

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

Klucz odpowiedzi i zasady oceniania rozwiązań zadań

ETAP I – SZKOLNY

**20 listopada 2025 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.

Brudnopisy nie podlegają sprawdzeniu.

Zadanie 1. (0-10 pkt)

W folderze **zad1** znajduje się plik tekstowy o nazwie *szuczna inteligencja.txt*. Przenieś ten tekst do edytora tekstu o większych możliwościach edycji (np. MS Word). Sformatuj ten tekst wg następujących parametrów:

- ustaw wszystkie marginesy na 2 cm
- tekst rozmieść w dwóch kolumnach rozdzielonych linią
- ponumeruj kolejne tytuły akapitów (tak, jak w pliku *.txt*), aby służyły do utworzenia spisu treści
- nadaj tytuł całemu tekstowi (u góry strony)
- na końcu tekstu wstaw automatyczny spis treści
- w nagłówku umieść napis „Konkurs informatyczny – zadanie 1”
- w stopce umieść swoje imię i nazwisko

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

ROZWIĄZANIE

Sztuczna inteligencja

1. Co to jest sztuczna inteligencja?

Sztuczna inteligencja, czyli AI (ang. Artificial Intelligence), to dziedzina informatyki, która zajmuje się tworzeniem programów i maszyn potrafiących uczyć się, myśleć i podejmować decyzje podobnie jak ludzie. Przykładem AI może być asystent głosowy w telefonie, który rozumie nasze pytania i odpowiada na nie, albo robot, który potrafi samodzielnie poruszać się po pomieszczeniu.

2. Jak działa AI?

AI działa dzięki specjalnym algorytmom, które analizują dane i uczą się na ich podstawie. Im więcej informacji dostanie, tym lepiej potrafi rozpoznawać wzorce i podejmować trafne decyzje. Na przykład, jeśli AI ma rozpoznać zdjęcia kotów, musi najpierw „zobaczyć” wiele zdjęć kotów, żeby nauczyć się, jak wygląda typowy kot.

3. Gdzie używa się AI?

Sztuczna inteligencja jest już obecna w wielu miejscach. Używa się jej w medycynie do

diagnostowania chorób, w samochodach do wspomagania jazdy, a także w grach komputerowych, gdzie przeciwnicy sterowani przez AI potrafią reagować na nasze ruchy. AI pomaga też w tłumaczeniu języków, rozpoznawaniu twarzy i planowaniu tras w mapach.

4. Zalety i zagrożenia AI

AI może bardzo ułatwić życie – pomaga w pracy, oszczędza czas i zwiększa bezpieczeństwo. Jednak niektórzy obawiają się, że AI może zastąpić ludzi w wielu zawodach, co może prowadzić do utraty pracy. Dlatego ważne jest, żeby rozwijać AI odpowiedzialnie i z uwzględnieniem potrzeb ludzi.

5. Przyszłość AI

W przyszłości sztuczna inteligencja będzie jeszcze bardziej zaawansowana. Możliwe, że będzie pomagać w nauce, tworzyć muzykę, a nawet prowadzić rozmowy jak prawdziwy człowiek. Dlatego warto już teraz poznawać podstawy AI, bo może się okazać, że w dorosłym życiu będziemy z nią pracować na co dzień.

Spis treści

1. Co to jest sztuczna inteligencja?	1
2. Jak działa AI?	1
3. Gdzie używa się AI?	1
4. Zalety i zagrożenia AI	1
5. Przyszłość AI	1

Kryteria oceny

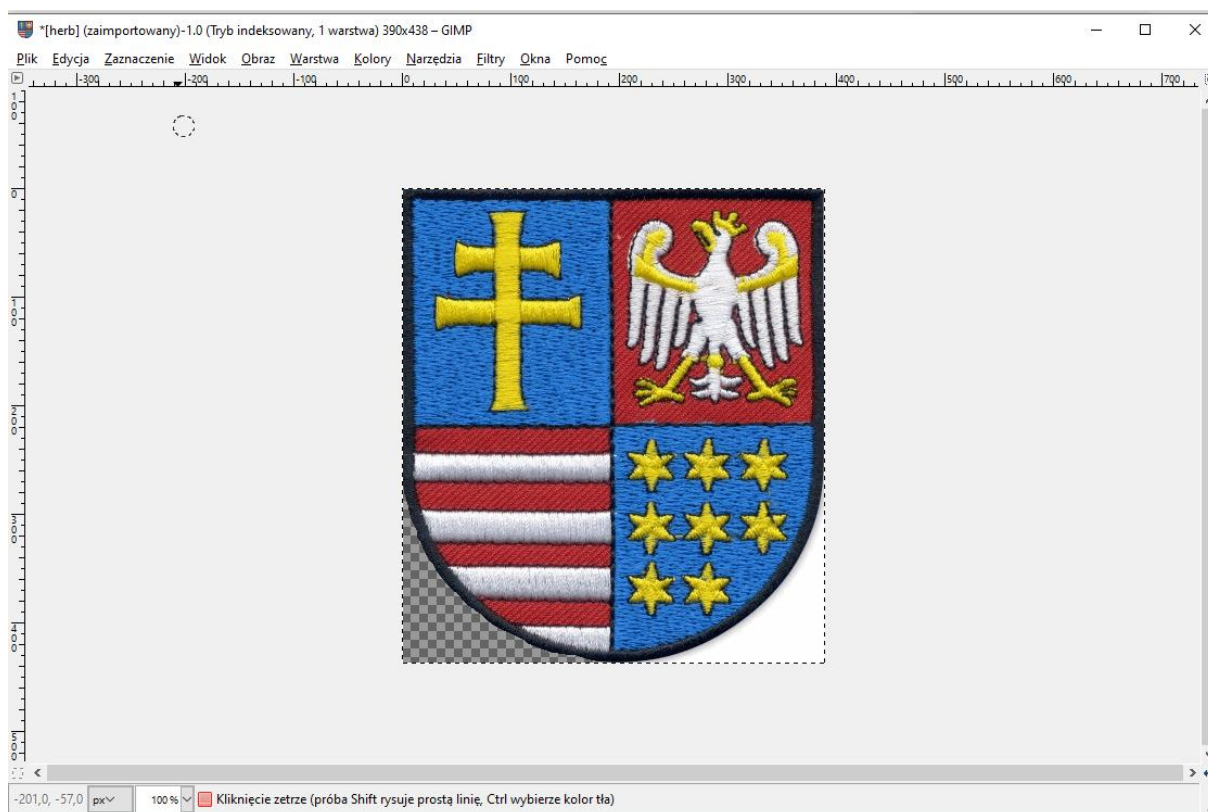
Lp	Kryterium	Ilość punktów
1.	Wczytanie tekstu do Worda	1
2.	Wstawienie marginesów	1
3.	Kolumny	1
4.	Numeracja	1
5.	Użycie stylów (nagłówkowy oraz tytuł)	2
6.	Automatyczny spis treści	2
7.	Nagłówki i stopki	2

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.

ROZWIĄZANIE

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



Kryteria oceny

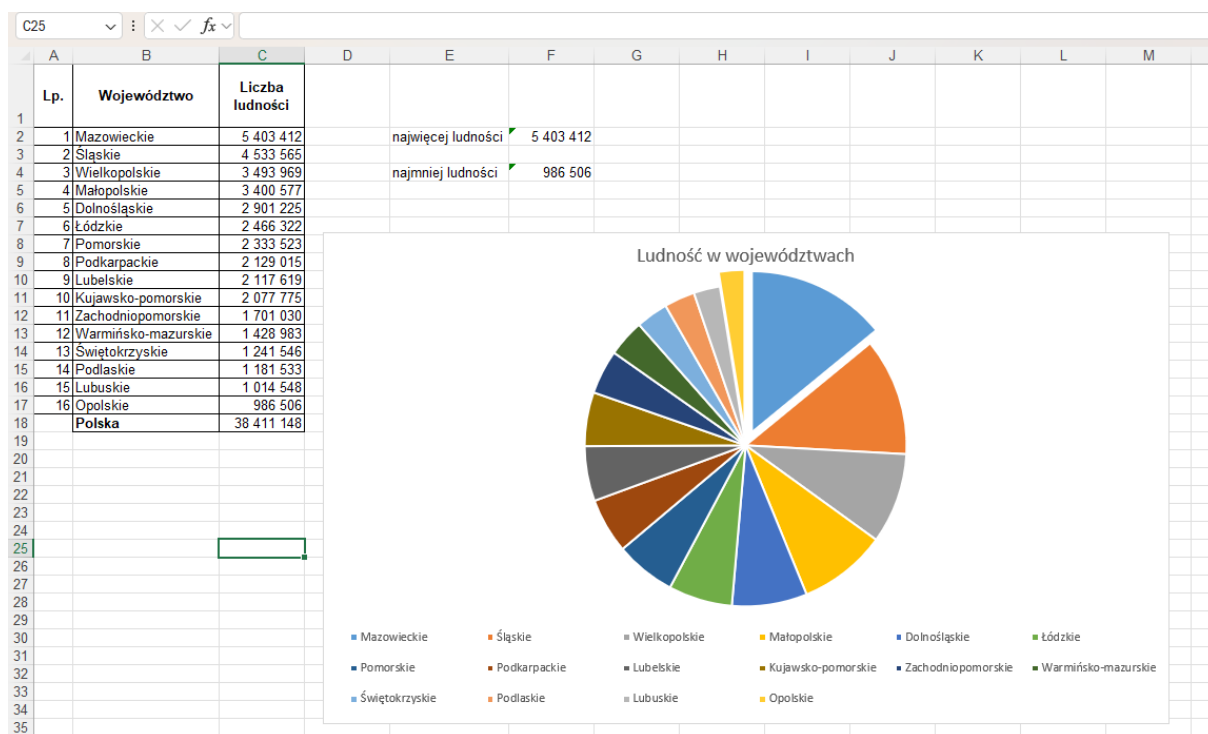
Lp	Kryterium	Ilość punktów
1.	Wczytanie rysunku do programu graficznego obsługującego przezroczystość	1
2.	Zaznaczenie elementów do zmiany barwy	2
3.	Dodanie kanału alfa	5
4.	Wyeksportowanie pracy do pliku png	2

Zadanie 3. (0-10 pkt)

W folderze zad3 jest plik arkusza kalkulacyjnego prezentujący tabelę z danymi o ludności w poszczególnych województwach w Polsce.

Posortuj dane malejąco według liczby ludności. W jednej z kolejnych kolumn (E, F, G) umieść funkcje znajdujące województwo o największej i najmniejszej liczbie ludności.

Utwórz wykres kołowy przedstawiający liczbę ludności. Wyróżnij w dowolny sposób województwa o największej i najmniejszej liczbie ludności.

ROZWIĄZANIE

Kryteria oceny

Lp	Kryterium	Ilość punktów
1.	Posortowanie danych	2
2.	Wstawienie funkcji	2
3.	Wstawienie wykresu	4
4.	Wyróżnienie	2

Zadanie 4. (0-10 pkt)

Napisz dowolnym języku programowania program, który poprosi użytkownika o podanie liczby i sprawdzi, czy jest parzysta, czy nieparzysta.

ROZWIĄZANIE**Język programowania C ++**

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    setlocale (LC_ALL, "");
    int rokUrodzenia;
    int rokAktualny = 2025;

    cout << "Podaj swój rok urodzenia: ";
    cin >> rokUrodzenia;

    int wiek = rokAktualny - rokUrodzenia;
    cout << "Masz " << wiek << " lat." << endl;

    return 0;
}
```

Język programowania Python

```
# Program obliczający wiek użytkownika
rok_urodzenia = int(input("Podaj swój rok urodzenia: "))
rok_aktualny = 2025 # Można też użyć biblioteki datetime do pobrania aktualnego roku
wiek = rok_aktualny - rok_urodzenia
print(f"Masz {wiek} lat.")
```

Język programowania Scratch



Kryteria oceny

Lp	Kryterium	Ilość punktów
1.	Deklaracja zmiennych	1
2.	Komunikacja z użytkownikiem	4
3.	Użycie instrukcji warunkowych	4
4.	Wyprowadzenie wyników	1

Zadanie 5. (0-10 pkt)

Napisz w dowolnym języku programowania program, który zapyta użytkownika o rok urodzenia i obliczy, ile ma lat.

ROZWIĄZANIE

Język programowania C ++

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    setlocale (LC_ALL, "");

    int liczba;

    cout << "Podaj liczbę: ";
    cin >> liczba;

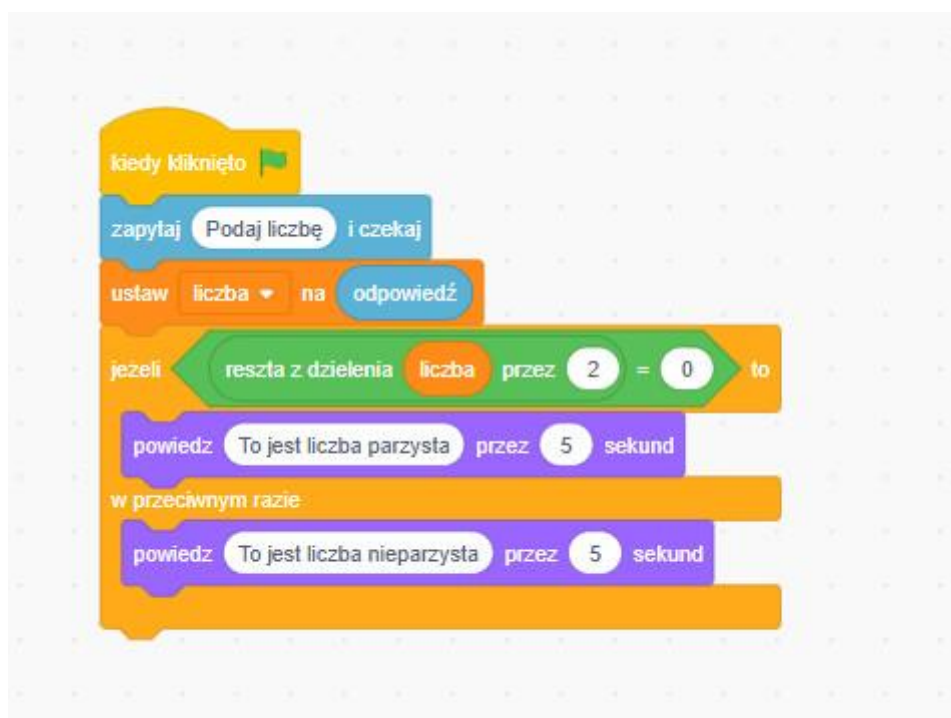
    if (liczba % 2 == 0)
    {
        cout << "To jest liczba parzysta." << endl;
    }
    else
    {
        cout << "To jest liczba nieparzysta." << endl;
    }

    return 0;
}
```

Język programowania Python

```
# Program sprawdzający, czy liczba jest parzysta
liczba = int(input("Podaj liczbę: "))
if liczba % 2 == 0:
    print("To jest liczba parzysta.")
else:
    print("To jest liczba nieparzysta.")
```


Język programowania Scratch



Kryteria oceny

Lp	Kryterium	Ilość punktów
1.	Deklaracja zmiennych	1
2.	Komunikacja z użytkownikiem	4
3.	Obliczenia	4
4.	Wyprowadzenie wyników	1