

4. veljače 2022. od 09:00 do 11:00

2022 *iz informatike* **Natjecanje**

Školsko natjecanje / Osnovna škola (6. razred)
Algoritmi (Logo)

SLUŽBENI TESTNI PRIMJERI



Agencija za odgoj i obrazovanje
Education and Teacher Training Agency



HRVATSKI SAVEZ
INFORMATIČARA



Ministarstvo znanosti
i obrazovanja

Uputa za bodovanje

Svaki se zadatak boduje pomoću unaprijed koncipiranih testnih primjera koje možete pronaći u nastavku ovog dokumenta. Pojedini testni primjer definiran je ulazom (pozivom programa), službenim izlazom te brojem bodova koje je na tom testnom primjeru moguće osvojiti. Bodovi se na pojedinom test podatku dodjeljuju samo ako se izlaz programa slaže sa službenim izlazom te je program, unutar predviđenog vremenskog ograničenja od jedne sekunde po testnom primjeru, **regularno** završio s izvođenjem. Regularno završavanje programa podrazumijeva da se prilikom izvršavanja nije pojavila nikakva poruka o pogrešci. Izlaz programa u jeziku FMS Logo može biti grafički ili tekstualan (brojevi, riječi, liste). U slučaju tekstualnog izlaza, rješenje smatramo ispravnim samo ako je identično službenom rješenju. Primjerice, ako je ispravno rješenje nekog testnog primjera riječ "BANANA, izlazi poput ["BANANA] ili [B A N A N A] ne smatraju se ispravnim. U slučaju grafičkog izlaza, rješenje smatramo ispravnim samo ako je lik na ekranu ekvivalentan liku u službenom rješenju. Prilikom uspoređivanja likova, ako u zadatku nije drugačije navedeno, njegova nam pozicija na ekranu nije bitna. Formalnije, ako je službeno rješenje moguće dobiti postupcima **translacije** i/ili **rotacije** nacrtanog lika, tada izlaz programa smatramo ispravnim. Ovdje je važno istaknuti da prije pokretanja svakog primjera ekran treba biti obrisani, olovka mora biti spuštena, a boje za crtanje i ispunu trebaju biti postavljene na pretpostavljane (default) vrijednosti. Ovo možete osigurati tako da prije pokretanja svakog primjera upišete `CS PD SETPC 0 SETFC 0.`

Konačno, u sklopu nekih zadataka nalazi se sekcija **Bodovanje** koja, osim što natjecatelju pruža uvid u bodovanje pojedinih dijelova zadatka, može sadržavati informacije koje upotpunjuju ili nadjačavaju opće smjernice za bodovanje dane u prethodnim odlomcima.

Zadatak 1: Valentinovo

50 bodova

	Primjer	Slika	Bodovi
Test 1	CS VALENTINOVO 60 0 0	Slika 1.1	10
Test 2	CS VALENTINOVO 25 45 0	Slika 1.2	10
Test 3	CS VALENTINOVO 35 20 70	Slika 1.3	10
Test 4	CS VALENTINOVO 20 40 10	Slika 1.4	10
Test 5	CS VALENTINOVO 13 10 40	Slika 1.5	10

Zadatak 2: Slamka

50 bodova

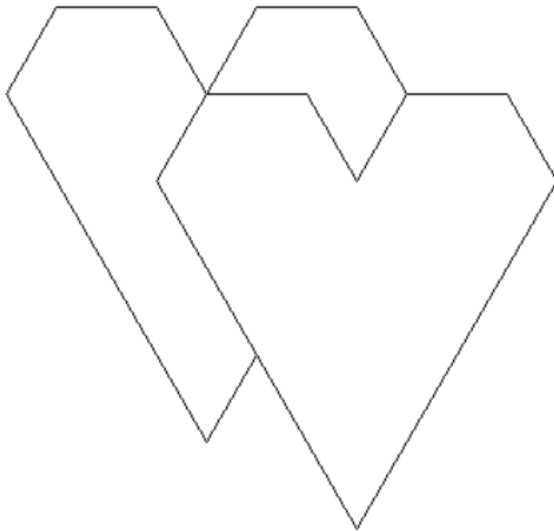
	Primjer	Slika	Bodovi
Test 1	CS SLAMKA 5 164 71 0 22	Slika 2.1	10
Test 2	CS SLAMKA 2 205 88 33 28	Slika 2.2	10
Test 3	CS SLAMKA 3 233 42 25 45	Slika 2.3	10
Test 4	CS SLAMKA 6 255 106 44 14	Slika 2.4	10
Test 5	CS SLAMKA 25 322 121 32 6	Slika 2.5	10

Zadatak 3: Olovke

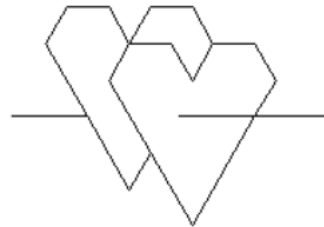
50 bodova

	Primjer	Slika	Bodovi
Test 1	CS OLOVKE 222 41 0 7 5	Slika 3.1	10
Test 2	CS OLOVKE 255 35 35 4 4	Slika 3.2	10
Test 3	CS OLOVKE 305 46 27 9 5	Slika 3.3	10
Test 4	CS OLOVKE 292 25 35 15 5	Slika 3.4	10
Test 5	CS OLOVKE 185 15 20 25 6	Slika 3.5	10

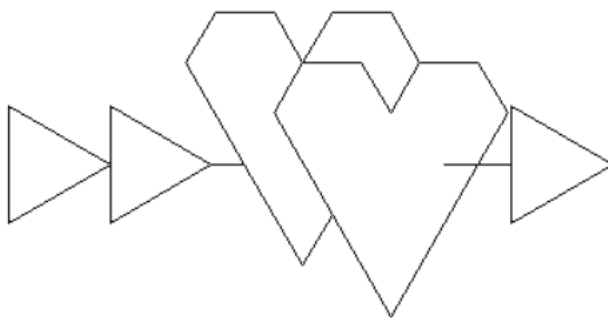
Slike 1: Valentinovo



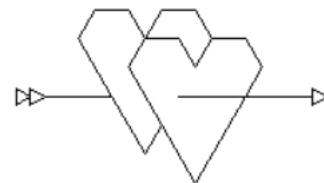
Slika 1.1



Slika 1.2



Slika 1.3



Slika 1.4

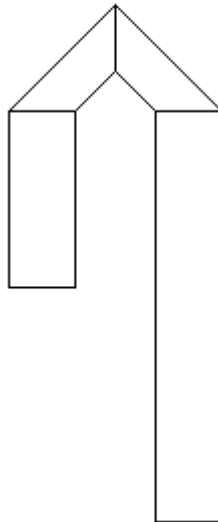


Slika 1.5

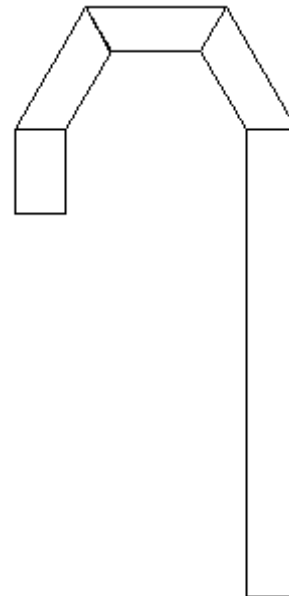
Slike 2: Slamka



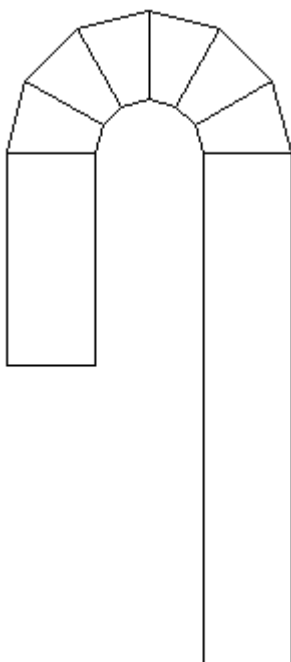
Slika 2.1



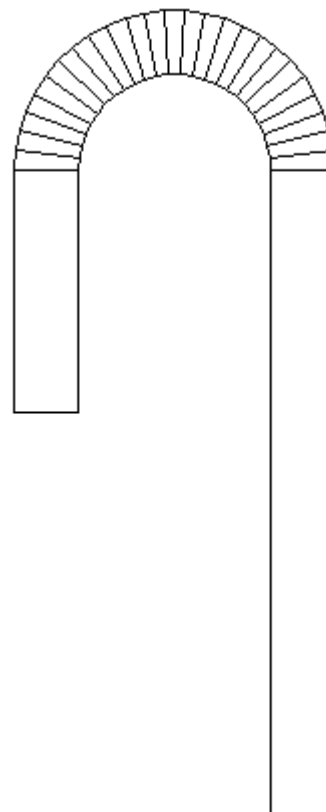
Slika 2.2



Slika 2.3

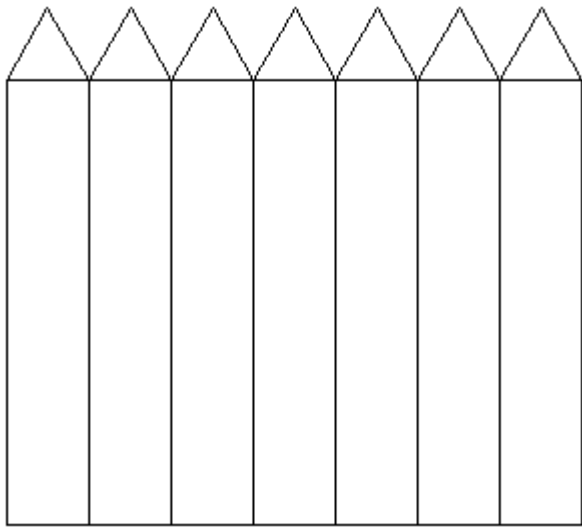


Slika 2.4

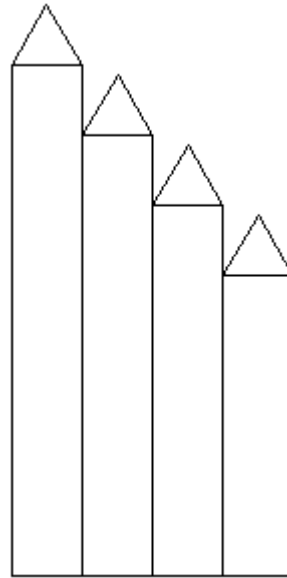


Slika 2.5

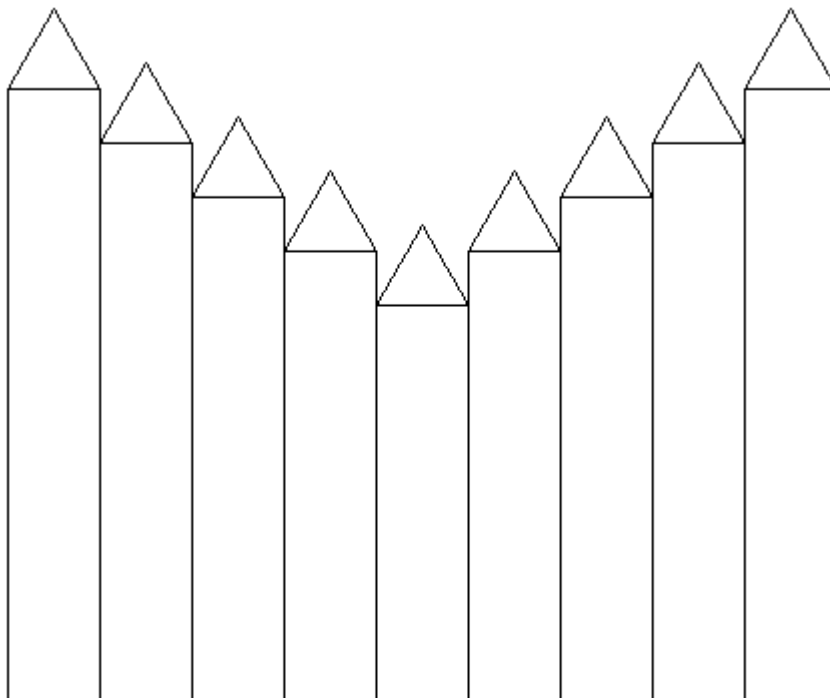
Slike 3: Olovke



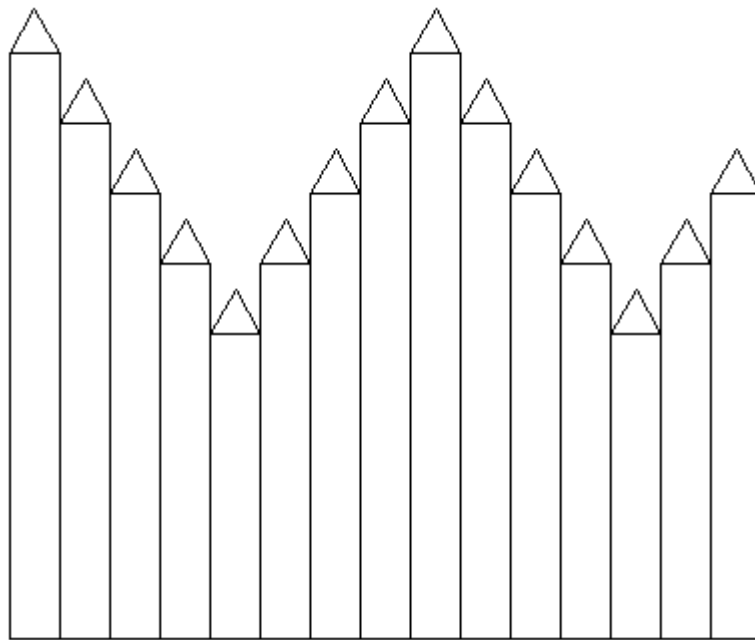
Slika 3.1



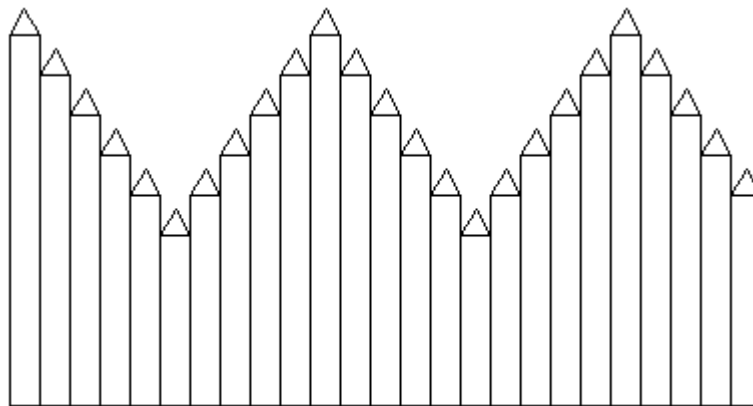
Slika 3.2



Slika 3.3



Slika 3.4



Slika 3.5