

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

Klucz odpowiedzi i zasady oceniania rozwiązań zadań

ETAP I – SZKOLNY

18 listopada 2022 r., godz. 10.00

Liczba punktów możliwych do uzyskania: 50

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. (0-10 pkt)

W edytorze tekstu, którego używasz, przygotuj opis okna arkusza kalkulacyjnego. Opis powinien zawierać:

- 1) zrzut ekranowy okna arkusza
- 2) na tym zrzucie powinny być zaznaczone poszczególne elementy arkusza (np. menu, pasek narzędzi, wstążka, pasek wprowadzania funkcji, obszar roboczy i inne, które uznasz za ważne) za pomocą strzałek z nazwą lub krótkim opisem danego elementu.

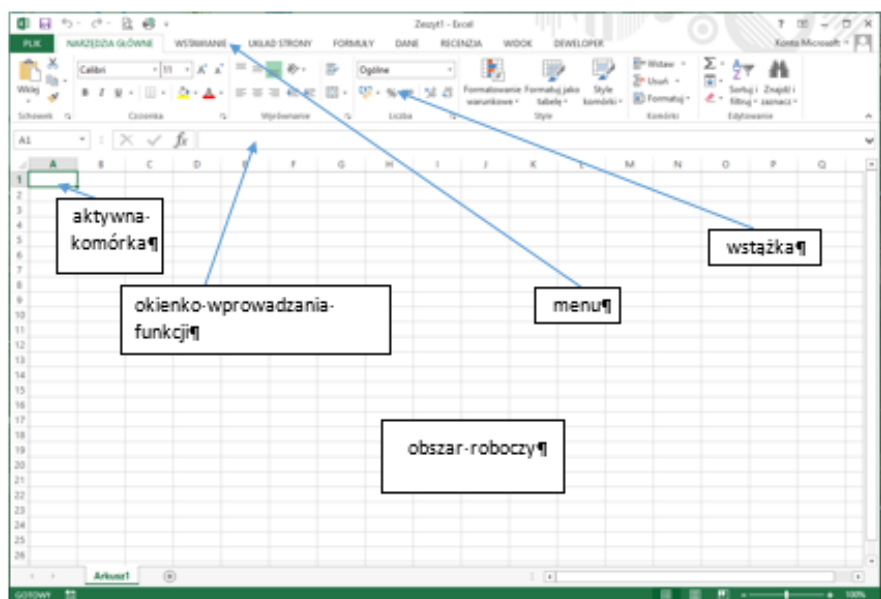
Na podstawie otrzymanego obrazka utwórz drugi obrazek w taki sposób, aby był połową wielkości obrazka źródłowego i umieść go na drugiej stronie pracy. Włącz numerowanie stron.

Pracę zapisz pod nazwą **zadanie1** w folderze o nazwie KONINF umieszczonym na pulpicie komputera.

Kryteria oceny

Lp	Kryterium	Ilość punktów
1.	Wklejenie zrzutu ekranu Excela	2
2.	Zaznaczenie minimum 5 elementów arkusza	5
3.	Utworzenie drugiego obrazu	2
4.	Wstawienie autonumeracji stron	1

Poniżej przykładowy wygląd strony 1.



Zadanie 2. (0-10 pkt)

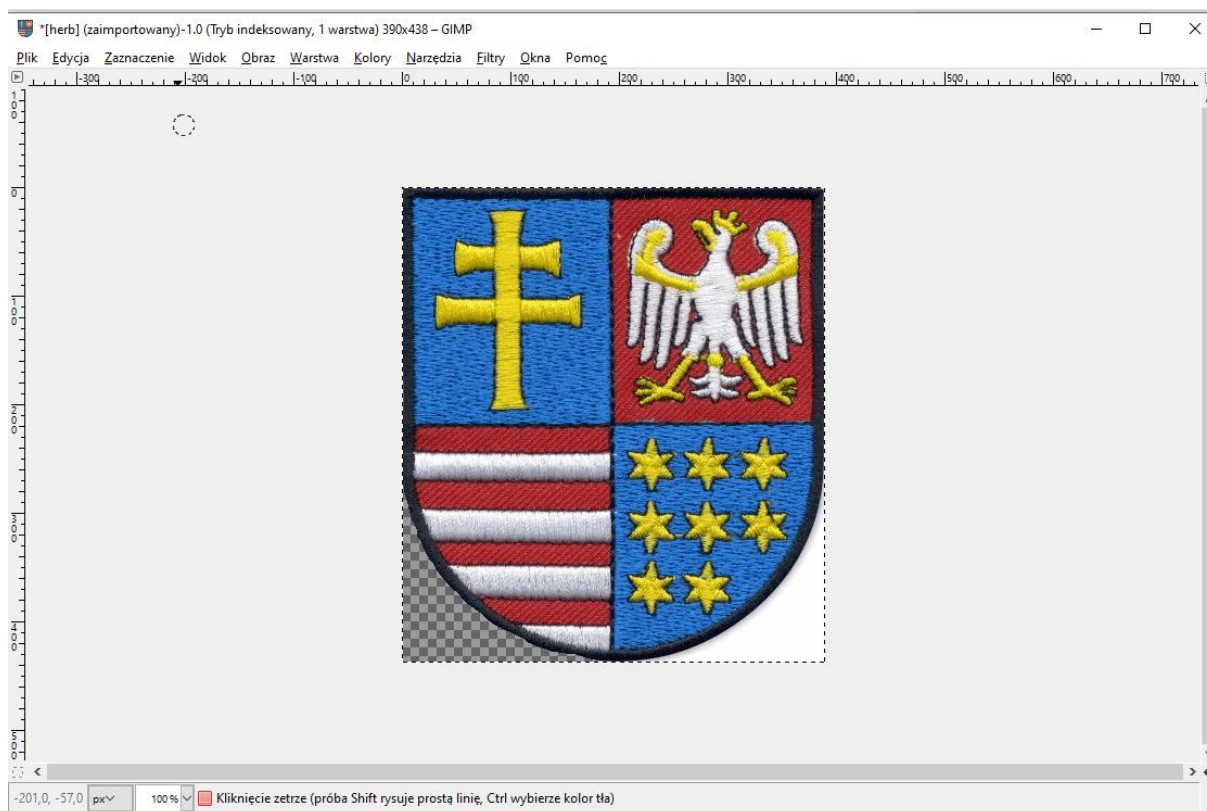
Przekształć załączony plik *herb.png* z folderu *zad2* (jest to herb województwa świętokrzyskiego) tak, aby zamiast białego tła w dolnych narożach było tło przezroczyste.

Pracę zapisz pod nazwą **zadanie2** w folderze o nazwie KONINF umieszczonym na pulpicie komputera.

Kryteria oceny

Lp	Kryterium	Ilość punktów
1.	Wczytanie rysunku do programu graficznego obsługującego przezroczystość	1
2.	Zaznaczenie elementów do zmiany barwy	2
3.	Dodanie kanału alfa	5
4.	Wyeksportowanie pracy do pliku png	2

Poniżej dodany kanał alfa w lewym narożu i „wyczyszczony” gumką. Można też zastosować zaznaczenie fragmentu rysunku.



Zadanie 3. (0-10 pkt)

Przygotuj prezentację multimedialną o 3 wybranych miastach województwa świętokrzyskiego. Temat prezentacji jest Twoim wyborem. Potrzebne zdjęcia i opisy są umieszczone w folderze o nazwie *zad3* (opisy i zdjęcia pobrane ze stron Polskiej Organizacji Turystycznej <https://www.polska.travel/>, Wikipodróże <https://pl.wikivoyage.org>, Wikipedii). Nie musisz wykorzystywać wszystkich zdjęć – wybierz te, które uznasz za najbardziej odpowiadające tematowi prezentacji. Podobnie z załączonego opisu wykorzystaj tylko informacje związane z tematem prezentacji.

Pracę zapisz pod nazwą **zadanie3** w folderze o nazwie KONINF umieszczonym na pulpicie komputera.

Kryteria oceny

Lp	Kryterium	Ilość punktów
1.	Struktura prezentacji (slajd tytułowy, plan prezentacji, min. 3 slajdy z treścią, zakończenie)	6
2.	Dobór zdjęć do treści	2
3.	Prawidłowy dobór ilości tekstu i zdjęć na każdym slajdzie	2

Zadanie 4. (0-10 pkt)

W pliku *województwa.txt* z folderu *zad4* przedstawiona jest powierzchnia i liczba ludności poszczególnych województw (dane GUS z 2021 r.). Utwórz z tych danych tabelę w arkuszu kalkulacyjnym. Przedstaw w postaci wykresu kołowego liczbę ludności Polski według województw. Umieść na wykresie etykiety danych (wartości) i legendę (spis województw). W dowolny sposób wyróżnij województwo świętokrzyskie.

Widok oryginalnego arkusza GUS znajduje się poniżej. W Twoim arkuszu zignoruj angielskie nazewnictwo.

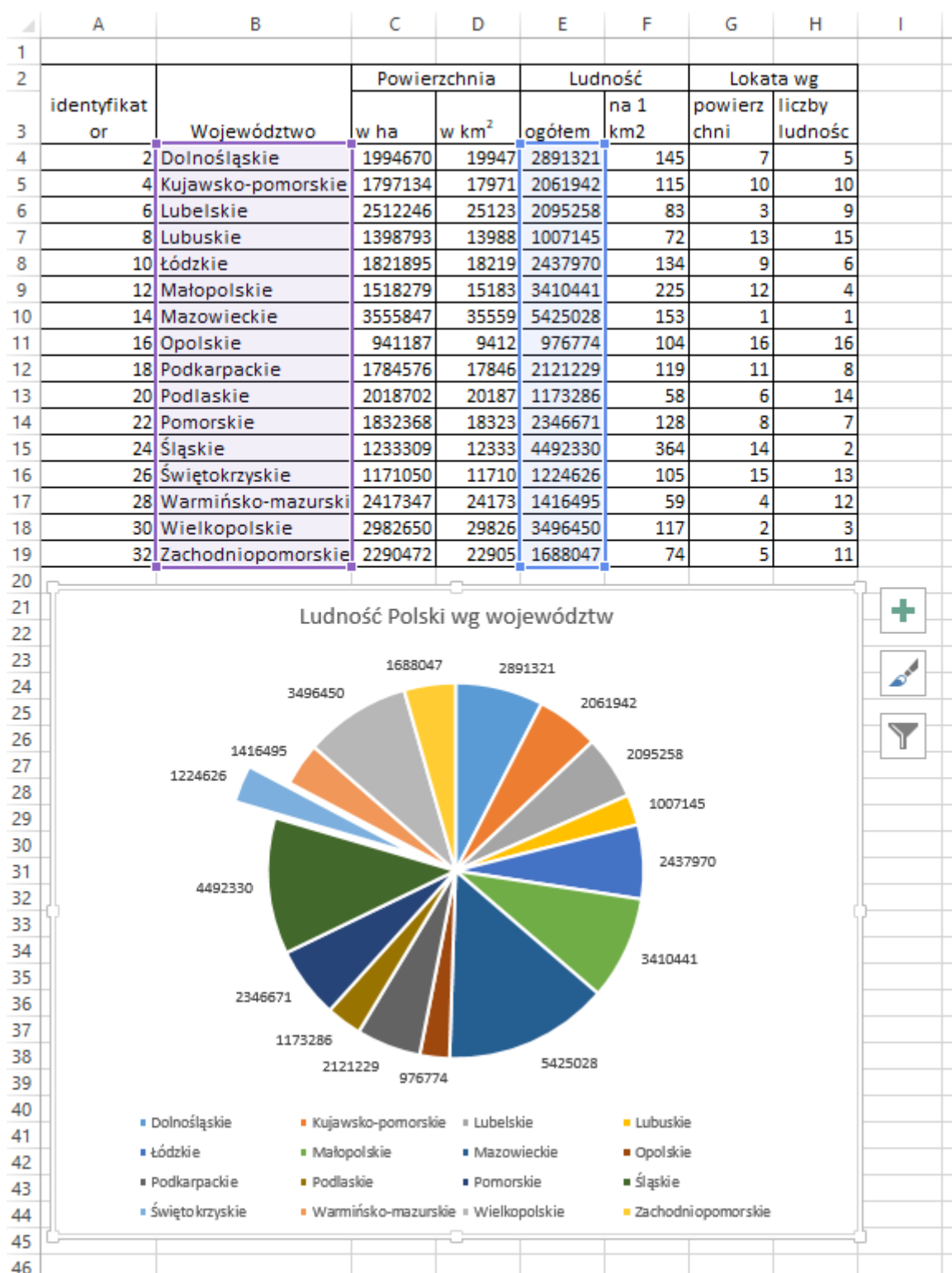
PLIK NARZĘDZIA GŁÓWNE WSTAWIANIE UKŁAD STRONY FORMUŁY DANE RECENZJA WIDOK									
Wklej Wynij Kopiuj Malarz formatów Schowek Czcionka Wyrównanie Liczby									
K16 ✕ ✓ f_x									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	TABL. 1. POWIERZCHNIA, LUDNOŚĆ ORAZ LOKATY WEDŁUG WOJEWÓDZTW AREA, POPULATION AND RANKING POSITIONS BY VOIVODSHIPS								
2									
3	Identyfikator terytorialny Territorial identifier	Województwa Voivodships	Powierzchnia Area		Ludność Population		Lokata według Ranking position by		
4			w ha in ha	w km ² in km ²	ogółem total	na 1 km ² per 1 km ²	powierzchni w ha area in ha	liczby ludności population	
5	02	Dolnośląskie.....	1994670	19947	2891321	145	7	5	
6	04	Kujawsko-pomorskie.....	1797134	17971	2061942	115	10	10	
7	06	Lubelskie.....	2512246	25123	2095258	83	3	9	
8	08	Lubuskie.....	1398793	13988	1007145	72	13	15	
9	10	Łódzkie.....	1821895	18219	2437970	134	9	6	
10	12	Małopolskie.....	1518279	15183	3410441	225	12	4	
11	14	Mazowieckie.....	3555847	35559	5425028	153	1	1	
12	16	Opolskie.....	941187	9412	976774	104	16	16	
13	18	Podkarpackie.....	1784576	17846	2121229	119	11	8	
14	20	Podlaskie.....	2018702	20187	1173286	58	6	14	
15	22	Pomorskie.....	1832368	18323	2346671	128	8	7	
16	24	Śląskie.....	1233309	12333	4492330	364	14	2	
17	26	Świętokrzyskie.....	1171050	11710	1224626	105	15	13	
18	28	Warmińsko-mazurskie.....	2417347	24173	1416495	59	4	12	
19	30	Wielkopolskie.....	2982650	29826	3496450	117	2	3	
20	32	Zachodniopomorskie.....	2290472	22905	1688047	74	5	11	
22									
23									

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

Kryteria oceny

Lp	Kryterium	Ilość punktów
1.	Wczytanie danych z pliku tekstowego	1
2.	Sformatowanie komórek z danymi	2
3.	Utworzenie wykresu	4
4.	Sformatowanie wykresu (etykiety)	2
5.	Wyróżnienie elementu	1

Przykładowe rozwiązanie poniżej.



Zadanie 5. (0-10 pkt)

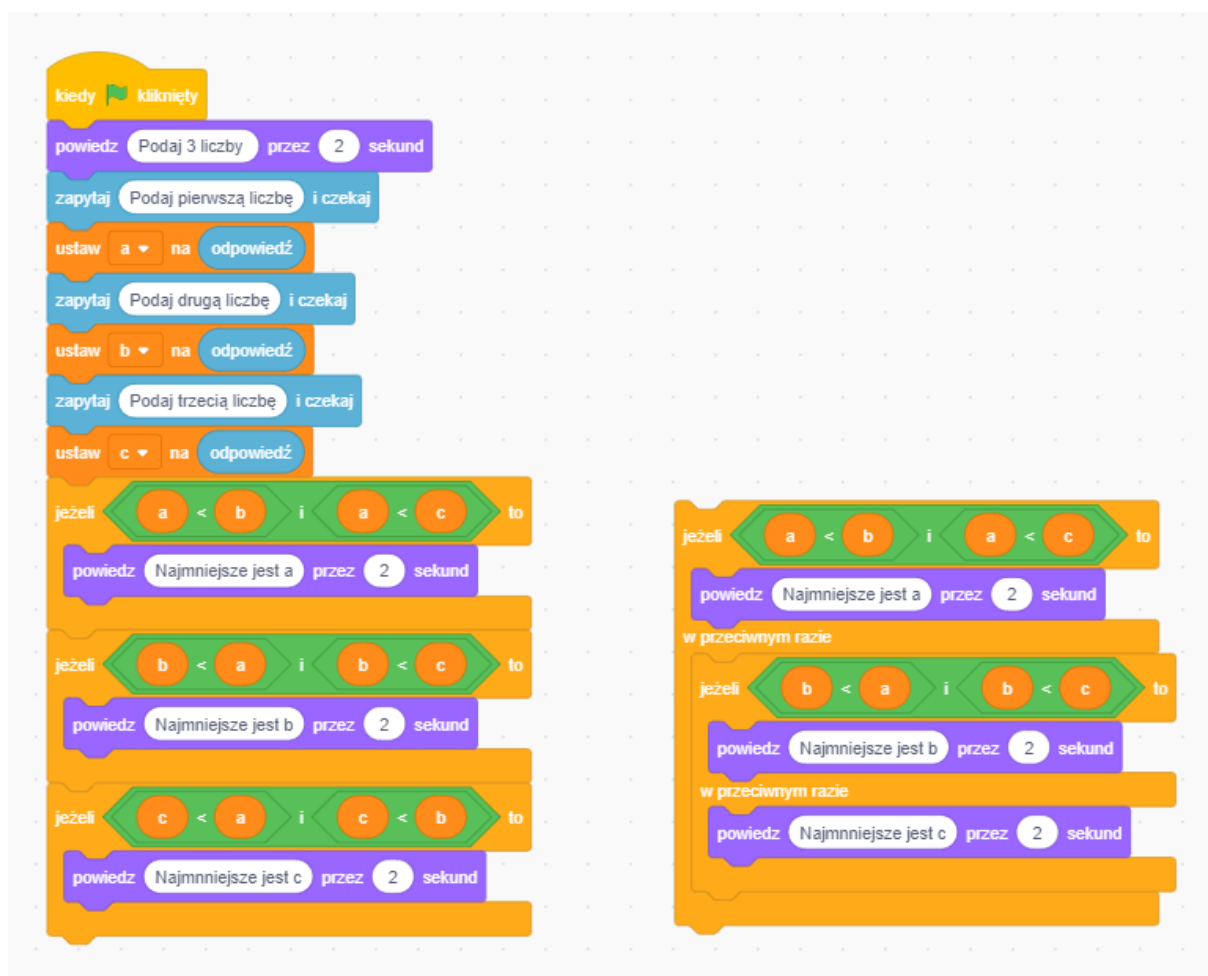
Napisz w dowolnym języku programowania program znajdowania najmniejszej spośród 3 wprowadzonych z klawiatury liczb a, b, c.

Pracę zapisz pod nazwą **zadanie5** w folderze o nazwie KONINF umieszczonym na pulpicie komputera.

Kryteria oceny

Lp	Kryterium	Ilość punktów
1.	Deklaracja zmiennych	1
2.	Komunikacja z użytkownikiem	1
3.	Użycie instrukcji warunkowych	3
4.	Uwzględnienie sytuacji, gdy liczby są równe	3
5.	Łączenie warunków (LUB, I)	1
6.	Wyprowadzenie wyników	1

Poniżej najprostsze rozwiązanie ignorujące równość liczb.



[*] main.cpp

```
1  #include <iostream>
2  using namespace std;
3
4  /* run this program using the console pauser or add your ow
5
6  int main(int argc, char** argv)
7  {
8      int a, b, c;
9      cout<< "Podaj trzy liczby"<<endl;
10
11      cout<< "Podaj 1 liczbe"<<endl;
12      cout<< "a=";
13      cin>>a;
14      cout<< "Podaj 2 liczbe"<<endl;
15      cout<< "b=";
16      cin>>b;
17      cout<< "Podaj 3 liczbe"<<endl;
18      cout<< "c=";
19      cin>>c;
20
21      if ((a<b)&&(a<c)) cout<< "najmniejsza jest a";
22      if ((b<a)&&(b<c)) cout<< "najmniejsza jest b";
23      if ((c<a)&&(c<b)) cout<< "najmniejsza jest c";
24
25
26      return 0;
27 }
```