

**I WOJEWÓDZKI KONKURS Z INFORMATYKI
DLA UCZNIÓW SZKÓŁ PODSTAWOWYCH WOJEWÓDZTWA
ŚWIĘTOKRZYSKIEGO**

Klucz odpowiedzi i zasady oceniania rozwiązań zadań

ETAP I – SZKOLNY

18 listopada 2019 r., godz. 10.00

Liczba punktów możliwych do uzyskania: 60

Zasady ogólne

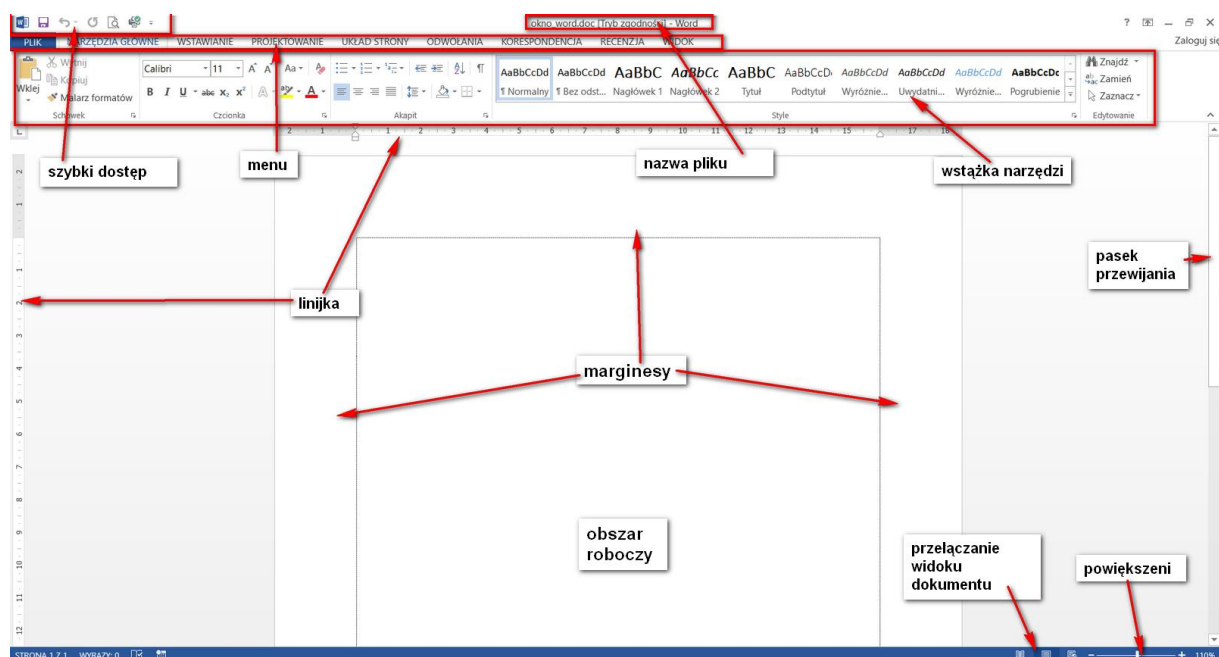
1. Za każde poprawne rozwiązanie zadania otwartego inne niż w kluczu, przyznajemy maksymalną liczbę punktów.
2. Sprawdzeniu podlegają zadania zapisane na pulpitach komputerów w folderze o nazwie KONINF.
3. Punkty przyznajemy zgodnie z kryteriami punktowania, nie wolno dzielić punktów.
4. Brudnopisy nie podlegają sprawdzeniu.

Zadanie 1. (0-20 pkt)

W edytorze tekstu, którego używasz, przygotuj opis okna tego edytora. Opis powinien zawierać:

- zrzut ekranowy okna edytora
- na tym zrzucie powinny być zaznaczone poszczególne elementy edytora (np. menu, pasek narzędzi, obszar roboczy...) za pomocą strzałek z opisem danego elementu.

Na podstawie otrzymanego obrazka utwórz drugi obrazek w taki sposób, aby był połową wielkości obrazka źródłowego i umieść go na drugiej stronie pracy. Włącz numerowanie stron.

Przykładowe rozwiązania**Zasady oceniania**

czynność	punkty
wstawienie zrzutu ekranu do dokumentu	0-2
opisanie poszczególnych elementów okna	0-8 (po jednym punkcie za każdy element, max 8 pkt.)
zgrupowanie wszystkich obiektów	0-3
przeskalowanie rysunku do mniejszego	0-2
wstawienia znaku podziału strony	0-1 (przejście do drugiej strony przez wstawienie wielu enterów – 0 pkt)
wstawienie pomniejszonego rysunku	0-2
włączeniu numeracji stron	0-1
prawidłowe zapisanie pliku na dysku	0-1

Zadanie 2. (0-10 pkt)

Przekształć załączony plik z herb.jpg (jest to herb województwa świętokrzyskiego) tak, aby zamiast białego tła w dolnych narożach było tło przezroczyste.

Przykładowe rozwiązania w edytorze GIMP:

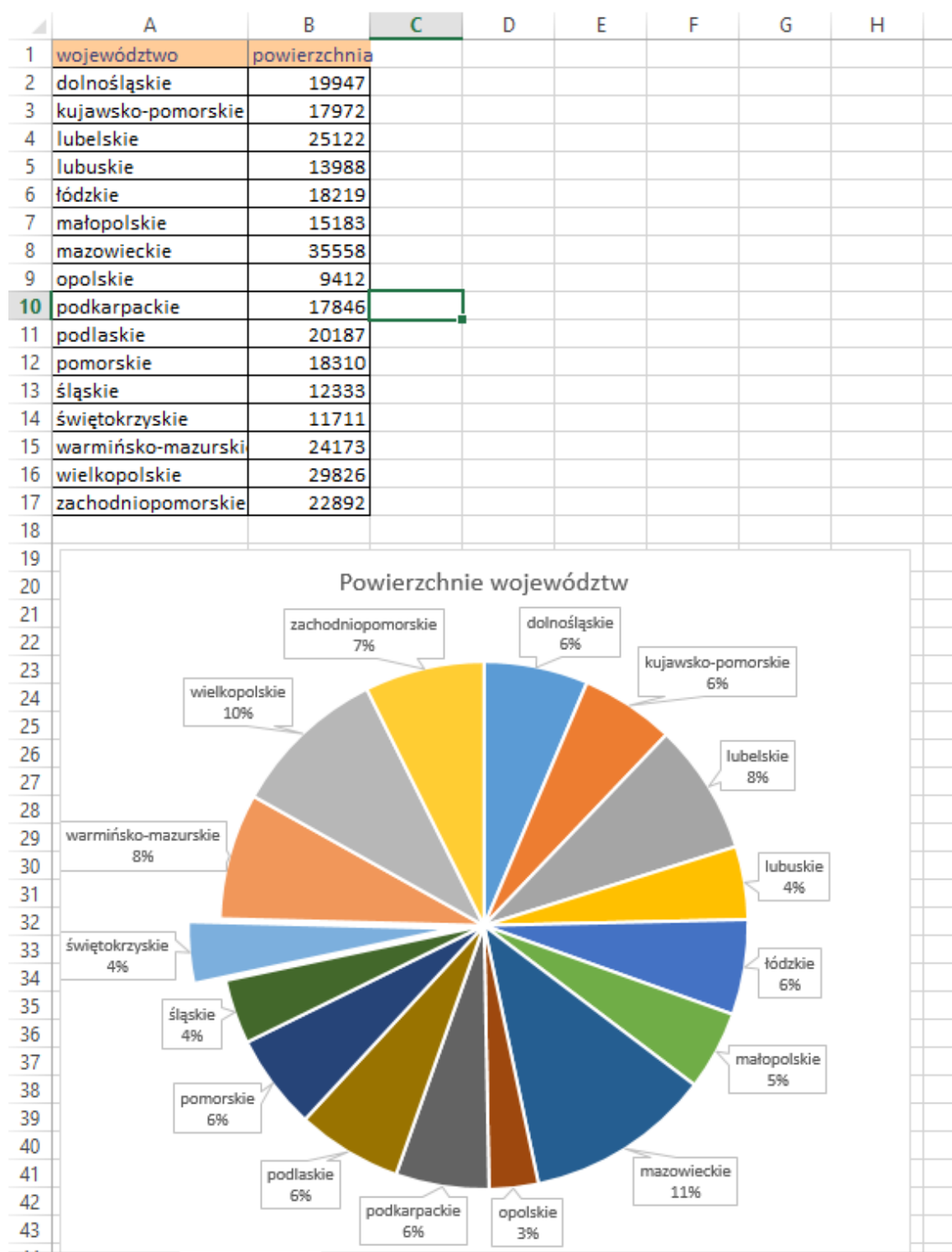
1. Z menu wybieramy *Kolory – Zmiana koloru na alfę*.
2. Potwierdzamy zmianą z białego na alfę.
3. Wypełniamy białym kolorem poziome pasy i orła (które zrobiły się też przezroczyste).
4. Zapisujemy plik.

Zasady oceniania

czynność	punkty
zmiana koloru na przezroczystość	0-4
wypełnienie kolorem białym niepotrzebnych przezroczystości	0-4
prawidłowe zapisanie pliku na dysku w formacie oryginalnym (nie .xcf).	0-2 (zapisanie tylko w formacie .xcf – 1 punkt)

Zadanie 3. (0-20 pkt)

W pliku wojewodztwa.txt przedstawiona jest powierzchnia poszczególnych województw. Utwórz z tych danych tabelę w arkuszu kalkulacyjnym i sformatuj ją wg własnego uznania. Przedstaw w postaci wykresu kołowego powierzchnię Polski według województw. Umieść na wykresie etykiety danych (nazwy województw i wartości procentowe). Zaznacz poprzez wysunięcie z wykresu województwo świętokrzyskie.

Przykładowe rozwiązania

Zasady oceniania

czynność	punkty
wczytanie danych tekstowych do arkusza	0-4
dostosowanie danych do właściwego typu	0-4
sformatowanie tabeli (np. obramowanie, nagłówki)	0-2
wstawienie wykresu kołowego	0-4
właściwy opis danych	0-3
wysunięcie jednej części wykresu	0-2
prawidłowe zapisanie pliku na dysku	0-1

Zadanie 4. (0-10 pkt)

Napisz w dowolnym języku programowania program znajdowania największej spośród 3 wprowadzonych z klawiatury liczb a, b, c.

Pracę zapisz pod nazwą **zadanie4** w folderze o nazwie KONINF umieszczonym na pulpicie komputera.

Przykładowe rozwiązania:**I sposób w języku C++**

```
[*] main.cpp
1  #include <iostream>
2  using namespace std;
3
4  int main()
5  {
6      int a, b, c;
7
8      cout << "Podaj pierwsza liczbe:" << endl;
9      cout << "a=";
10     cin >> a;
11     cout << "Podaj druga liczbe:" << endl;
12     cout << "b=";
13     cin >> b;
14     cout << "Podaj trzecia liczbe:" << endl;
15     cout << "c=";
16     cin >> c;
17
18     if (a>b)
19     {
20         if (a>c)
21             cout << "Najwieksza jest pierwsza liczba" << endl;
22         else
23             cout << "Najwieksza jest trzecia liczba" << endl;
24     }
25     else
26     {
27         if (b>c)
28             cout << "Najwieksza jest druga liczba" << endl;
29         else
30             cout << "Najwieksza jest trzecia liczba" << endl;
31     }
32     return 0;
}
```

II sposób w wersji skróconej

```

main.cpp
1  #include <iostream>
2  using namespace std;
3
4  int main()
5  {
6      int a, b, c;
7
8      cout << "Podaj pierwszą liczbę:" << endl;
9      cout << "a=";
10     cin >> a;
11     cout << "Podaj drugą liczbę:" << endl;
12     cout << "b=";
13     cin >> b;
14     cout << "Podaj trzecią liczbę:" << endl;
15     cout << "c=";
16     cin >> c;
17
18     if ((a>b) && (a>c))
19         cout << "Największa jest pierwsza liczba" << endl;
20     if ((b>a) && (b>c))
21         cout << "Największa jest druga liczba" << endl;
22     if ((c>a) && (c>b))
23         cout << "Największa jest trzecia liczba" << endl;
24
25     return 0;
26

```

III sposób w języku Scratch



Zasady oceniania

czynność	punkty
deklaracja zmiennych	0-2
wprowadzenie danych	0-2
prawidłowa konstrukcja instrukcji warunkowych	0-4
wyprowadzenie wyniku	0-2