

18 gennaio 2018 dalle 9:00 alle 11:00 sati

Competizione di informatica 2018

Competizione a livello scolastico / Scuola elementare (6^a classe)
Algoritmi (Logo)

DATI DI PROVA UFFICIALI



Agencija za odgoj i obrazovanje
Education and Teacher Training Agency



HRVATSKI SAVEZ
INFORMATIČARA



Ministarstvo znanosti,
obrazovanja i sporta



HRVATSKA
ZAJEDNICA
TEHNIČKE
KULTURE

Istruzioni per la valutazione

Ogni esercizio va valutato tramite i dati di prova assegnati che potete trovare di seguito. Ciascun dato di prova è definito dai dati in ingresso (attivando il programma), dai dati in uscita ufficiali e dal numero di punti ottenibili per ogni rispettiva prova. Per ciascun dato di prova, i punti vengono assegnati solamente se il risultato del programma combacia con il risultato ufficiale e se l'esecuzione del programma è terminata in modo regolare, all'interno del limite temporale concesso di un secondo previsto per un dato di prova. Si dice che il programma è terminato in modo regolare qualora non sia apparso alcun messaggio d'errore durante l'esecuzione.

I dati in uscita del programma nel linguaggio FMS Logo possono essere grafici o testuali (numeri, parole, liste). Nel caso di dati in uscita testuali, la soluzione viene considerata corretta solamente se è identica alla soluzione ufficiale. Per esempio, se la soluzione corretta di una prova è la parola "BANANA, dati in uscita come ["BANANA] o [B A N A N A] non vengono considerati corretti. Nel caso di dati in uscita in forma grafica, la soluzione viene considerata corretta solamente se la figura disegnata sullo schermo è equivalente alla corrispondente figura rappresentata nelle soluzioni ufficiali. Nel confronto tra le figure, a meno che nell'esercizio non venga indicato altrimenti, la loro posizione sullo schermo non è rilevante. Volendo formalizzare, se la soluzione ufficiale si può ottenere tramite la traslazione e/o la rotazione della figura disegnata, allora l'uscita del programma viene considerata corretta. Qui è importante far presente che prima dell'esecuzione di ciascun esempio lo schermo deve essere pulito (ossia cancellato), la matita deve essere abbassata, e i colori per disegnare linee e quelli per il riempimento devono essere impostati al loro valore predefinito (default). Potete assicurare queste condizioni usando le istruzioni `CS PD SETPC 0 SETFC 0` prima dell'esecuzione di ogni esempio.

Infine, per alcuni esercizi è disponibile la sezione valutazione la quale, oltre a fornire ai partecipanti informazioni su come verranno valutate le parti dell'esercizio, può contenere informazioni che completano o rafforzano le linee guida generali sull'assegnazione dei punti fornite nei paragrafi precedenti.

Esercizio 1: Il cubo

50 punti

	Esempio	Immagine	Punti
Prova 1	CS CUBO 40 0	Immagine 1.1	10
Prova 2	CS CUBO 20 0	Immagine 1.2	10
Prova 3	CS CUBO 30 0	Immagine 1.3	10
Prova 4	CS CUBO 25 50	Immagine 1.4	10
Prova 5	CS CUBO 40 30	Immagine 1.5	10
Punti in totale			50

Osservazione: Se in una delle primo tre dati di prova la soluzione del partecipante differisce da quella ufficiale in modo da contenere un pixel in più nella posizione in centro della circonferenza, punteggiate tale prova dei dati con 10 punti.

Esercizio 2: BUSSOLA

50 punti

	Esempio	Immagine	Punti
Prova 1	CS BUSSOLA 100 110 50 30 "N	Immagine 2.1	10
Prova 2	CS BUSSOLA 60 70 25 20 "E	Immagine 2.2	10
Prova 3	CS BUSSOLA 100 110 45 40 "S	Immagine 2.3	10
Prova 4	CS BUSSOLA 70 110 30 30 "O	Immagine 2.4	10
Prova 5	CS BUSSOLA 60 70 30 0 "S	Immagine 2.5	10
Punti in totale			50

Osservazione: Se in quinto dati di prova la soluzione del partecipante differisce da quella ufficiale in modo da contenere un pixel in più nella posizione in centro della circonferenza, punteggiate tale prova dei dati con 10 punti.

Esercizio 3: TROMBA

50 punti

	Esempio	Immagine	Punti
Prova 1	CS TROMBA 3 3 100 0	Immagine 3.1	10
Prova 2	CS TROMBA 2 5 100 20	Immagine 3.2	10
Prova 3	CS TROMBA 2 4 50 30	Immagine 3.3	10
Prova 4	CS TROMBA 4 2 100 20	Immagine 3.4	10
Prova 5	CS TROMBA 10 10 80 10	Immagine 3.5	10
Punti in totale			50

Immagini 1: Il cubo

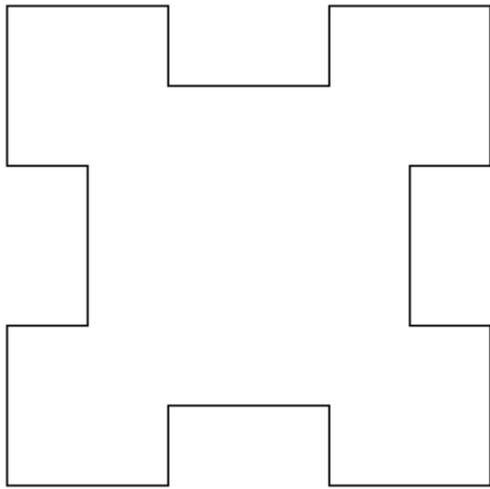


Immagine 1.1

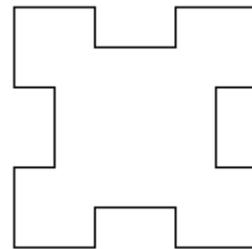


Immagine 1.2

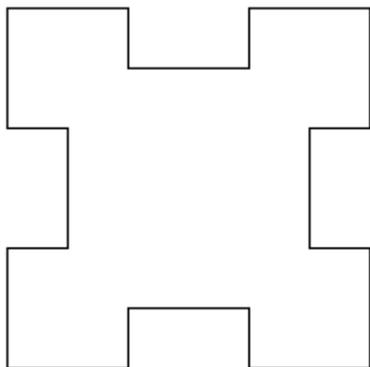


Immagine 1.3

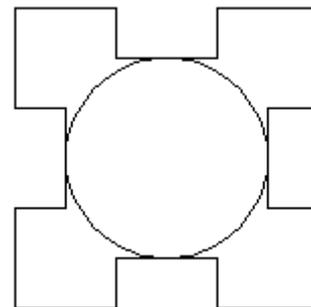


Immagine 1.4

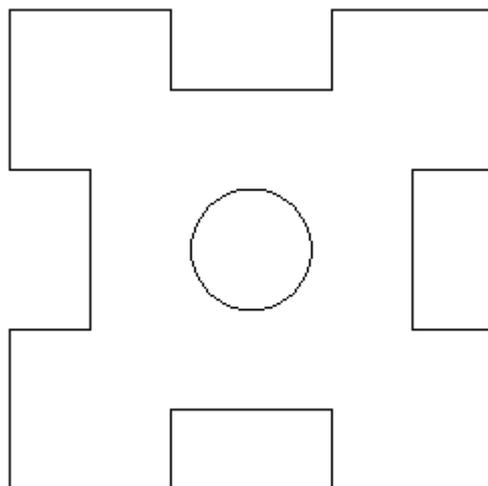


Immagine 1.5

Immagini 2: La bussola

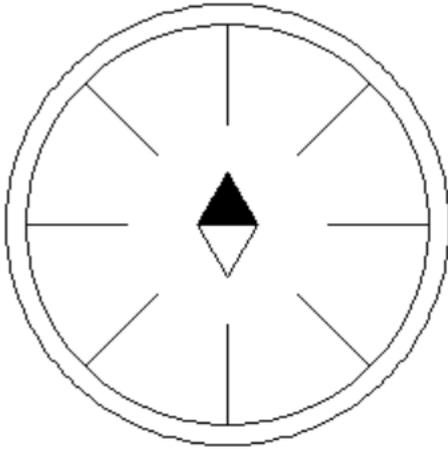


Immagine 2.1

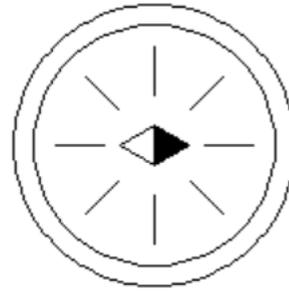


Immagine 2.2

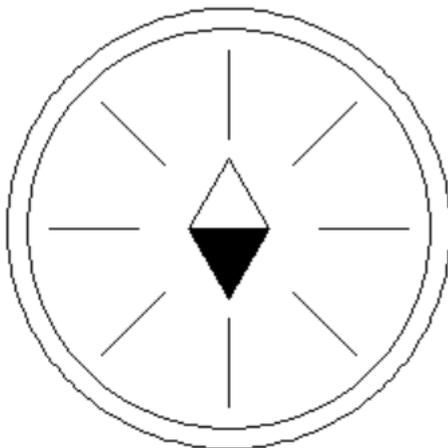


Immagine 2.3

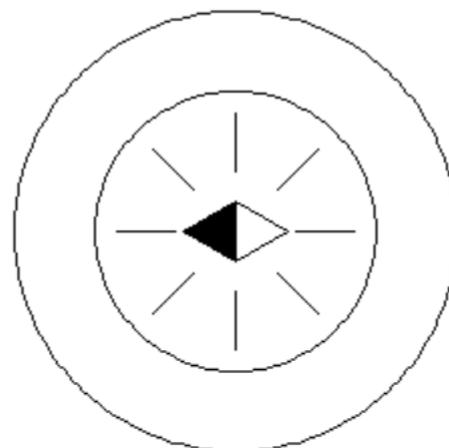


Immagine 2.4

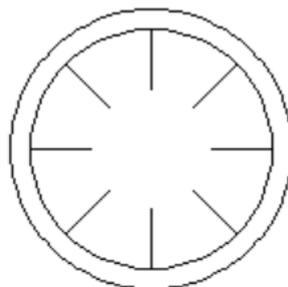


Immagine 2.5

Immagine 3: La tromba



Immagine 3.1

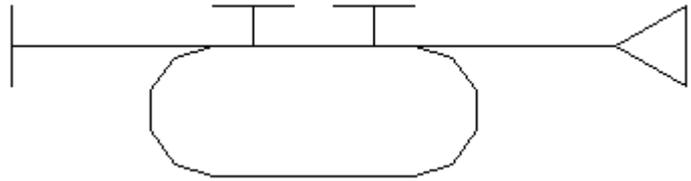


Immagine 3.2

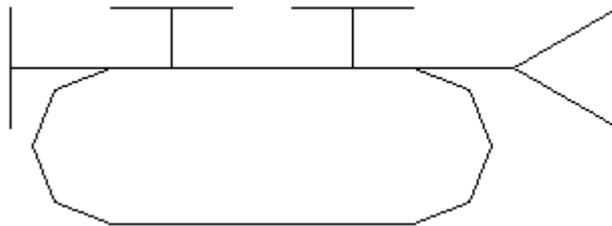


Immagine 3.3

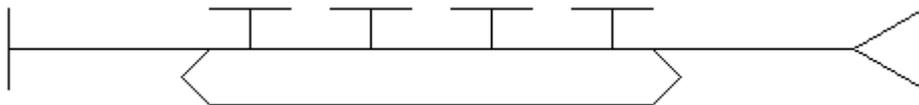


Immagine 3.4

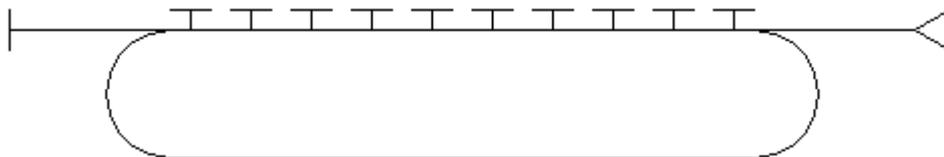


Immagine 3.5