

Præmiepuzzlevinder

Taus Brock-Nannestad

Det præmiepuzzle der var med i sidste nummer af FAMØS viste sig at være svært. Meget svært, endda. Faktisk var det så svært, at der kun var fire personer der indsendte en løsning, og tre af dem indrømmede, at løsningen var fundet ved hjælp af et selvskrevet computerprogram. Jeg har opsummeret nogle interessante data om opgaveløsningerne i følgende tabel:

Navn	Programmeringssprog	køretid	oversat
Martin Koch	Python	en weekend	nej
Mikkel Abrahamsen	Pascal	17 sekunder	ja
Therese Graversen	Moscow ML	< 1 sekund	nej
Pablo V. Holm-Nielsen	-	-	-

Her er det bemærkelsesværdigt, at Thereses løsningsprogram er det hurtigste, selvom det ikke er oversat. Det er vist en lille lektion i at det kan betale sig at bruge en effektiv algoritme.

Martin Koch spurgte derudover hvordan jeg bar mig ad med at konstruere mit puzzle, så det vil jeg kort beskrive.

Først og fremmest har jeg selv skrevet et program der kan løse puzzles af denne type. Ikke overraskende er dette program også skrevet i en variant af ML. Først fandt jeg en passende matrix der overholdt kravene om at være en sudoku-løsning. I dette tilfælde brugte jeg simpelthen løsningen på et andet sudoku-puzzle. Jeg fyldte så <-tegn ind i alle 3×3 -matricerne, og undersøgte om det var nok til at give en entydig løsning. Det var det ikke, så jeg slettede alle tegnene i den midterste matrix, og begyndte at tilføje <-tegn indtil jeg stødte på en løsning der var tilfredsstillende (og entydig). Det er nogenlunde den metode jeg har brugt til puzzles'ne i denne udgave af FAMØS. Denne gang har jeg dog sikret mig, at de rent faktisk kan løses ved håndkraft.

Det kan diskuteres om brug af computer er snyd i denne sammenhæng. Givet at det puzzle der var med i sidste nummer var så overordentligt svært, så har jeg valgt at acceptere brugen af computer i dette tilfælde. Det lader til at mit puzzle var udfordrende — om end ikke på den tiltænkte måde.

Hvad angår de puzzles der er i dette nummer, så vil jeg komme med en kraftig opfordring til, at man ikke bruger computer til at løse dem. Pointen med de puzzles er, at man skal løse dem i hånden, og hvis man ikke gør det, så snyder man sig selv for en god mental udfordring.

Til dem der forgæves prøvede at løse sidste puzzle i hånden kan jeg kun beklage, at jeg ikke fik afprøvet det godt nok. Jeg har besluttet mig for ikke at

angive løsningen i dette nummer. I stedet vil jeg ændre på puzzlet så det bliver lettere at løse, og så kan I få lejlighed til at blive udfordret med det i et kommende nummer af FAMØS.

Til sidst skal jeg lige røbe, at vinderen af Den Mystiske Flaske blev Martin Koch, samt at flasken kommer til at bestå af det pureste sukkersøde snask der nogensinde har haft betegnelsen "Baileys". Flasken kan hentes hos redaktionen ved en passende lejlighed.