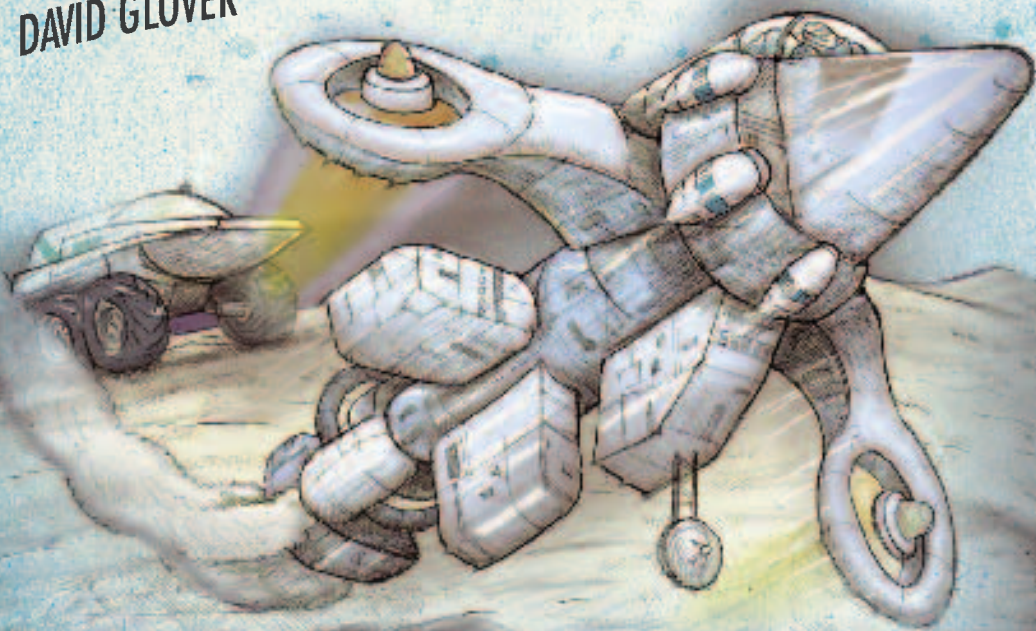


MATEMATINIS NUOTYKIS

GALVOSŪKIŲ PLANETA

DAVID GLOVER




SVIESA


Nuotyčiai prasideda!


Ar esi pasirengęs nepaprastiems nuotyčiams – su daugybe netikėtų vingių, nenumatytų atomazgų, su įtampos kupina veikla ir painiais galvosūkiiais? Jeigu taip, ši knyga kaip tik tau!

„Galvosūkių planeta“ – nepaprasta knyga: ji skaitoma ne iš eilės nuo pirmojo iki paskutiniojo puslapio (1, 2, 3...). Pagal tai, kaip rutuliojasi knygos siužetas, tau teks nuolat šokinėti nuo vienos pastraipos prie kitos. Kartkartėmis pamesi siūlo galą, tačiau įvairios užuominos ir nuorodos padės vėl atrasti tinkamą kelią.

Pasakojimas prasideda p. 4. Labai greitai tau reikės atlikti vaizduotę kurstančias užduotis ir pasirinkti teisingą atsakymą iš dviejų galimų variantų, pavyzdžiui:

Jeigu manai, kad teisingas atsakymas yra A, atsiversk p. 10. 

Jeigu manai, kad teisingas atsakymas yra B, atsiversk p. 18. 

Turi teisingai atlikti visas užduotis ir tinkamai pasirinkti. Taigi, jeigu esi įsitikinęs, kad teisingas atsakymas yra A, atsiversk p. 10 ir rask jame piktogramą . Būtent ties šia piktograma tęsiasi nutrūkęs pasakojimas.

O kas nutiks, jeigu pasirinksi netinkamai? Nesijaudink! Tekste aptiksi savo klaidų paaiškinimus ir galėsi vėl grįžti prie užduoties, kad pamėgintum ją atlikti iš naujo.

Visos šio matematinio nuotyčio užduotys susijusios su duomenų tvarkymu. Kad jas sėkmingai įveiktum, turėsi išmanyti apie lenteles, diagramas, grafikus, vidurkius ir tikimybes. Tau padės knygos pabaigoje (p. 44) pateikiami matematikos terminai, aiškinantys visas sąvokas, reikalingas šios knygos užduotims atlikti.

Leisdamasis į šį kvapą gniaužiantį nuotyčį, turėsi surinkti duomenis, kurių tau prireiks, kad išgelbėtum kosminę stotį „Alfa“. Visus duomenis reikės registruoti planšetiniame kompiuteryje. Gerai įsidėmėk visą informaciją, kurią surinksi, vykdydamas stoties gelbėjimo užduotį. Tau jos tikrai prireiks, kad nuotyčis baigtųsi sėkmingai.

Pasirengęs? Atsiversk kitą puslapį. Nuostabūs nuotyčiai prasideda!

Sveikas atvykęs į Galvosūkių planetą!

Pasirenk – laikas leistis! Erdvėlavis tuoj nutūps Galvosūkių planetos kosminėje stotyje „Alfa“. Tavo užduotis – papildyti stoties gyventojų atsargas ir atnaujinti jų kompiuterių operacines sistemas. Tačiau viskas vyksta ne taip, kaip buvo planuota. Įspėjamosios šviesos mirkčioja. Oro kamerų durys plačiai atvertos. Visi kompiuteriai išėję iš rikiuotės. Visa stoties komanda kažkur pradingusi!

Turi išgelbėti komandą! Reikia atkurti energijos tiekimą, uždaryti oro kamerų duris ir iš naujo perkrauti kompiuterių operacines sistemas. Taip pat surinkti kuo daugiau duomenų, siekiant sužinoti, kas nutiko šioje stotyje!

Jeigu esi pasirengęs imtis šios užduoties, atsiversk p. 11. ☾

Jeigu vis dar dvejoji, atsiversk p. 20. 🪐



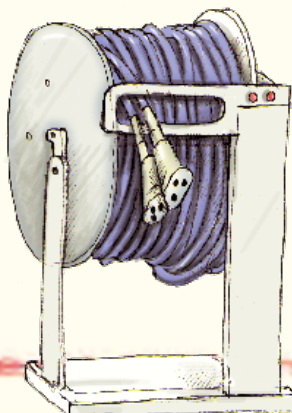
Įeini į stoties Laboratoriją. Kad ir kur pažvelgsi, visur baisi netvarka. Mirksi visos įspėjamosios šviesos, aparatūra veikia taip, tarsi būtų visai išsiderinusi. Kolbose kunkuliuoja nežinia kokie chemikalai, stikliniai mėgintuvėliai aižėja nuo karščio. Durys į branduolinį reaktorių plačiai atvertos. Kompiuterių monitorių ekranuose mirguliuoja kažkokie niekada neregėti ženklai bei piktogramos.

Staiga lentoje pamatai pranešimą...

Atsiversk p. 20. 🚀

Mūsų kompiuterius apniko nežemiškos kilmės virusas! Kad kompiuterių operacinė sistema vėl sklandžiai veiktų, panaikink šį virusą. Parsisiųsk veidrodinį atvaizdą! Paskubėk. Branduolinis reaktorius kiekvieną akimirką gali sprogti! Mes esame slėptuvėje.

Vineta



Vykdyk nuorodas, siunčiamas į planšetinį kompiuterį. Tavo maršrutas driekiasi per dirbtuves. Stabtelėk ir pasiimk didelę elektros kabelio ritę.

Pasirinkai tinkamą kryptį! Per kelias minutes nusigausi prie saulės elementų.

Atsiversk p. 32. ☆



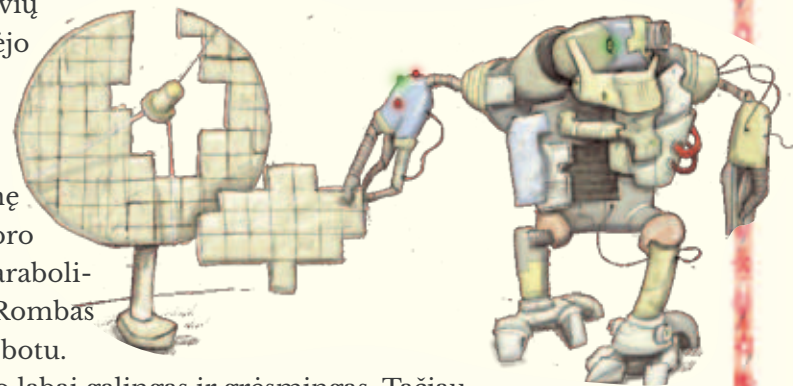
Nustatyk reikiamas komandas, kad nukreiptum nesugadintą parabolinę anteną į planetą Z. Tada pamėgink pasiųsti signalą. Nieko neįvyko.

Vaizdo signalų skaitytuvas iškėlė problemą. Ateivių robotas ką tik išsiropštė iš kraterio! Jis atsirėžė didžiulę antrosios parabolinės antenos detalę! Sustabdyk ateivių robotą, kol jis nepradėjo ryti likusios įrangos!

Tau į pagalbą atskuba Rombas! Padidinęs savo raketinę galią, jis perlekia per oro kamerą ir nušvilpia parabolinės antenos link. Čia Rombas susiduria su ateivių robotu.

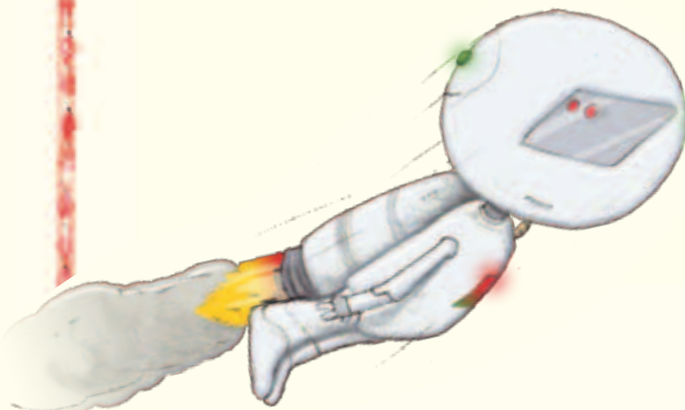
Šalia Rombo jis atrodo labai galingas ir grėsmingas. Tačiau pakanka mažyčio elektros išlydžio iš Rombo energijos šaltinio – ir viskas baigta. Grėsmingas ateivių robotas sustingsta tarsi paralyžiuotas.

Dabar Rombas turi įstatyti išpjautą detalę atgal į vietą. Jis pasiunčia tau signalą, prašydamas nuorodų. Kaip jam pasukti išpjautą antenos detalę, norint ją vėl tiksliai įstatyti į ankstesnę vietą?



Jeigu nurodai Rombui pasukti detalę 90° pagal laikrodžio rodyklę, atsiversk p. 12. ☆

Jeigu nurodai Rombui pasukti detalę 90° prieš laikrodžio rodyklę, atsiversk p. 37. 🪄



Teisingai! Augalai auga ne savaitėmis, o minutėmis! Vaisiai noksta ne dienomis, o sekundėmis! Šiltnamyje dedasi keisti dalykai!

Atsiversk p. 31. ☆