

Quattro schemi U.F.O.

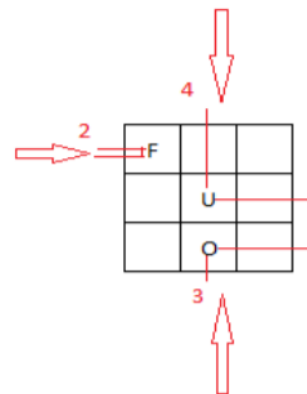
Questa storia si svolge circa 50 anni nel futuro, quando gli U. F. O (ultrasonic fleet observer) saranno disponibili in commercio per una cifra ridicola, poco più di un panino e una bibita.

Il rilevatore Ufo funziona in modo simile ad un radar. Gli oggetti da cercare sono inseriti in una tabella. Dai bordi esterni della tabella vengono lanciati raggi "cip" verso i quadrati interni. Se un quadrato contiene un oggetto, questo a seconda delle sue caratteristiche devia il raggio allungandone il percorso e trasformandolo in raggio "ciiiiiip" o anche di più. Quando il raggio esce dalla tabella, si misura la lunghezza del tragitto che ha percorso misurando il ritardo tra entrata e uscita e si rileva se ha incontrato ostacoli e di che tipo.

Gli oggetti sono di tre tipi. Il tipo O devia il raggio di 90 gradi in senso orario. Il tipo F lo devia di 180 gradi (lo manda indietro), mentre il tipo U lo devia di 90 gradi in senso antiorario.

Nel disegno un esempio dei diversi comportamenti.

Il raggio che entra sulla destra ha lunghezza 2 perché entra, trova un oggetto tipo F, e torna indietro. Il raggio proveniente dall'alto ha lunghezza 4 perché entra, percorre due caselle, trova un tipo U, devia verso destra e percorre altre due caselle. Il raggio proveniente dal basso ha lunghezza 3, perché entra, incontra un O, gira verso destra e attraversa una casella vuota prima di uscire.



Ed ecco a voi quattro schemi di difficoltà variabile, nei quali dovete sistemare, per i due in alto solo tre oggetti in tutto lo schema (un U, un O e un F); per i due schemi in basso in ogni riga e in ogni colonna sono presenti i tre tipi di oggetto una sola volta.

