

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

Klucz odpowiedzi i zasady oceniania rozwiązań zadań

ETAP II – REJONOWY

**20 stycznia 2023 r.
godz. 10:00**

Czas pracy: 60 minut

Liczba punktów możliwych do uzyskania: 40 punktów

Zestaw zawiera 40 zadań.

Zadania zawierają tylko pytania jednokrotnego wyboru (tylko jedna poprawna odpowiedź). Za poszczególne zadania można otrzymać maksymalnie 1 punkt. Schemat punktowania jest następujący. Za każdą poprawną odpowiedź otrzymujesz 1 punkt.

Klucz odpowiedzi:

zadanie	odpowiedź			
	a	b	c	d
1.			1	
2.				1
3.		1		
4.			1	
5.	1			
6.	1			
7.			1	
8.			1	
9.		1		
10.		1		
11.	1			
12.	1			
13.	1			
14.	1			
15.				1
16.			1	
17.	1			
18.		1		
19.				1
20.		1		
21.		1		
22.	1			
23.	1			
24.		1		
25.				1
26.		1		
27.				1
28.		1		
29.				1
30.			1	
31.		1		
32.			1	
33.			1	
34.		1		
35.			1	
36.		1		
37.	1			
38.				1
39.				1
40.			1	

Zadanie 1.

Phishing to:

- a) inaczej wirus makro
- b) wirus niszczący pliki w komputerze
- c) wyłudzanie informacji osobistych przez podszywanie się pod stronę np. banku
- d) wykradanie plików z komputera

Zadanie 2.

UPS to:

- a) skrót używany w komunikatorach
- b) urządzenie niezbędne do zapisywania danych komputerowych na serwerze
- c) element płyty głównej
- d) urządzenie do awaryjnego zasilania urządzeń elektrycznych

Zadanie 3.

Program typu freeware to:

- a) program rozpowszechniany za drobną opłatą, można go sprzedawać i umieszczać w nim reklamy
- b) licencja oprogramowania umożliwiająca darmowe rozprowadzanie aplikacji bez ujawnienia kodu źródłowego
- c) program do przetestowania w celach reklamowych nie udostępniający wszystkich funkcji
- d) program upoważniający do darmowego przetestowania go przez określony czas (często jest to 30 dni)

Zadanie 4.

Którego z poniżej wymienionych obszarów zagrożeń płynących z sieci Internet dotyczy pojęcie spyware:

- a) robaków komputerowych
- b) wirusów komputerowych
- c) oprogramowania szpiegującego
- d) oprogramowania szyfrującego dyski twarde

Zadanie 5.

Do czego używany jest protokół SMTP?:

- a) do wysyłania poczty e-mail
- b) do surfowania w sieci
- c) przesyłania danych przewodowo na duże odległości
- d) do odbierania poczty e-mail

Zadanie 6.

Rozszerzeniem pliku wykorzystywanym do zapisu obrazu płyty CD/DVD jest:

- a) ISO
- b) BMP
- c) PDF
- d) COM

Zadanie 7.

W językach programowania określenie danych typu znakowego to:

- a) int lub integer
- b) double
- c) char
- d) float

Zadanie 8.

W pliku z jakim rozszerzeniem zapiszesz obraz?

- a) DOC
- b) TXT
- c) RAW
- d) EXE

Zadanie 9.

Które oprogramowanie nie zawiera programu do tworzenia prezentacji:

- a) Microsoft Office
- b) Microsoft Outlook
- c) Open Office
- d) Libre Office

Zadanie 10.

W schemacie blokowym blok decyzyjny:

- a) służy do wprowadzania danych wejściowych i do wyprowadzania wyników
- b) służy do sprawdzania warunku
- c) służy do blokowania wejścia i wyjścia
- d) może wystąpić tylko raz

Zadanie 11.

Czego nie używa się w adresach e-mail po "@"?

- a) spacji
- b) polskich liter
- c) cyfr
- d) liter alfabetu łacińskiego

Zadanie 12.

W jednym z podręczników do informatyki pewien algorytm jest przedstawiony w postaci następującej listy kroków:

Krok1 Rozpocznij algorytm

Krok2 Znajdź ucznia najwyższego. Zapamiętaj, w którym miejscu stoi.

Krok3 Zamień ucznia najwyższego z uczniem stojącym na pierwszym miejscu.

Krok4 Powtarzaj krok 2 i 3 (z pominięciem uczniów już ustawionych), tyle razy, aż uporządkowani będą wszyscy uczniowie.

Krok5 Zakończ algorytm.

Które zdanie jest prawdziwe?

- a) jest to algorytm sortowania przez wybór
- b) po jego wykonaniu uczniowie będą uporządkowani od najniższego do najwyższego
- c) to nie jest prawidłowy algorytm
- d) jest to algorytm sortowania bąbelkowego

Zadanie 13.

MS Word nie potrafi zapisać dokumentu do pliku z rozszerzeniem:

- a) PPTX
- b) DOC
- c) DOCX
- d) PDF

Zadanie 14.

Karta sieciowa:

- a) służy do łączenia komputerów w celu wymiany danych
- b) umożliwia użycie komputera jako odbiornika telewizyjnego
- c) umożliwia połączenie komputerów za pomocą standardowej sieci telefonicznej
- d) poprawia dźwięk komputera

Zadanie 15.

Której z poniższych czynności nie można przedstawić w postaci algorytmu?

- a) przechodzenie przez ulicę
- b) przepisanie utworu literackiego
- c) upieczenie ciasta
- d) napisanie utworu literackiego

Zadanie 16.

Po wyłączeniu komputera kasowana jest zawartość:

- a) nośników zewnętrznych
- b) pamięci ROM
- c) pamięci RAM
- d) twardego dysku

Zadanie 17.

Aplikacja to:

- a) użytkowy program komputerowy
- b) system operacyjny
- c) ikona
- d) folder Program Files

Zadanie 18.

Który z systemów liczbowych jest podstawą działania komputera?

- a) jedynekowy
- b) dwójkowy
- c) ósemkowy
- d) szesnastkowy

Zadanie 19.

Sterownik jest:

- a) najmniejszą jednostką informacji.
- b) podłączany do złącza PCI Express
- c) urządzeniem umożliwiającym komunikację z innymi urządzeniami
- d) programem zapewniającym komunikowanie się danego urządzenia z systemem operacyjnym

Zadanie 20.

W komórkach A2, A3, B2, B3 arkusza kalkulacyjnego wpisane są liczby. Aby obliczyć iloczyn tych liczb do komórki C3 należy wpisać:

- a) =ILOCZYN (A2:C3)
- b) = ILOCZYN (A2:B3)
- c) ILOCZYN (A2:C3)
- d) =(A2+A3+B2+B3)*4

Zadanie 21.

Jaką wartość przyjmie zmienna X po skończeniu działania algorytmu przedstawionego przez listę kroków, gdy zmienna A będzie kolejno przyjmować wartość 2, 5, 5:

Krok1 Ustaw wartość zmiennej X na 0, zmiennej N na 3, zmiennej S na 0

Krok2 Ustaw wartość zmiennej I na 1

Krok3 Wprowadź wartość zmiennej A

Krok4 Zwiększ wartość zmiennej S o wartość A

Krok5 Zwiększ wartość zmiennej I o 1.

Krok6 Jeżeli $I > 3$ to zakończ, w przeciwnym razie idź do kroku 3

Krok7 Oblicz X jako iloraz S przez N

Krok8 Wyprowadź X

- a) 12
- b) 4
- c) 2
- d) 3

Zadanie 22.

Co to jest kanał alfa?

- a) kanał, który definiuje przezroczyste obszary grafiki
- b) kanał, który grafikę rastrową zamienia w wektorową
- c) kanał, który definiuje barwne obszary grafiki rastrowej
- d) kanał, który grafikę wektorową zamienia w rastrową

Zadanie 23.

Aby nie pozostawiać na końcu wiersza pojedynczych liter należy:

- a) zastosować twardą spację
- b) zastosować justowanie
- c) użyć klawisza ENTER
- d) użyć klawisza ESC

Zadanie 24.

Akapit w edytorze tekstu to:

- a) jedna linijka tekstu
- b) fragment tekstu oddzielony naciśnięciem klawisza ENTER
- c) wcięcie we fragmencie tekstu
- d) wcięcie we pierwszej linijce tekstu

Zadanie 25.

Rozdzielczość to:

- a) liczba pikseli po przekątnej
- b) liczba pikseli w poziomie i po przekątnej
- c) liczba pikseli w pionie i po przekątnej
- d) liczba pikseli w pionie i poziomie

Zadanie 26.

Grafika wektorowa polega na:

- a) przedstawieniu obrazu za pomocą odpowiednio kolorowanych pikseli
- b) przedstawieniu obrazu za pomocą figur geometrycznych
- c) rysowania obrazu w edytorze tekstu
- d) wykonaniu obrazu w programie GIMP

Zadanie 27.

W arkuszu kalkulacyjnym adres bezwzględny dla komórki A5 to:

- a) A5
- b) \$A5
- c) A\$5
- d) \$A\$5

Zadanie 28.

Ciąg znaków ##### wyświetlony w komórce arkusza oznacza:

- a) błąd w formule
- b) niemieszczącą się liczbę
- c) poprawność wprowadzonej formuły
- d) konieczność nadania formatu liczbie będącej wynikiem

Zadanie 29.

Algorytmem nazywamy:

- a) konkretne działanie do wykonania
- b) zbiór informacji o danym programie
- c) zapisany na dysku twardym opis rozwiązania danego problemu
- d) uporządkowany sposób rozwiązania problemu

Zadanie 30.

W bločku operacyjnym (skrzynce operacyjnej) schematu blokowego umieszcza się:

- a) dane lub wyniki
- b) opis algorytmu
- c) konkretne działanie matematyczne do wykonania
- d) określenia warunku

Zadanie 31.

Algorytmem liniowym nazywamy:

- a) algorytm zapisany w postaci listy kroków
- b) algorytm, który nie zawiera warunków
- c) zbiór informacji o danym programie
- d) algorytm zapisany w dowolnym języku programowania

Zadanie 32.

Cookies (ciasteczka) to niewielkie informacje, wysyłane przez serwis internetowy, który odwiedzamy i zapisywane na urządzeniu końcowym, z którego korzystamy podczas przeglądania stron internetowych. Jaka jest ich rola?

- a) służą ochronie przeciwwirusowej
- b) służą identyfikacji użytkowników i na ich podstawie w jest ustalana tożsamość osób odwiedzających dany serwis
- c) umożliwiają zapamiętywanie odwiedzin na stronie i naszych preferencji dotyczących tej strony
- d) powodują zmiany ustawień konfiguracyjnych w urządzeniach końcowych, oraz w oprogramowaniu zainstalowanym na tych urządzeniach

Zadanie 33.

Aby napisać tekst $y=ax^2+bx+c$ do cyfry "2" należy zastosować efekt zwany:

- a) wypunktowaniem
- b) kapitalikiem
- c) indeksem
- d) numerowaniem

Zadanie 34.

Zbiór zasad opisujących właściwe zachowanie w Internecie to:

- a) regulamin Internetu
- b) netykieta
- c) savoir-vivre
- d) regulamin pracowni komputerowej

Zadanie 35.

Wielokrotne powtarzanie takich samych czynności w języku programowania nosi nazwę:

- a) przypisania
- b) podstawienia
- c) iteracji
- d) rekurencji

Zadanie 36.

Dany jest program:

1. wczytaj a
2. jeżeli $a < 10$
3. wypisz „Za mało”
4. w przeciwnym wypadku,
5. jeżeli $a > 10$
6. wypisz „Za dużo”
7. w przeciwnym wypadku
8. wypisz „W sam raz”

Jaki komunikat pojawi się dla $a=15$

- a) Za mało
- b) Za dużo
- c) W sam raz
- d) nie pojawi się żaden komunikat

Zadanie 37.

W komórce arkusza kalkulacyjnego wpisano formułę: =ZAOKR(2/3*5;2). Jaki będzie wynik jej działania

- a) 3,33
- b) 3,3
- c) 1,11
- d) 1,00

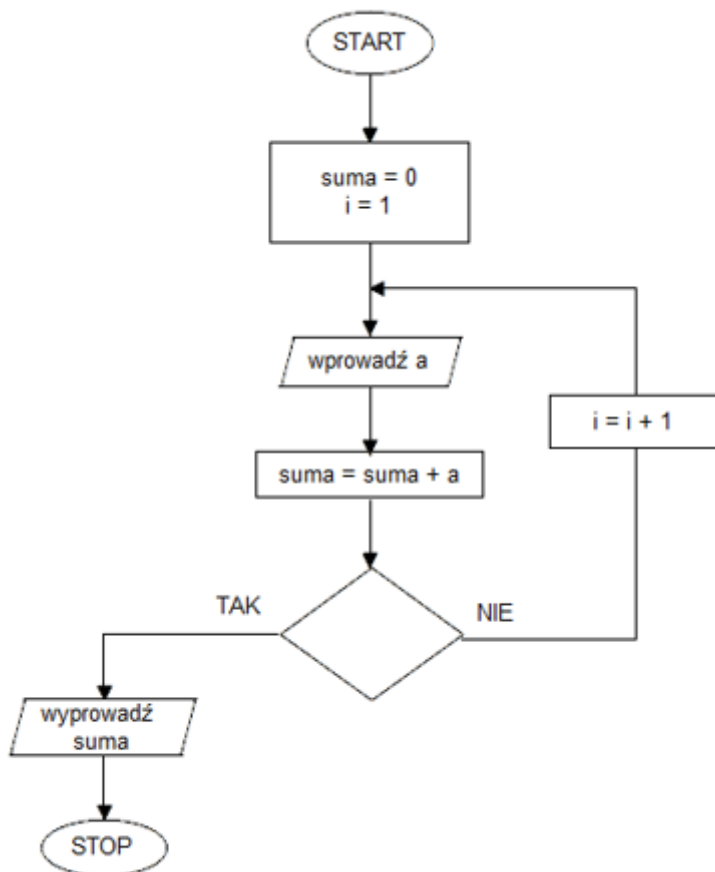
Zadanie 38.

Która z wymienionych niżej wartości zapisanych w binarnym systemie liczbowym jest największa?

- a) 11100011
- b) 11100110
- c) 11101010
- d) 11110010

Zadanie 39.

Na rysunku przedstawiono sumowanie kolejnych liczb wprowadzanych z klawiatury. Co należy wpisać w bločku warunkowym, aby było zsumowane dokładnie 10 liczb?



- a) $i < 10$
- b) $i > 10$
- c) $i \leq 10$
- d) $i \geq 10$

Zadanie 40.

Bitcoin

- a) to jedna z oficjalnych form płatności w Polsce uznana przez Ministerstwo Finansów
- b) jest bardzo łatwy do „wykopania” na typowym laptopie przeznaczonym do celów biurowych lub domowych
- c) jest jedną z najbardziej znanych cyfrowych kryptowalut w Internecie
- d) stanowi koncepcję międzynarodowej waluty stosowanej podczas przelewów pomiędzy różnymi systemami walutowymi