravin z Keňy, takže je tato část vlajky pouze idylkou).

Na státním znaku můžeme pozorovat stylizovanou vlajku na štítu, na kterém je vyobrazena sultánská koruna (což může nezalci přijít divně, protože dle představ by měl sultán nosit turban). Před štítem jsou vyobrazeny dvě zkřížené šavle a kobra královská s dvěma ocasy (v této maličkosti se podobá symbolika Čechům. Kobra královská žije v jihovýchodní Asii, ale koneckonců, kdo kdy viděl lva ve střední Evropě?)

Státní znak má dvě podoby. První z nich má název „SULTÁNISTÁN“ velkými latinskými písmeny. Druhá varianta z 60. let má název přepsán do arabštiny نانسريناتلوس. Arabská menšina však postupně ubývala, a byť je státní znak oficiálně stále uznáván, přestala se zcela užívat.



Japonské hlavolamy nejsou jenom Sudoku

Japonské hlavolamy se také nazývají hlavolamy bez hranic. K jejich řešení nepotřebujeme znát jazyk ani kulturní zvyklosti země původu.¹ Typickým představitelem je právě nejznámější sudoku. V jeho stínu pak jsou desítky až stovky neprávem opomíjených hlavolamů. Představme si jeden z nich – Hidoku. Pod názvem Hidato jej vymyslel izraelský matematik dr. Gyora Benedek. Název pochází z hebrejského **חידה** (hida = hádanka). Cílem hry je vyplnit mřížku po sobě jdoucími čísly, která na sebe navazují vodorovně, svisle, nebo šikmo přes roh, vždy jen o jedno políčko.

Pro snazší řešení je vždy vhodné spojovat čísla – navlékat na šňůrku.

Další variantou tohoto hlavolamu je Numbrix puzzles. Na rozdíl od hidoku v něm nejsou povoleny tahy přes roh, vždy se přechází na další číslo jen vodorovně nebo svisle. Autorkou numbrixu je Marilyn vos Savant, o které se uvádí, že jako dítěti jí bylo naměřeno IQ 186. Tohoto výsledku se nikomu jinému do dnes nepodařilo dosáhnout, ale většina

¹K mnoha hlavolamům, které jsou založené na hříčkách s jazykem, patří rébusy. S jejich řešením mohou mít problémy i Slovinci, byť jsou naše jazyky velmi blízké. Zkuste najít zvíře ukryté v rébusu: 1000 e 500 500

Krása symetrie

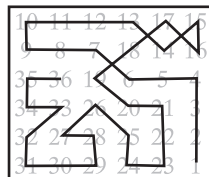
Prohlíželi jste si někdy hrací karty, ty ďáblové obrázky, i z geometrického hlediska? Většinou je bereme jako symetrické, tedy především osově souměrné. Ale podívejte se pořádně. Karty jsou čitelné proti sobě, tedy horní část je otočená oproti dolní o 180°. Znalci ví, že takovéto otočení je vlastně středová souměrnost. Zkuste na kartě vyznačit ten bod, kolem kterého se všechno točí.

Konečně se dobře vyspím...

Rekord letošního ročníku už nelze překonat, leda dorovnávat – první šifra (1-3) byla prorazena téměř v okamžiku zveřejnění, tedy v 6.00. S obtížností 1,76 se stala jednou z nejlépeších šifer naší historie a vyřešilo ji 217 týmů (což je 83 % registrovaných týmů). Když nepočítám Boyard, tak všechny ostatní padly hned první den, i když Osmibitová invaze až v 20.31. Mezi prvními řešiteli převládají týmy veteránů. Že by měly více zkušeností nebo jen více času číhat ráno u počítače?

1. Něakej random tým.....	25, 0, 39
2. TSUNAVLNAMI.....	25, 0, 41
2. PesoviaChobotniceAIneZvierata....	25, 0, 41
4. Samé nic.....	25, 1, 49
4. kRYCHLOMOZCI.....	25, 1, 49
6. susenky.....	25, 2, 81
7. TheCH2SS.....	25, 2, 86
8. Herausforderung.....	25, 3, 64
9. abcde.....	25, 3, 70
10. Sweetener.....	25, 3, 81
11. Čučoriedkové cencúle.....	25, 3, 91
12. SgagyTM.....	25, 3, 128
13. Kráľíci.....	25, 4, 71
14. Krakatit.....	25, 4, 80
15. Raketaci.....	25, 4, 90
16. 5LAM-acu.....	25, 4, 94
17. Omegy.....	25, 4, 114
18. LOLkari.....	25, 5, 92

9	8	7	18	14	16
35	36				4
	33			21	
		28	25	22	
		29	23	1	



ukázka převzata z webu janko.at

odborníků pochybuje o správnosti měření. A je fakt, že pro jakékoliv hodnoty IQ nad 140 neexistují testy na určení přesné hodnoty, už proto, že takových lidí je příliš málo na dostatečný vzorek.

Jména Numbrix a Hidato jsou registrované ochranné známky. Někteří vydavatelé používají proto různá jména například Number Snake nebo Výstaviště v Hejného matematice.



Robot Karel

Óó, jak jsme my Češi hrdí na náš obrovský přínos k rozvoji robotiky... hmm, který především obnáší převzetí slova robot do většiny jazyků světa. Když kolem roku 1980 hledal Richard E. Pattis na Stanfordu způsob, jak učit studenty programovat, vytvořil svět, ve kterém trénovali robota postupně náročnějšími příkazy. Program pojmenoval Karel, protože stejně jako i většina Čechů nevěděl o podílu Čapkova bratra a že by se tedy robot měl jmenovat spíše Pepa.

Robot Karel se pohybuje v městě ohraničeném zdmi, kterými neprojde. Umí se otočit o 90°, udělat krok na sousední pole a položit (či sebrat) značku. Což na začátek úplně stačí a lze jej naprogramovat, aby na obrazovce tvořil ornamente. Ale Karel umí víc. Umí poznat, jestli stojí na značce nebo před zdí a podle toho se rozhodnout.

KDYŽ JE ZNAČKA:
ZVEDNI
KROK

KDYŽ JE ZEĎ:
VLEVOVBOK
KROK

Přitom je důležité odsazení bloku příkazů – normálně robot plní příkazy od shora dolů, ale příkazy odsazené pod podmínkou KDYŽ se provedou jen tehdy, pokud je podmínka splněná. V prvním příkladu provede krok jen pokud stál na značce, ve druhém vždy.

Poslední důležitou možností je opakování bloku příkazů, takže se KROK provede několikrát, než přestane být pravda, že před robotem není zeď a až pak položí jednu značku.

OPAKUJ DOKUD NENÍ ZEĎ:
KROK
POLOŽ

Předpověď počasí

I na předpověď je vhodné zvolit si dobrý interval. Finále bude 6.6., takže jsme se podívali 13 dní předem. Slečna Foreca je takto dopředu opatrná a říká, že možné odchylky nejvyšších teplot: +14,2 až +33,3 °C a nejnižší teploty mohou klesnout na +3,5 °C a mohlo by napršet až 6,6 mm.

Sice by chumelit už nemělo, ale kdyby si na druhou stranu někdo stěžoval, že je moc vedro, omlátím o něj sánky!

19. Květákovó Vojsko.....	25, 5, 98
20. SULTÁNISTÁN.....	25, 5, 122
21. TurboKokosy.....	25, 5, 136
22. Prázdna množina.....	25, 5, 150
23. Bobrarmy18.....	25, 6, 123
24. DreamTeam.....	25, 6, 137
26. PrimaTeam.....	25, 7, 115
27. F.L.O.K.....	25, 7, 131
28. pigeons.....	25, 7, 150
29. Kto nepójde na obed.....	25, 7, 153
30. MYŠLENÍM OMEZENÉ.....	25, 7, 155
31. Ave Caesar.....	25, 7, 175
32. UrnaJST.....	25, 7, 186
33. CRAZY zajáci.....	25, 8, 137
34. MUFFINKY.....	25, 8, 148
35. 98,007.....	25, 9, 158
36. SQVJELE.....	25, 9, 200
37. Panda.....	25, 11, 152

38. Krypto-sro.....	25, 11, 173
39. lolky.....	25, 12, 202
40. Duhovky.....	25, 13, 227
41. Da Enigma krakers.....	25, 15, 222
42. ESA.....	25, 17, 231
43. ZKVRNA.....	25, 17, 242
44. kiwiwi.....	25, 18, 284
45. Takoví Ti Tamti.....	24, 1, 73
48. Wokurky.....	24, 3, 119
50. Je nám to jedno.....	24, 4, 98
51. ŠALINÁŘI.....	24, 4, 104
52. ELFIateam.....	24, 4, 122
53. Zlatí Bludišťáci.....	24, 5, 124
55. Táborská kavárna.....	24, 7, 147
56. Pitička.....	24, 7, 163
57. FMLEK.....	24, 12, 152