



Castor Informático

O Desafio Internacional de Pensamento Computacional

EDIÇÃO 2022

CATEGORIA: **CASTORES** (3^o e 4^o ANO DE ESCOLARIDADE)

TEMPO: **45 MINUTOS**

RESOLVE TANTOS PROBLEMAS QUANTO POSSÍVEL EM 45 MINUTOS.

NÃO É ESPERADO QUE CONSIGAS RESOLVER TODOS!

RESPONDE APENAS NA FOLHA DE RESPOSTAS.

É UMA FOLHA ÚNICA, À PARTE, QUE DEVERÁS IDENTIFICAR COM O TEU NOME.

**OS ENUNCIADOS E FOLHAS DE RASCUNHO
DEVEM SER OBRIGATORIAMENTE RECOLHIDOS NO FINAL DA PROVA.**

Conteúdo

	Página
Preâmbulo	2
Organização	2
Estrutura da Prova	3
Sobre os Problemas	3
1 – Colares de Pérolas	4
2 – Caminho para a Casa da Avó	5
3 – Instrução de Construção	6
4 – Bola do Mundial de Futebol	7
5 – Festa de Aniversário	8
6 – Um Pagamento Estranho	9
7 – A Tartaruga e a Lebre	10
8 – Mikado	11
9 – Colar de Marinheiro	12
10 – Coração	13
11 – Os Vizinhos da Maria	14
12 – Torre Colorida	15



Preâmbulo

O *Bebras - Castor Informático* é uma iniciativa internacional destinada a promover o pensamento computacional e a Informática (Ciência de Computadores). Foi desenhado para motivar alunos de todo o mundo e de todas as idades mesmo que não tenham experiência prévia.

Tem já uma longa história e foi iniciado em 2004 pela Prof. Valentina Dagienė, da Universidade de Vilnius, na Lituânia. O seu nome original vem dessa origem - “bebras” significa “castor” em lituano. A comunidade internacional adotou esse nome, porque os castores buscam a perfeição no seu dia-a-dia e são conhecidos por serem muito trabalhadores e inteligentes.

O que é o Pensamento Computacional?

O pensamento computacional é um conjunto de técnicas de resolução de problemas que envolve a maneira de expressar um problema e a sua solução de modo a que um computador (seja um humano ou máquina) a possa executar. É muito mais do que simplesmente saber programar e envolve vários níveis de abstração e as capacidades mentais que são necessárias para não só desenhar programas e aplicações, mas também saber explicar e interpretar um mundo como um sistema complexo de processos de informação.

A expressão “pensamento computacional” tornou-se conhecida em 2006 e pode ser vista como a nova literacia do século XXI. O desafio do Bebras promove precisamente este tipo de habilidades e conceitos informáticos como a capacidade de partir um problema complexo em problemas mais simples, o desenho de algoritmos, o reconhecimento de padrões ou a capacidade de generalizar e abstrair.

Organização

O *Bebras - Castor Informático* é organizado pelo Departamento de Ciência de Computadores (DCC/FCUP) da Faculdade de Ciências da Universidade do Porto (FCUP), juntamente com o TreeTree2.



O Departamento de Ciência de Computadores da Faculdade de Ciências da Universidade do Porto é o ponto de contacto português junto da organização internacional. Para além de ser uma instituição de referência no ensino e na investigação, o DCC/FCUP apoia este tipo de iniciativas desde há muitos anos, sendo também um dos principais organizadores das Olimpíadas Nacionais de Informática.

O TreeTree2 é uma organização sem fins lucrativos que pretende cumprir o potencial criativo e intelectual dos jovens. Desenvolve vários programas de divulgação e ensino da ciência e engenharia. Noutras iniciativas, e na promoção e desenvolvimento do pensamento computacional em particular, conta com o apoio do Instituto Superior Técnico e financiamento da Fundação Calouste Gulbenkian.





Estrutura da Prova

- Existe apenas uma fase, a qual é constituída por uma prova escrita com questões de escolha múltipla ou de resposta aberta. Existem perguntas de três níveis de dificuldade diferentes, cuja pontuação é da seguinte forma:

Dificuldade	Correto	Incorreto	Não respondido
A - fácil	+6 pontos	-2 pontos	0 pontos
B - média	+9 pontos	-3 pontos	0 pontos
C - difícil	+12 pontos	-4 pontos	0 pontos

- A prova é individual e tem a duração de 45 minutos.
- Os alunos respondem unicamente na folha de respostas, independente do enunciado da prova, a qual será fornecida conjuntamente com a prova. As respostas deverão ser depois preenchidas numa folha de cálculo que será fornecida ao professor responsável, que a deverá posteriormente enviar para a organização.
- **Os enunciados da prova devem ser recolhidos no final do concurso.** Os alunos poderão consultar mais tarde novamente os enunciados quando estes foram divulgados publicamente.
- **As possíveis folhas de rascunho entregues aos alunos também devem ser recolhidas no final do concurso.**
- A gestão de situações de fraude ou de comportamento impróprio durante a realização do concurso ficará a cargo da Escola que deverá gerir a situação de acordo com as suas regras internas.

Sobre os Problemas



CC BY-NC-SA 4.0 - <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Os problemas aqui colocados foram criados pela comunidade internacional da iniciativa Bebras e estão protegidos por uma licença da Creative Commons Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional.

Os nomes dos autores dos problemas serão discriminados na versão final a divulgar no sítio oficial do Bebras - Castor Informático. Os problemas foram escolhidos, traduzidos e adaptados pela organização portuguesa. Para a edição portuguesa deste ano foram usados problemas com autores originários dos seguintes países:

- Alemanha	- Austrália	- Áustria	- Brasil	- Canadá
- Chipre	- Eslováquia	- Filipinas	- Finlândia	- Hungria
- Irão	- Irlanda	- Itália	- Letónia	- Lituânia
- Macedónia	- Países Baixos	- Suíça	- Taiwan	- Uzbequistão
- Vietnam				



1 – Colares de Pérolas

A Mónica e a Verónica foram de férias e trouxeram para casa dois colares de pérolas.

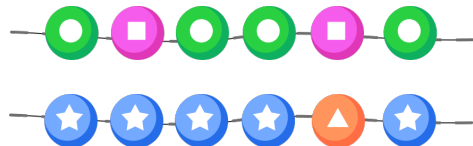
O colar da Mónica:



O colar da Verónica:



Elas usaram seis das pérolas que trouxeram para formar um novo colar para a sua amiga Ana. Agora, os seus dois colares ficaram com o seguinte aspecto:



Pergunta

Qual é o colar da Ana?

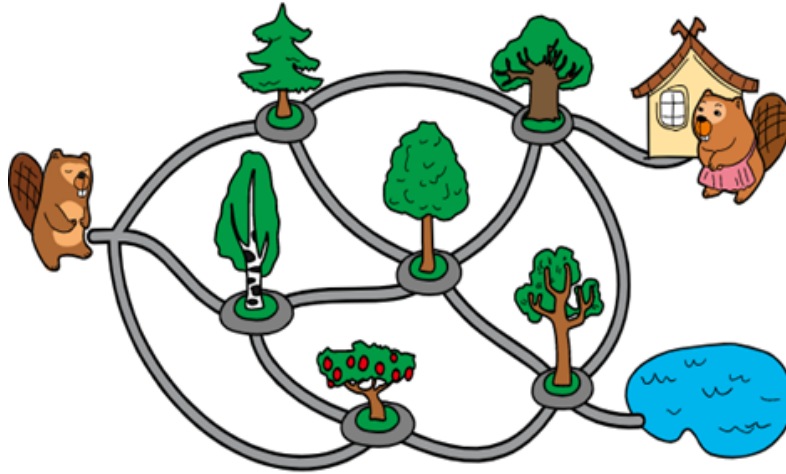
Respostas Possíveis





2 – Caminho para a Casa da Avó

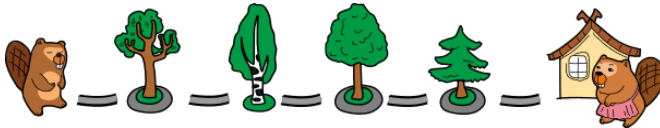
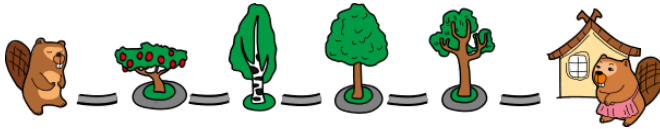
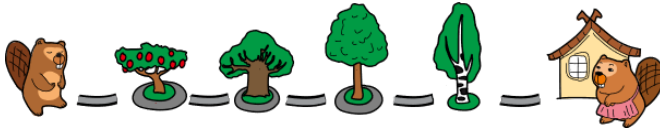
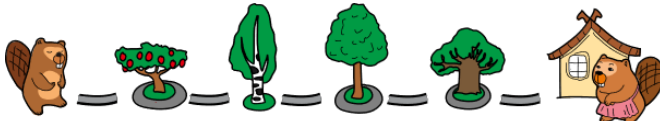
Como mostra a figura, um castor quer visitar a sua avó. Existem vários caminhos diferentes que levam até à casa da sua avó.



Pergunta

Qual dos seguintes caminhos pode levar o castor até à casa da sua avó?

Respostas Possíveis

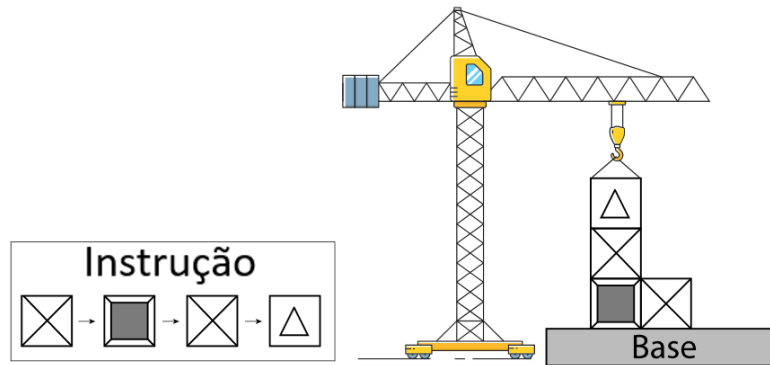
- (A) 
- (B) 
- (C) 
- (D) 



3 – Instrução de Construção

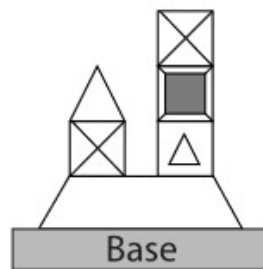
Na terra dos castores, as casas de blocos são construídas seguindo instruções. Um guindaste pega nos blocos pela ordem mostrada na instrução e coloca por cima da base ou por cima de outro bloco.

A casa mostrada no exemplo a seguir poderia ser construída seguindo a instrução abaixo:



Pergunta

Qual das seguintes instruções de construção **não** pode ser utilizada para construir a casa da figura abaixo?



Respostas Possíveis

- (A) → → → → →
- (B) → → → → →
- (C) → → → → →
- (D) → → → → →



4 – Bola do Mundial de Futebol

Um castor quer fazer uma bola de futebol clássica como a da figura.

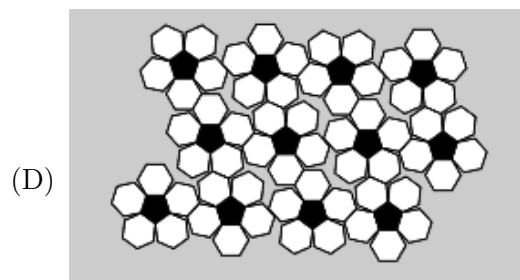
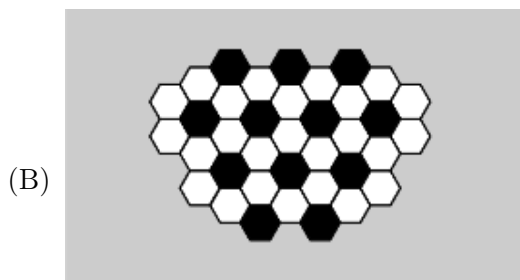
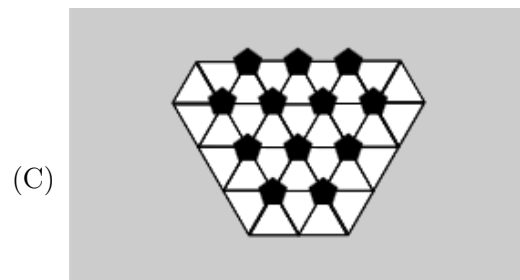
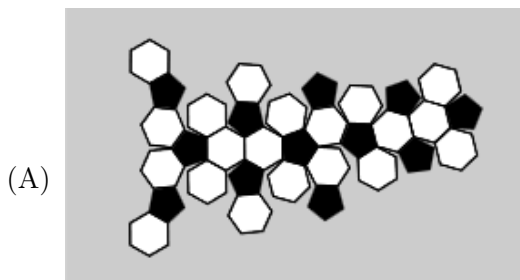


Ele tem quatro opções diferentes de material que podem ser usadas.

Pergunta

Com qual dos seguintes materiais é possível fazer a bola de futebol?

Respostas Possíveis





5 – Festa de Aniversário

Um castor está a planear uma festa de aniversário. Ele fez uma lista de tarefas com tudo o que precisa de ser feito antes da festa:

Lista de tarefas	Verificar quantas pessoas vêm 	Comprar aperitivos 	Escolher uma data 	Estimar o custo 	Escolher um local
Tarefas a fazer de antemão			Nada		

Ele apercebe-se de que precisa de completar algumas tarefas antes de poder continuar com outras. Na tabela, cada coluna indica na metade de baixo as tarefas que têm de ser completadas antes de fazer a tarefa da metade de cima. Por exemplo, antes de verificar quantas pessoas vêm, ele precisa de escolher uma data.

Pergunta

Das opções que se seguem, qual é a ordem correta para completar as tarefas?

Respostas Possíveis

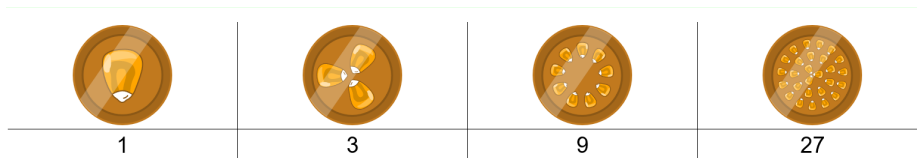
- (A) → → → →
- (B) → → → →
- (C) → → → →
- (D) → → → →



6 – Um Pagamento Estranho

A castora Dalila quer comprar corda para fortalecer uma barragem. Ela pode comprá-la na loja de ferragens local. O funcionário do balcão diz-lhe que tem de pagar 21 Moedas Castor pela corda.










Apenas existem moedas nos valores de 1, 3, 9 e 27 Moedas Castor. Hoje, a Dalila e o funcionário do balcão têm, cada um, **apenas uma** moeda de cada um destes valores.



Pergunta

Como é que a Dalila pode pagar as 21 Moedas Castor pela corda?

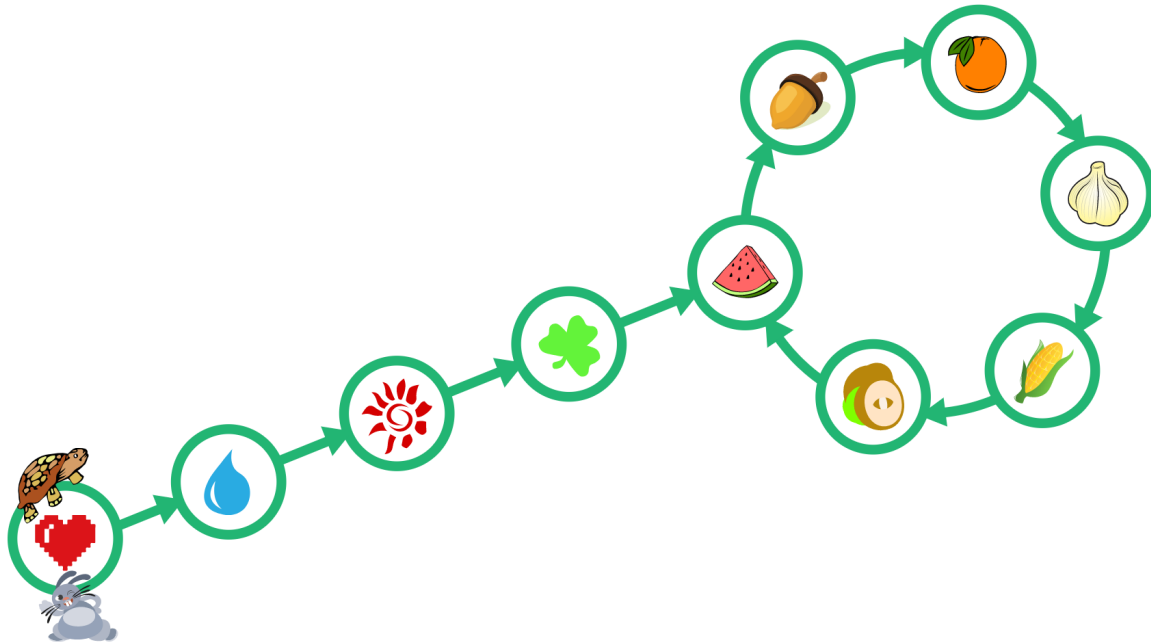
Respostas Possíveis

- (A) Ela paga duas vezes 9 Moedas Castor   e uma vez 3 Moedas Castor .
- (B) Ela paga 27 Moedas Castor  e 3 Moedas Castor  e recebe de volta 9 Moedas Castor .
- (C) Ela paga 27 Moedas Castor  e recebe de volta 3 Moedas Castor  e 1 Moeda Castor .
- (D) Ela não consegue pagar 21 Moedas Castor.



7 – A Tartaruga e a Lebre

Uma tartaruga e uma lebre estão numa corrida uma contra a outra na pista representada abaixo:



Ambos começam ao mesmo tempo no círculo que tem um coração e depois seguem a direção das setas na pista. A tartaruga avança um círculo a cada minuto. A lebre avança dois círculos a cada minuto.

Pergunta

O que é que está no círculo em que a tartaruga e a lebre se cruzam pela primeira vez depois do início?

Respostas Possíveis



(G) A Tartaruga e a Lebre nunca se cruzam.

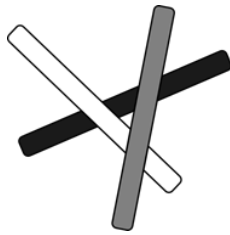


8 – Mikado

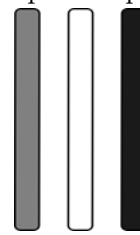
A Ana está a jogar Mikado. Ela deixa cair alguns paus numa mesa e depois apanha-os respeitando as seguintes regras:

- apanhar um pau de cada vez;
- apenas apanhar um pau se nenhum outro pau estiver por cima dele.

Por exemplo, se ela deixar cair três paus assim:



Terá de os apanhar por esta ordem:



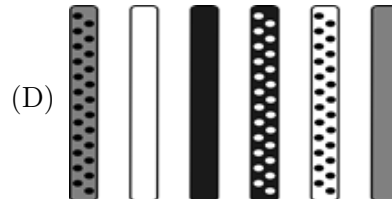
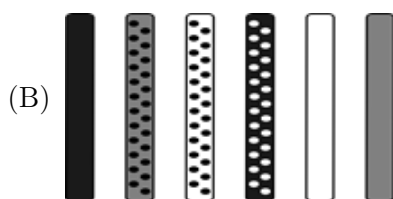
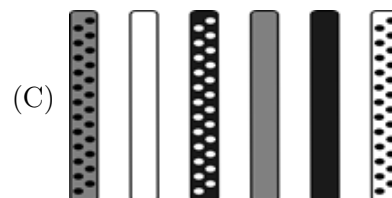
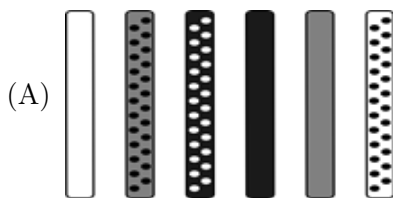
Pergunta

A Ana deixou cair 6 paus assim:



Por qual ordem deve apanhar os paus?

Respostas Possíveis

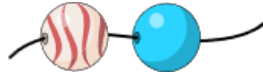




9 – Colar de Marinheiro

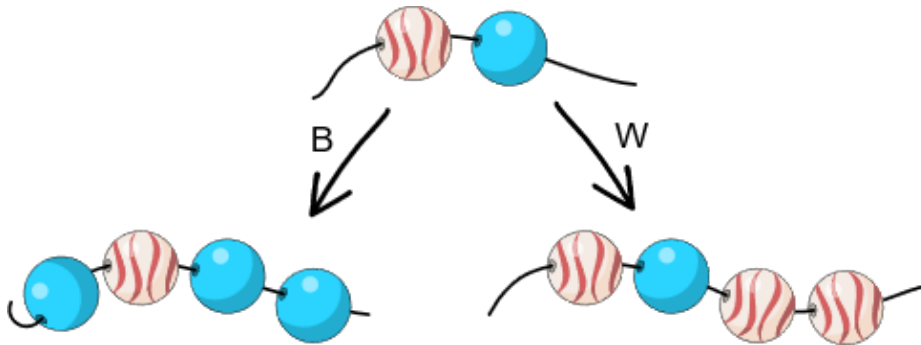
Aqui encontram-se instruções para fazer um colar de marinheiro utilizando missangas brancas onduladas e missangas azuis lisas.

Todos os colares de marinheiro começam colocando uma missanga branca ondulada e uma missanga azul lisa num fio, pela ordem mostrada:



O colar de marinheiro pode depois ficar mais comprido:

- ao adicionar uma missanga azul em ambas as pontas do fio (ação B);
- ou ao adicionar duas missangas onduladas na ponta direita do fio (ação W).

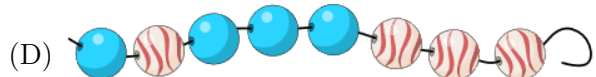
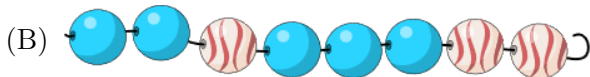
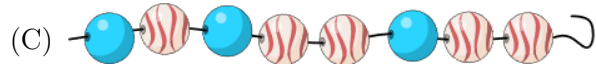
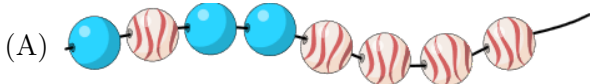


Estas ações podem ser feitas múltiplas vezes para construir colares cada vez mais compridos.

Pergunta

Qual dos seguintes colares **não** é um colar de marinheiro?

Respostas Possíveis





10 – Coração

A Tina começou com um círculo e um quadrado.



Depois criou este coração a partir das duas formas anteriores:



A Tina apenas utilizou os seguintes tipos de operações nas formas:

- **Rodar:** Rodar a forma por qualquer quantidade e em qualquer direção.
- **Mover:** Mover a forma para qualquer lugar.
- **Duplicar:** Criar uma cópia da forma no mesmo lugar.

Pergunta

Qual das seguintes sequências de operações poderá a Tina ter usado?

Respostas Possíveis

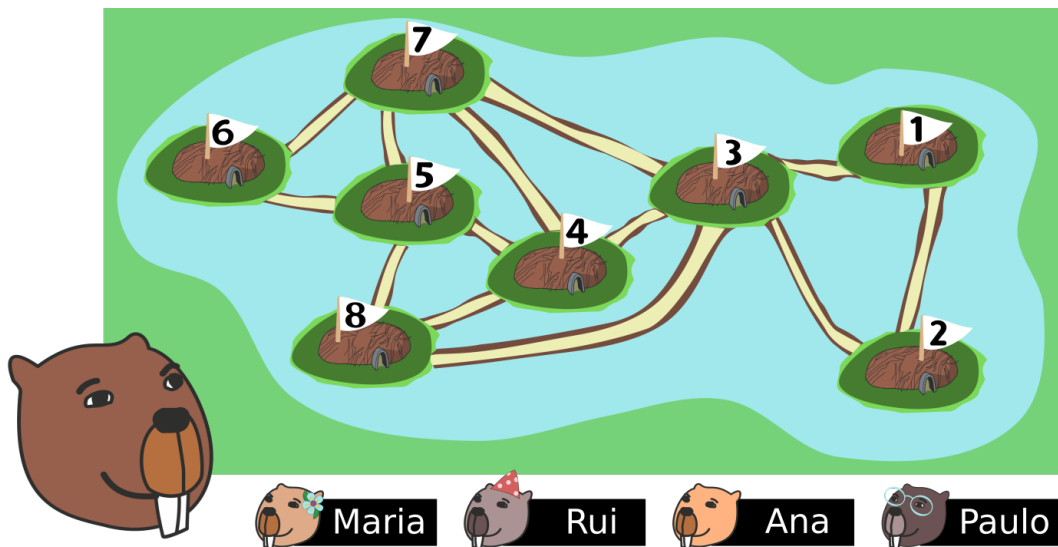
- (A) Duplicar o círculo. Rodar o quadrado. Mover o círculo. Mover o círculo.
- (B) Duplicar o quadrado. Rodar o quadrado. Mover o quadrado. Mover o círculo.
- (C) Duplicar o círculo. Rodar o círculo. Mover o círculo. Mover o quadrado.
- (D) Mover o círculo. Mover o círculo. Duplicar o círculo. Mover o quadrado.



11 – Os Vizinhos da Maria

O Bebras quer visitar a sua amiga Maria mas não sabe onde é que ela mora. Felizmente, ele tem um mapa e alguma informação. Dois castores são vizinhos se um caminho ligar as suas casas.

- Cada um dos três castores Maria, Rui e Paulo tem quatro vizinhos;
- O Rui e o Paulo são vizinhos da Ana;
- A Ana não tem mais nenhum vizinho.



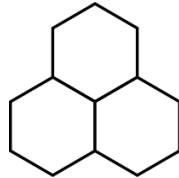
Pergunta

Qual é o número da casa da Maria? (Escreve o número na folha de respostas)



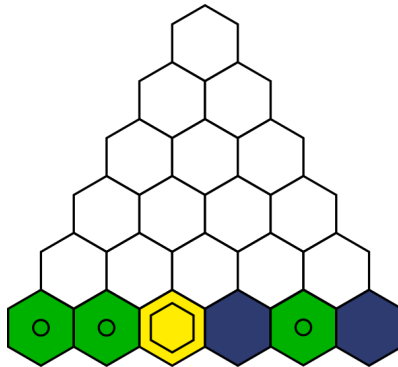
12 – Torre Colorida

O Samuel tem peças hexagonais de um puzzle em três cores. Quando ele tem três peças colocadas como na figura, elas devem ser todas da mesma cor ou então devem ter todas cores diferentes.

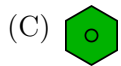
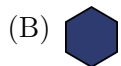
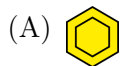


Pergunta

O Samuel colocou as peças formando uma torre como mostra a figura abaixo. Qual deverá ser a peça do topo?



Respostas Possíveis



(D) Existe mais do que uma possibilidade