15 febbraio 2019 dalle 09:00 alle 11:00

Competizione di informatica 2019

Competizione a livello regionale / Scuola elementare

Classe 5a

Algoritmi (Logo)

DATI DI PROVA UFFICIALI

Agencija za odgoj i obrazovanje
Education and Teacher Training Agency

HRVATSKI SAVEZ INFORMATIČARA

Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta

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.

Esercizio1: PIANOFORTE

30 punti

	Esempio	Immagine	Punti
Prova 1	`CS PIANOFORTE 100 30 0`	Immagine 1.1	6
Prova 2	`CS PIANOFORTE 100 50 0`	Immagine 1.2	6
Prova 3	`CS PIANOFORTE 120 30 20`	Immagine 1.3	6
Prova 4	`CS PIANOFORTE 120 60 25`	Immagine 1.4	6
Prova 5	`CS PIANOFORTE 150 30 10`	Immagine 1.5	6
	Punti in totale		**30**

Esercizio 2: MOTORE

40 punti

	Esempio	Immagine	Punti
Prova 1	`CS MOTORE 0 0 100 0`	Immagine 2.1	4
Prova 2	`CS MOTORE 0 0 20 30`	Immagine 2.2	4
Prova 3	`CS MOTORE 4 0 30 20`	Immagine 2.3	4
Prova 4	`CS MOTORE 7 0 30 10`	Immagine 2.4	4
Prova 5	`CS MOTORE 12 0 40 10`	Immagine 2.5	4
Prova 6	`CS MOTORE 0 6 40 0`	Immagine 2.6	4
Prova 7	`CS MOTORE 18 0 50 10`	Immagine 2.7	4
Prova 8	`CS MOTORE 20 0 40 25`	Immagine 2.8	4
Prova 9	`CS MOTORE 10 10 60 15`	Immagine 2.9	4
Prova 10	`CS MOTORE 13 20 50 15`	Immagine 2.10	4
	Punti in totale		**40**

Esercizio 3: VENTO

60 punti

	Esempio	Immagine	Bodovi
Prova 1	`CS VENTO 4 20 0 1 1 10`	Immagine 3.1	6
Prova 2	`CS VENTO 5 20 0 3 3 10`	Immagine 3.2	6
Prova 3	`CS VENTO 3 20 0 2 4 10`	Immagine 3.3	6
Prova 4	`CS VENTO 6 20 0 2 5 10`	Immagine 3.4	6
Prova 5	`CS VENTO 8 20 0 1 3 10`	Immagine 3.5	6
Prova 6	`CS VENTO 6 20 10 2 3 10`	Immagine 3.6	6
Prova 7	`CS VENTO 10 10 10 10 6 20`	Immagine 3.7	6
Prova 8	`CS VENTO 10 10 10 10 6 2`	Immagine 3.8	6
Prova 9	`CS VENTO 9 10 10 10 7 2`	Immagine 3.9	6
Prova 10	`CS VENTO 7 10 10 10 6 3`	Immagine 3.10	6
	Punti in totale		**60**

Esercizio 4: GIOCO

70 punti

	Esempio	Immagine	Bodovi
Prova 1	`CS GIOCO 3 3 30 10 20 0`	Immagine 4.1	7
Prova 2	`CS GIOCO 3 4 30 3 20 0`	Immagine 4.2	7
Prova 3	`CS GIOCO 3 5 30 20 2 0`	Immagine 4.3	7
Prova 4	`CS GIOCO 3 8 30 2 3 0`	Immagine 4.4	7
Prova 5	`CS GIOCO 5 5 30 13 8 10`	Immagine 4.5	7
Prova 6	`CS GIOCO 5 7 30 9 5 6`	Immagine 4.6	7
Prova 7	`CS GIOCO 4 6 30 9 4 6`	Immagine 4.7	7
Prova 8	`CS GIOCO 3 8 30 6 7 4`	Immagine 4.8	7
Prova 9	`CS GIOCO 5 9 30 3 2 18`	Immagine 4.9	7
Prova 10	`CS GIOCO 7 10 30 7 3 30`	Immagine 4.10	7
	Punti in totale		**70**

Immagini 1: PIANOFORTE

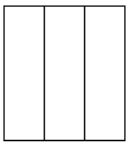

Immagine 1.1

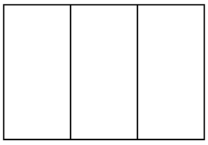

Immagine 1.2

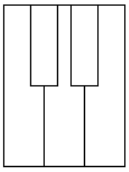

Immagine 1.3

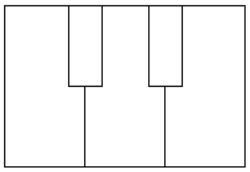

Immagine 1.4

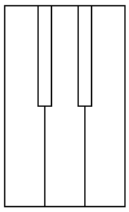

Immagine 1.5

Immagini 2: MOTORE

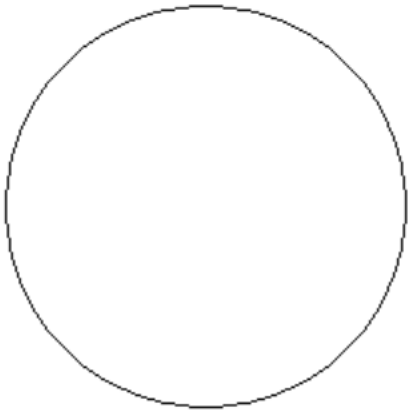

Immagine 2.1

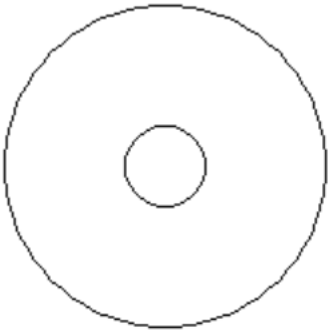

Immagine 2.2

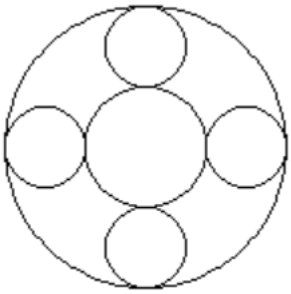

Immagine 2.3

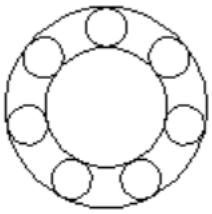

Immagine 2.4

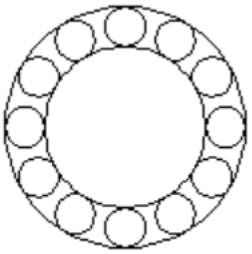

Immagine 2.5

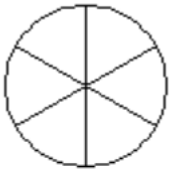

Immagine 2.6

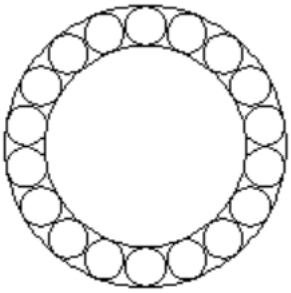

Immagine 2.7

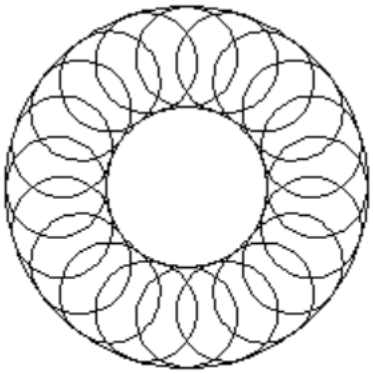

Immagine 2.8

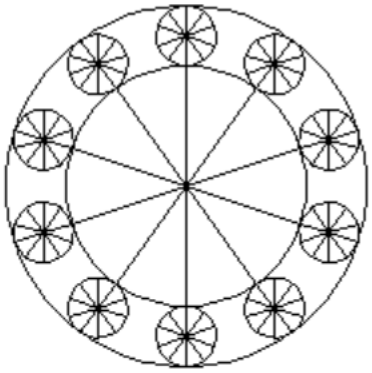

Immagine 2.9

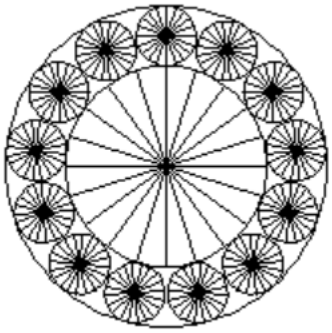

Immagine 2.10

Immagini 3: VENTO

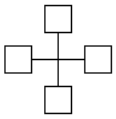

Immagine 3.1

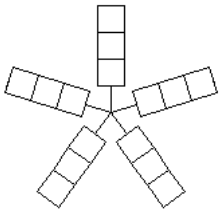

Immagine 3.2

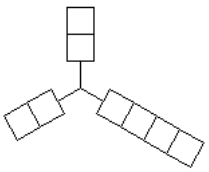

Immagine 3.3

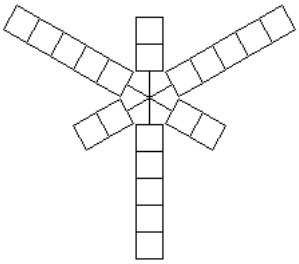

Immagine 3.4

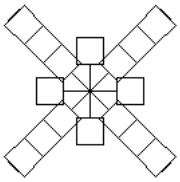

Immagine 3.5

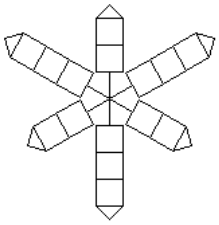

Immagine 3.6

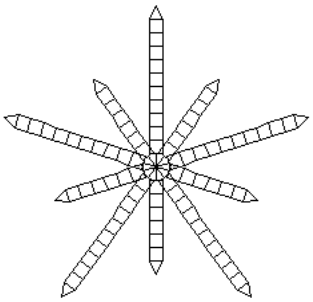

Immagine 3.7

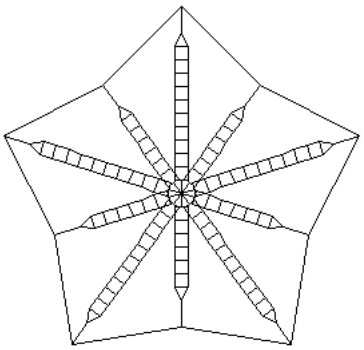

Immagine 3.8

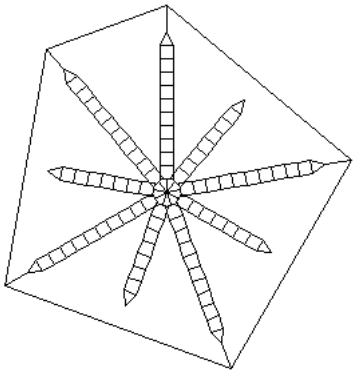

Immagine 3.9

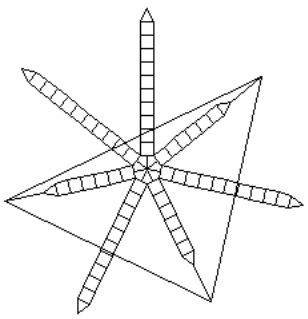

Immagine 3.10

Immagini 4: GIOCO

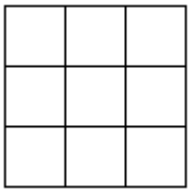

Immagine 4.1

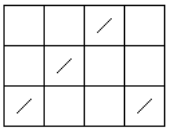

Immagine 4.2

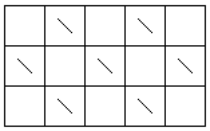

Immagine 4.3

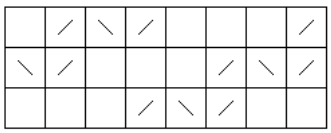

Immagine 4.4

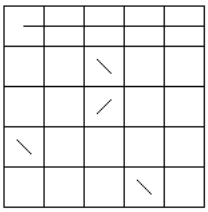

Immagine 4.5

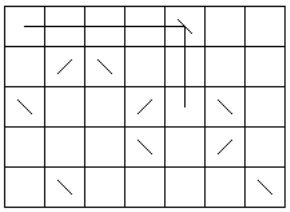

Immagine 4.6

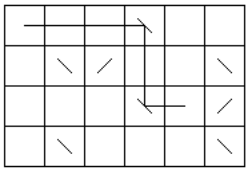

Immagine 4.7

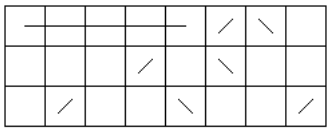

Immagine 4.8

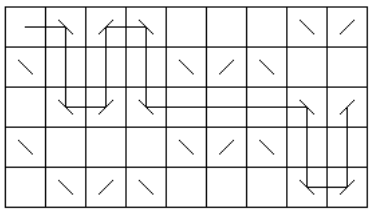

Immagine 4.9

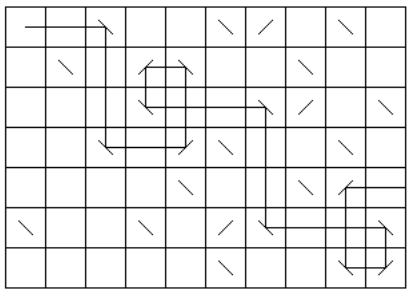

Immagine 4.10