

Question 1:

1. apartment building 里有十个房间，有三种租住方式，owner 自己住，租给家人，租给外人，这个楼里有一个规矩，最多只能有 4 个房间租给外人，owner 自己住的和租给家人的不管。表格给了这十个房间各自的租住方式，4 个是 owner，2 个租给家人，4 个租给外人。还有一个可以贷款的条件，一是 owner 贷款的话，如果楼里住超过 25% 是 owner 就可以，二是如果租住的人贷款的话，楼里住超过 50% 是 owner 就可以。

问题 1 这个楼里谁可以贷款，owner 可以，其他两种不可以问题 2 几年以后租房的人可以贷款了，下面哪个条件要满足，选的是不超过 50% 的人是租房的第三个问题忘了。。

2. 科学家认为商品的背景颜色会影响人的 aggressive 程度，做了两个实验，一个是让一群人去竞拍这些商品，分成四组，每组人看到的背景颜色不一样，另一个是让一群人去对这些商品砍价，也是分成四组。背景颜色有红，蓝，灰，白。科学家的预测是红色比蓝色 aggressive，于是竞拍的红色组会比蓝色组报价高，砍价的红色组会比蓝色组出价低。然后给了表格结果。

问了什么最高的比最低的高多少之类的问题
还有科学家的预测是否准确，是准确的。

3. 还有一个 Prep 类似的跑程序框的题，问输入 n 是多少， m 是多少的时候输出 $(n - m)$ 等于 -

4，选的是 $n20, m4$

Question 2

1. 有三层楼，第一层挨着第二层，第二层挨着第三层。有 F, A, L, HR, IT, M 六个部门，每层楼至少有一个部门。给了三个条件：(1) 第二层有且只有三个部门；(2) 和 (3) 是哪个部门在哪个部门楼下这种。（在草稿纸上画一画就知道了）

问：第一层有哪几个部门，第三层有哪几个部门。

Question 3:

某人抽奖，有 $\frac{1}{6}$ 概率拿 A 奖，有 $\frac{1}{6}$ 概率拿 B 奖，且不冲突可以拿两个奖。

问：恰好拿一个奖的概率。

gouzhu 答案：10/36 整理君

思路： $\frac{1}{6} \times \frac{5}{6} + \frac{5}{6} \times \frac{1}{6} = \frac{10}{36}$

Question 4:

信息 (1)：一个游戏有四个部分，有四个初始物品。

信息 (2)：每个东西的 price 和 exchange price。

问题：都超简单，比如只有某几个东西是不是能通过游戏，通过游戏这四关是不是一个关比一关贵；假设有第五关，需要一个东西和另外四个东西至少需要多少钱...真的，特别简单。

讲设定一个游戏：信息 (1)：有几个地图。只记得有 ocean，几个地图的难度是逐渐上升，ocean 是最难的那个地图。越难的地图，通关需要的 items 也会增多。

信息 (2)：还讲了一开始会有哪些 items，然后还可以买和卖 items。题里面列了 items 买卖的价格表。

问：有个问题记得说是要通过一个地图，需要多少个 items，然后问买这些 items 需要多少钱。

IR 考了一道 item 过关。有四种场景，分别需要哪些道具过关，有表格写清对应的道具需要多少个 coins。匹配对了简单加减即可。

三段的题目是讲玩家玩游戏，各个关口奖励的金币不一样，且各关要求通关的所要的道具不一样，玩家可以用金币去买道具也可以用道具换金币。。。我就记得有 boat 啊 lantern 啊 rope 啥的

，并不是很难，计算也很简单二位数加减并且都是 10、15、25、50 这样的数字

3、易物交换游戏题

4 个地图——什么，desert，mountain，ocean，难度递增开始所拥有的物品——rope，bottle，和什么

第一题问开始拥有的物品所具有的交流价值 exchange value 之和，看第三个表，分别为 15,15,10

第二题是把拥有的 rope 和 bottle 卖了够不够买一个 boat，由第三个表看出 rope 和 bottle 一共 30，boat 的 purchasevalue 为 30，所以够用

第三题是三个判断正误，例如有，是不是难度越大所需的物品越多；是不是难度越大最后获得奖励越多；ocean 的必须拥有的 Lantern 物品是不是表格里购买价值最大的。第二张表描述了每个关卡必须要得到哪个物品，以及其他的物品，最后的奖励等。

第四题题问加了一个更难的关卡，如果开始时手里没有任何物品的话需要多少钱。给了五个选项

题顺序不一定正确

这倒题目真的出现了很多次.....

Question 5:

一个可以自己选择 items 排序的表格。

问：(1) 是不是能在最少 joblost 情况下打到最多的 pollution emission。

(2)、(3) 类似，就是能不能在 XXX 条件下达到 OOO 目的。