

25 gennaio 2019 dalle 9:00 alle 11:00 sati

Competizione di informatica 2019

Competizione a livello scolastico / Scuola elementare (5^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 Provauali (numeri, parole, liste). Nel caso di dati in uscita Provauali, 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: Bandiera

50 punti

	Esempio	Immagine	Punti
Prova 1	CS BANDIERA 100 0 0	Immagine 1.1	10
Prova 2	CS BANDIERA 100 100 0	Immagine 1.2	10
Prova 3	CS BANDIERA 120 10 0	Immagine 1.3	10
Prova 4	CS BANDIERA 100 10 100	Immagine 1.4	10
Prova 5	CS BANDIERA 100 5 30	Immagine 1.5	10
Punti in totale			50

Esercizio 2: Cartello stradale

50 punti

	Esempio	Immagine	Punti
Prova 1	CS SMJEROKAZ 45 1 0 40 10	Immagine 2.1	10
Prova 2	CS SMJEROKAZ 30 1 20 40 10	Immagine 2.2	10
Prova 3	CS SMJEROKAZ 70 1 30 100 10	Immagine 2.3	10
Prova 4	CS SMJEROKAZ 70 3 30 100 0	Immagine 2.4	10
Prova 5	CS SMJEROKAZ 40 5 30 80 20	Immagine 2.5	10
Punti in totale			50

Esercizio 3: Shuriken

50 punti

	Esempio	Immagine	Punti
Prova 1	CS SHURIKEN 6 0 50 0 0	Immagine 3.1	5
Prova 2	CS SHURIKEN 10 0 30 0 0	Immagine 3.2	5
Prova 3	CS SHURIKEN 5 0 30 10 0	Immagine 3.3	5
Prova 4	CS SHURIKEN 3 0 50 5 0	Immagine 3.4	5
Prova 5	CS SHURIKEN 4 1 50 0 10	Immagine 3.5	5
Prova 6	CS SHURIKEN 7 1 40 0 10	Immagine 3.6	5
Prova 7	CS SHURIKEN 8 1 40 10 10	Immagine 3.7	5
Prova 8	CS SHURIKEN 10 1 40 15 10	Immagine 3.8	5
Prova 9	CS SHURIKEN 6 2 30 15 10	Immagine 3.9	5
Prova 10	CS SHURIKEN 5 7 30 10 8	Immagine 3.10	5
Punti in totale			50

Slike 1: Bandiera



Immagine 1.1



Immagine 1.2



Immagine 1.3

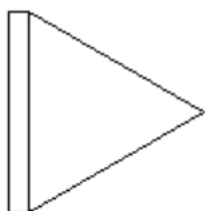


Immagine 1.4



Immagine 1.5

Slike 2: Cartello stradale



Immagine 2.1



Immagine 2.2



Immagine 2.3

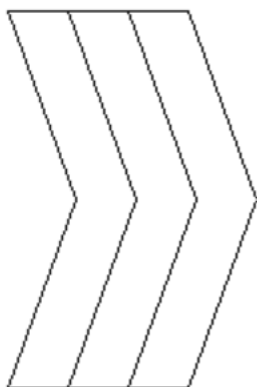


Immagine 2.4

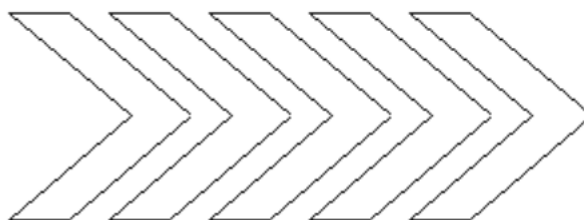


Immagine 2.5

Slike 3: Shuriken

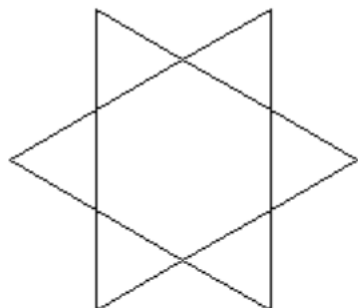


Immagine 3.1

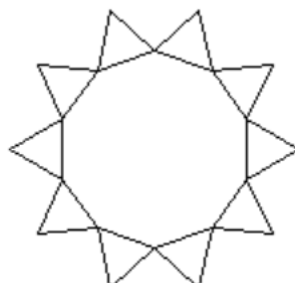


Immagine 3.2

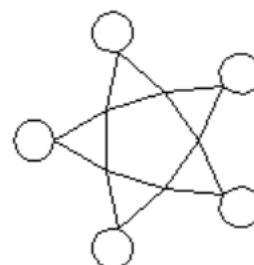


Immagine 3.3

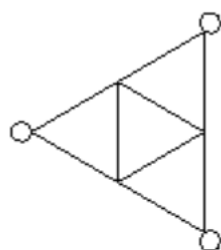


Immagine 3.4

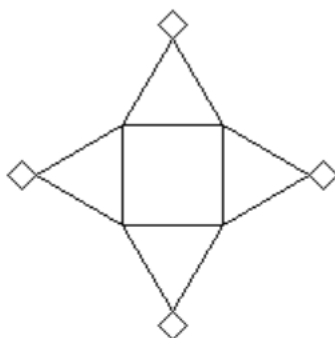


Immagine 3.5

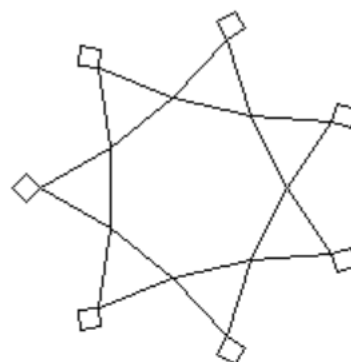


Immagine 3.6

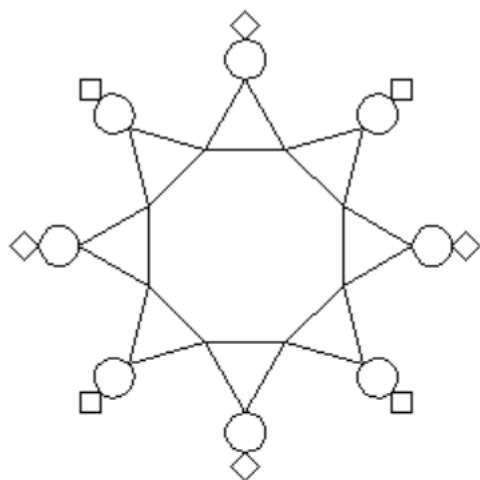


Immagine 3.7

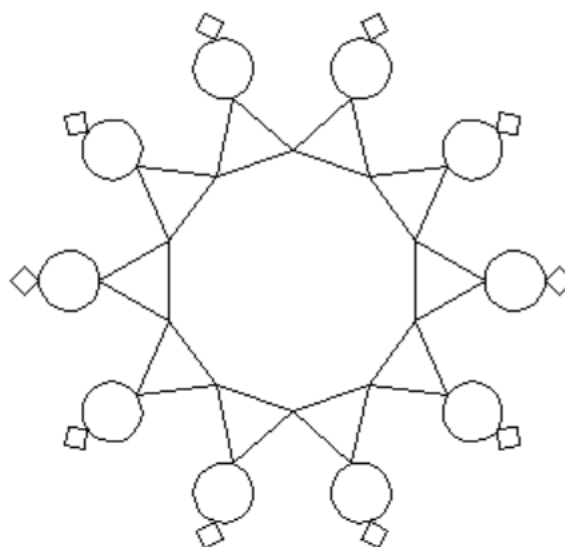


Immagine 3.8

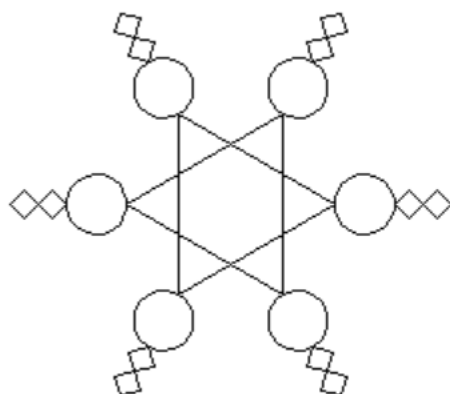


Immagine 3.9

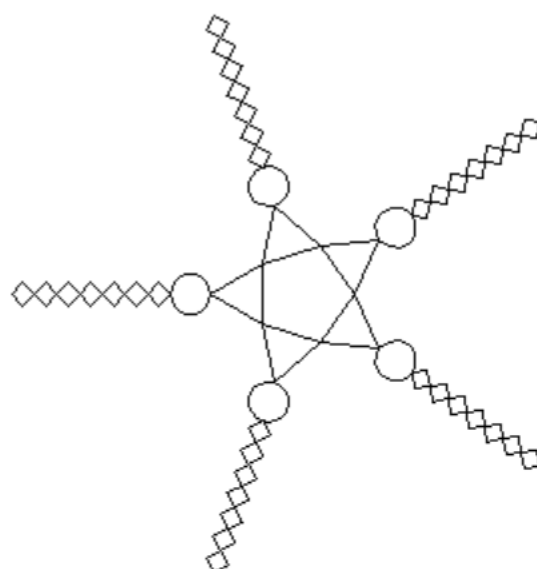


Immagine 3.10