



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

**ETAP III – WOJEWÓDZKI**

**6 marca 2025 r.  
godz. 10:00**



**Kod pracy ucznia**



**Suma punktów**

**Czas pracy: 60 minut**

**Liczba punktów możliwych do uzyskania: 30 punktów**

**Instrukcja dla ucznia**

1. W wyznaczonym miejscu arkusza z zadaniami konkursowymi wpisz swój kod.
2. Sprawdź, czy na następnych stronach jest wydrukowane 6 zadań.
3. Ewentualny brak stron lub inne usterki zgłoś Komisji Konkursowej.
4. Czytaj uważnie wszystkie teksty i zadania. Wykonuj zadania zgodnie z poleceniami.
5. Zadania należy wykonać samodzielnie.
6. Utwórz na pulpicie komputera folder o nazwie KONINF.
7. W folderze o nazwie KONINF utwórz dokument tekstowy, w którym napisz swój kod pracy ucznia.
8. Rozwiązania zadań zapisuj na pulpicie komputera w folderze o nazwie KONINF zgodnie z podaną w każdym zadaniu nazwą pliku.
9. Przy rozwiązywaniu zadań możesz korzystać z brudnopisu.  
Brudnopis nie podlega sprawdzeniu.

***Powodzenia!***

**Zadanie 1. (0-5 pkt)**

Napisz program wypisujący liczby naturalne podzielne przez liczbę  $X$  od liczby  $N$  do  $0$ . Liczby  $N$  i  $X$  podaje użytkownik z klawiatury.

Program uruchom dla następujących zestawów danych:

1. 263, 24
2. 185, 35
3. 444, 111
4. 2864, 699
5. 144, 24

Wynik zapisz w arkuszu odpowiedzi.

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

Przykład:

DANE WEJŚCIOWE N, X	WYNIK
60, 27	54, 27, 0

**Zadanie 2. (0-5 pkt)**

Napisz program, który sprawdzi czy pierwsza wprowadzona liczba jest wielokrotnością drugiej. Liczby powinny być całkowite dodatnie.

Program uruchom dla następujących zestawów danych:

1. 4582, 32
2. 1404, 54
3. 28, 1232
4. 120, 0
5. 238, 14

Wynik zapisz w arkuszu odpowiedzi.

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

Przykład:

DANE WEJŚCIOWE	WYNIK
32, 8	pierwsza liczba jest wielokrotnością drugiej
12, 5	pierwsza liczba nie jest wielokrotnością drugiej
10, 0	błędne dane

**Zadanie 3. (0-5 pkt)**

**Napisz program sprawdzający czy z boków o długościach podanych przez użytkownika można zbudować trójkąt. Uwzględnij wprowadzenie przez użytkownika liczb ujemnych lub 0.**

Program uruchom dla następujących zestawów danych:

1. 30, 40, 50
2. 28, 0, 8
3. 44, 58, 30
4. -33, -44, -43
5. 20, 40, 80

Wynik zapisz w arkuszu odpowiedzi.

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

Przykład:

DANE WEJŚCIOWE	WYNIK
3, 4, 5	Tak, z podanych długości boków można zbudować trójkąt
1, 0, 2	Wprowadzono ujemne lub zerowe wartości
3, 4, 8	Nie, z podanych długości boków nie można zbudować trójkąta

**Zadanie 4. (0-5 pkt)**

**Napisz program obliczający sumę liczb nieparzystych poczynając od liczby X, a kończąc na liczbie Y. Liczby X i Y wprowadza użytkownik.**

Program uruchom dla następujących zestawów danych:

1. 201, 505
2. 1538, 1599
3. 290, 305
4. 1120, 1050
5. 238, 1440

Wynik zapisz w arkuszu odpowiedzi.

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

Przykład:

DANE WEJŚCIOWE	WYNIK
2, 5	8
2, 2	0
5, 2	Liczba początkowa musi być mniejsza lub równa liczbie końcowej.

### Zadanie 5. (0-5 pkt)

**Napisz program wyświetlający n kolejnych potęg liczby x. Wartość n i x podaje użytkownik, muszą to być liczby całkowite większe od 0.**

Program uruchom dla następujących zestawów danych:

- 3, 32
- 4, 11
- 4, 0
- 2, -4
- 5, 8

Wynik zapisz w arkuszu odpowiedzi.

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

Przykład:

DANE WEJŚCIOWE	WYNIK
2, 0	błędne dane wejściowe
3, 5	1, 5, 25

### Zadanie 6. (0-5 pkt)

**Napisz program wyświetlający wszystkie liczby całkowite z przedziału od 50 do 100 podzielne przez dowolną liczbę całkowitą k, którą podaje użytkownik.**

Program uruchom dla następujących zestawów danych:

- 12
- 17
- 22
- 25
- 29

Wynik zapisz w arkuszu odpowiedzi.

Program zapisz pod nazwą **zadanie6** w folderze o nazwie KONINF umieszczonym na pulpicie komputera.

Przykład:

DANE WEJŚCIOWE	WYNIK
0	błędne dane wejściowe
10	50, 60, 70, 80, 90, 100