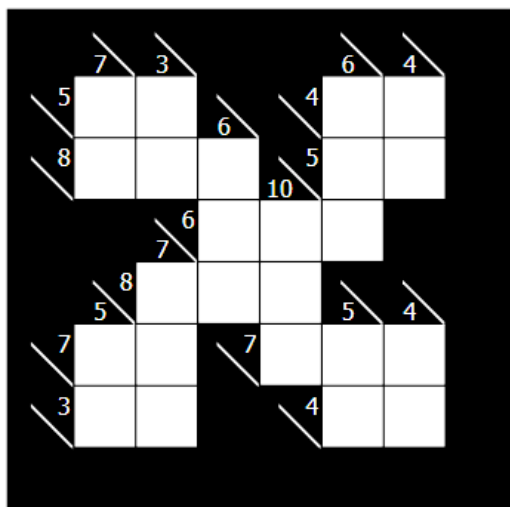


## KODOWANIE z łamigłówkami – LOGI

zadania pochodzą ze strony [www.wydawnictwologi.pl](http://www.wydawnictwologi.pl)

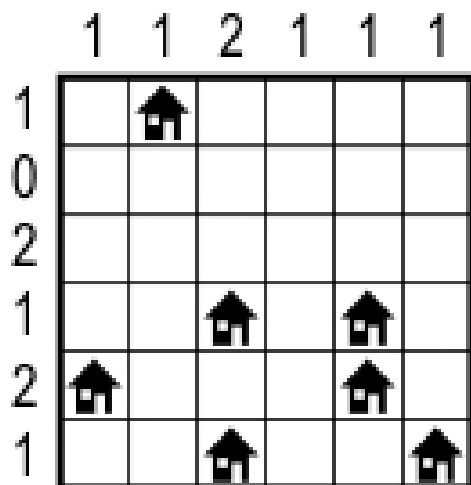


### KRZYŻÓWKA LICZBOWA

W puste pola wpisz cyfry od 1 do 9.

Liczby określają, jaka ma być suma wpisanych cyfr (na przykład  $7 = 2 + 4 + 1$ ).

W obrębie jednej sumy cyfry nie mogą się powtarzać.

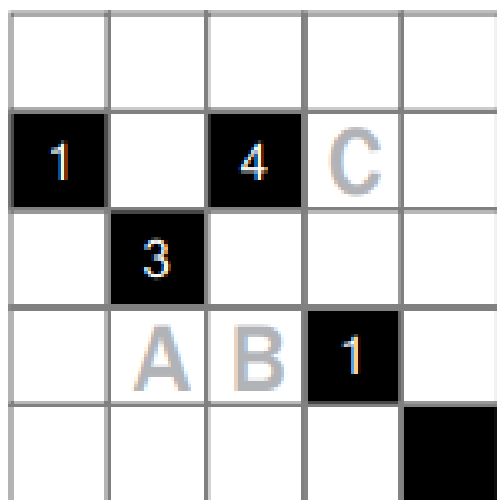


### ŁAMIGŁÓWKA ARCHITEKTA

Przy każdym domku umieść zbiornik z gazem (służącym do ogrzewania domków). Każdy domek musi być połączony ze swoim zbiornikiem jednym z boków (nie rogami).

Pola ze zbiornikami nie mogą stykać się ze sobą ani bokiem, ani rogami.

Liczby przy brzegach określają ile powinno być zbiorników w rzędzie.



### LAMPKI

Ustaw lampki tak, żeby każde białe pole było oświetlone. Lampka oświetla pola znajdujące się w tym samym wierszu i kolumnie co pole lampki, aż do pierwszego czarnego pola, które blokuje światło. Żadna lampka nie może oświetlać innej lampki.

Liczby oznaczają ile lampek stoi przy polu z liczbą (0 do 4). Żadne białe pole nie może pozostać nieoświetlone.

			1		
	2	4	1	3	2
3					
1	2				
3					
2					
2					

## OBRAZEK LOGICZNY

Zamaluj niektóre kratki według podanych liczb. Liczby odpowiadają grupom pól, które należy zamalować (np. 3 oznacza grupę trzech zamalowanych pól), między grupami pól musi być co najmniej jedno pole puste (dla ułatwienia narysuj X). Kolejność grup musi się zgadzać z kolejnością liczb.

				2
2				2
3				1
1				3
		3	2	

## PIRAMIDY

Ustaw piramidy o wysokościach od 1 do 4. W każdym wierszu i kolumnie muszą się znaleźć piramidy różnej wysokości. Liczby na zewnątrz oznaczają, ile widać piramid z miejsca, gdzie dana liczba stoi, wyższe piramidy zasłaniają niższe.

3	5		6		
1		6		3	2
2		5	3		
					5
	3	4	2		6
6	2		4	5	

## SUDOKU

Uzupełnij diagram sudoku wpisując cyfry od 1 do 6. Cyfry w rzędach, kolumnach i prostokątach nie mogą się powtarzać.