



HRVATSKA LOGO LIGA

3. kolo
od 2. do 12. prosinca 2016.

Službeni test podaci

Uputa za bodovanje

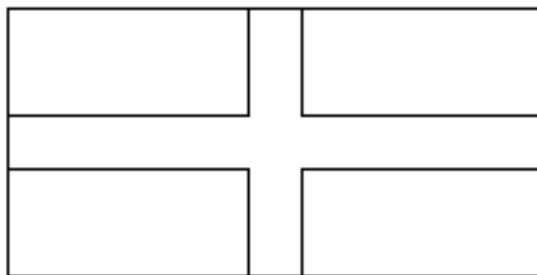
Svaki se zadatak boduje pomoću unaprijed koncipiranih test podataka koje možete pronaći u nastavku ovog dokumenta. Pojedini test podatak definiran je ulazom (pozivom programa), službenim izlazom te brojem bodova koje je na tom test podatku moguće osvojiti. Bodovi se na pojedinom test podatku dodjeljuju samo ako se izlaz programa slaže sa službenim izlazom te je program, unutar predviđenog vremenskog ograničenja, **regularno** završio s izvođenjem. Regularno završavanje programa podrazumijeva da se prilikom izvršavanja nije pojavila nikakva poruka o pogrešci.

Izlaz programa u jeziku Logo može biti grafički ili tekstualan (brojevi, riječi, liste). U slučaju tekstualnog izlaza, rješenje smatramo ispravnim samo ako je identično službenom rješenju. Primjerice, ako je ispravno rješenje nekog test primjera riječ "BANANA, izlazi poput ["BANANA] ili [B A N A N A] ne smatraju se ispravnim. U slučaju grafičkog izlaza, rješenje smatramo ispravnim samo ako je lik na ekranu ekvivalentan liku u službenom rješenju. Prilikom uspoređivanja likova, ako u zadatku nije drugačije navedeno, njegova nam pozicija na ekranu nije bitna. Formalnije, ako je službeno rješenje moguće dobiti postupcima **translacije** i/ili **rotacije** nacrtanog lika, tada izlaz programa smatramo ispravnim. Ovdje je važno istaknuti da prije pokretanja svakog primjera olovka mora biti spuštena, a boje za crtanje i ispunu trebaju biti postavljene na pretpostavljane (default) vrijednosti. Ovo možete osigurati tako da prije pokretanja svakog primjera upišete PD SETPC 0 SETFC 0.

Kako bi olakšali evaluaciju, u prilogu se nalaze test podaci u tekstualnom (.txt) obliku, kao i slike rješenja. Svaki test podatak nalazi se u zasebnoj tekstualnoj datoteci.

Konačno, u sklopu nekih zadataka nalazi se sekcija **BODOVANJE** koja, osim što natjecatelju pruža uvid u bodovanje pojedinih dijelova zadatka, može sadržavati informacije koje upotpunjuju ili nadjačavaju opće smjernice za bodovanje dane u prethodnim odlomcima.

	Primjer	Slika	Bodovi
Test 1	CS ZASTAVA	Slika 1.1	20

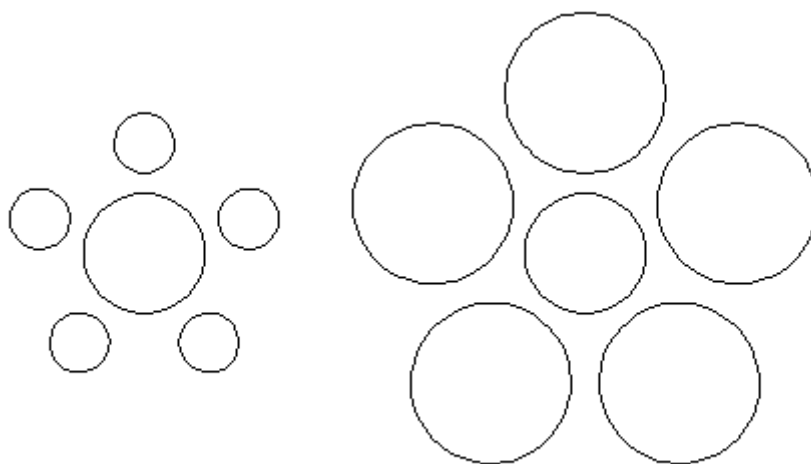


CS ZASTAVA

Slika 1.1

Napomena: ako rješenje ne odgovara službenom rješenju, ali je nacrtan pravokutnik visine 100 i širine 200 piksela, rješenje je potrebno bodovati s 10 bodova.

	Primjer	Slika	Bodovi
Test 1	CS ILUZIJA	Slika 2.1	30

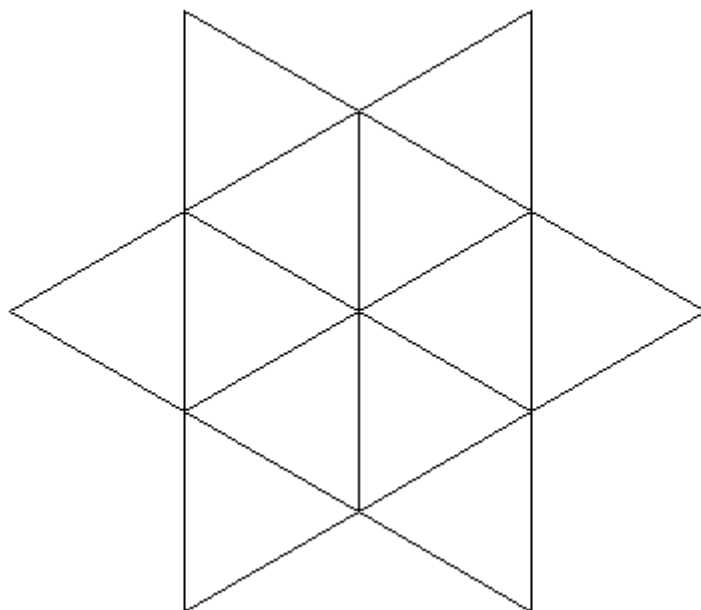


CS ILUZIJA

Slika 2.1

Napomena: ako rješenje ne odgovara službenom rješenju, ali je nacrtana jedna središnja kružnica polumjera 30, potrebno je rješenje bodovati s 6 bodova, a ako su nacrtane obje središnje kružnice polumjera 30 na ispravnoj udaljenosti, rješenje je potrebno bodovati s 12 bodova.

	Primjer	Slika	Bodovi
Test 1	CS UKRAS	Slika 3.1	50



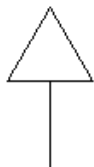
CS UKRAS

Slika 3.1

Napomena: ako rješenje ne odgovara službenom rješenju, ali je točno nacrtano šest unutarnjih trokuta koji čine šesterokut, rješenje je potrebno bodovati s 25 bodova.

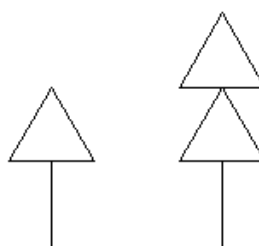
	Primjer	Ispis	Bodovi
Test 1	PR CIJENA 1 1	11	10
Test 2	PR CIJENA 8 0	80	10
Test 3	PR CIJENA 4 8	48	10
Test 4	PR CIJENA 7 3	37	10
Test 5	PR CIJENA 8 1	18	10
Test 6	PR CIJENA 0 4	40	10
Test 7	PR CIJENA 7 9	67	10
Test 8	PR CIJENA 9 9	66	10

	Primjer	Slika	Bodovi
Test 1	CS DRVCA 50 50 0 0 1	Slika 5.1	10
Test 2	CS DRVCA 50 50 100 0 2	Slika 5.2	10
Test 3	CS DRVCA 30 50 100 20 2	Slika 5.3	10
Test 4	CS DRVCA 30 50 100 10 3	Slika 5.4	10
Test 5	CS DRVCA 50 50 50 0 5	Slika 5.5	10
Test 6	CS DRVCA 30 50 70 10 6	Slika 5.6	10
Test 7	CS DRVCA 30 30 50 10 5	Slika 5.7	10
Test 8	CS DRVCA 100 30 40 10 8	Slika 5.8	10
Test 9	CS DRVCA 80 20 30 20 9	Slika 5.9	10
Test 10	CS DRVCA 80 20 30 0 15	Slika 5.10	10



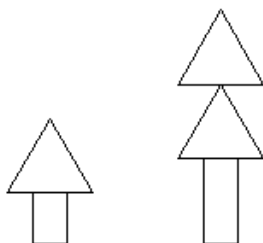
CS DRVCA 50 50 0 0 1

Slika 5.1



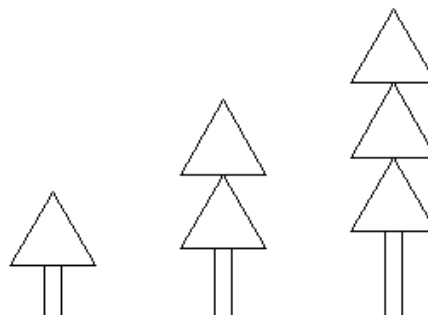
CS DRVCA 50 50 100 0 2

Slika 5.2



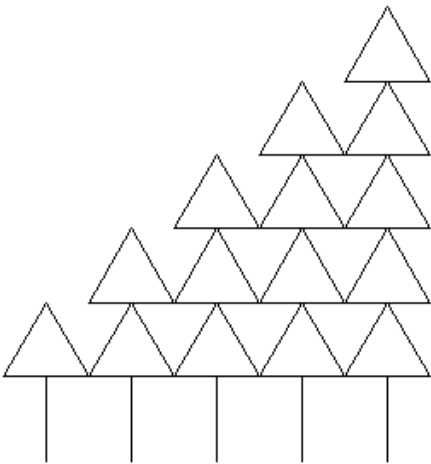
CS DRVCA 30 50 100 20 2

Slika 5.3



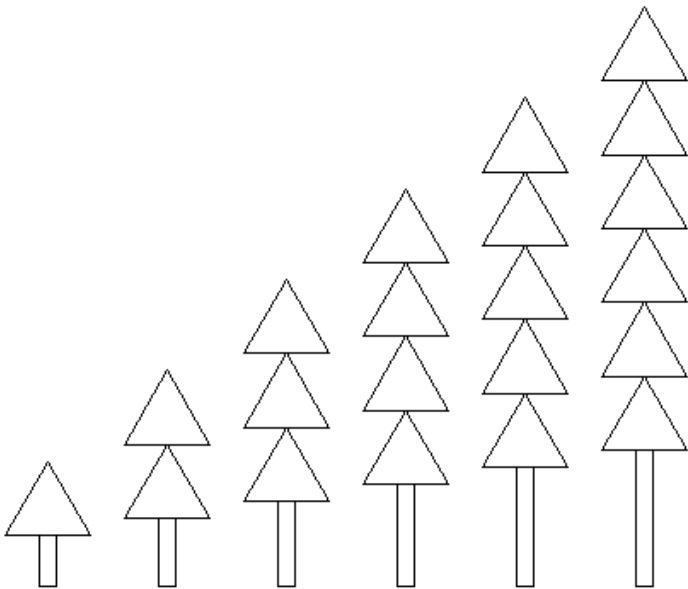
CS DRVCA 30 50 100 10 3

Slika 5.4



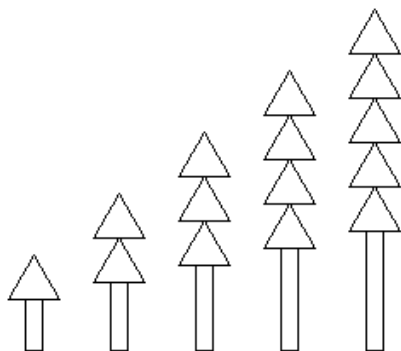
CS DRVCA 50 50 50 0 5

Slika 5.5



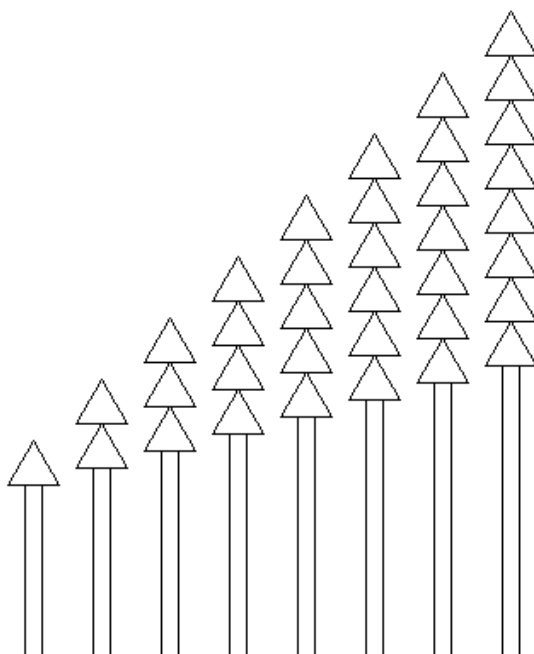
CS DRVCA 30 50 70 10 6

Slika 5.6



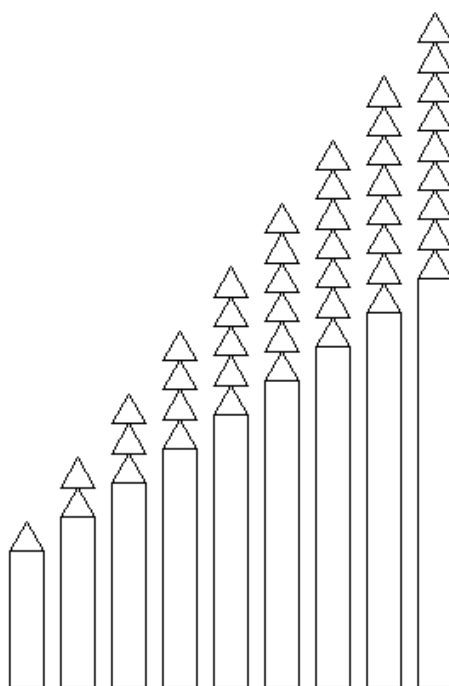
CS DRVCA 30 30 50 10 5

Slika 5.7



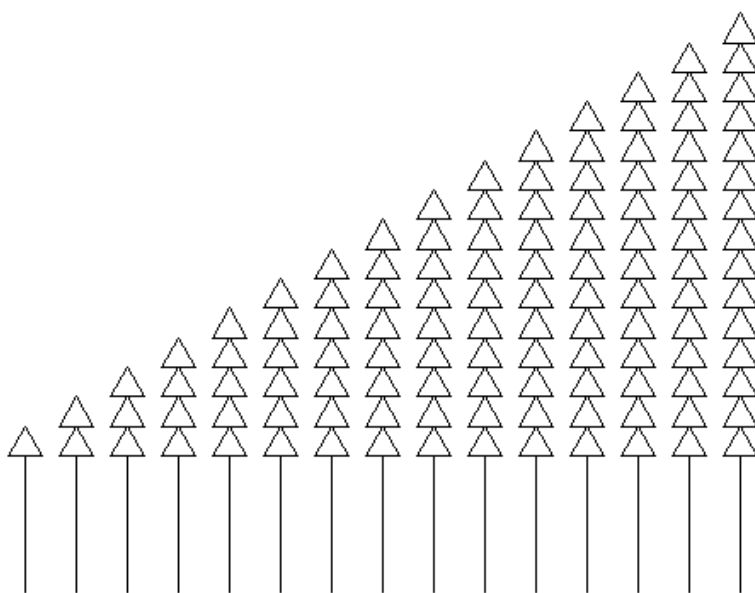
CS DRVCA 100 30 40 10 8

Slika 5.8



CS DRVCA 80 20 30 20 9

Slika 5.9



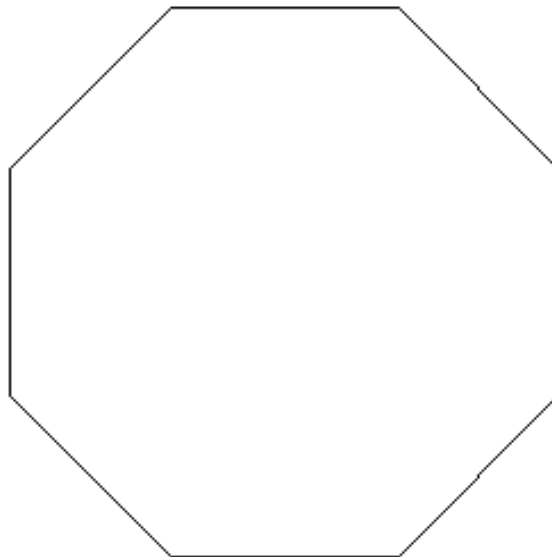
CS DRVCA 80 20 30 0 15

Slika 5.10

	Primjer	Ispis	Bodovi
Test 1	JOSIP 1	1	12
Test 2	JOSIP 6	5	12
Test 3	JOSIP 9	3	12
Test 4	JOSIP 21	11	12
Test 5	JOSIP 39	15	12
Test 6	JOSIP 47	31	12
Test 7	JOSIP 61	59	12
Test 8	JOSIP 97	67	12
Test 9	JOSIP 954	885	12
Test 10	JOSIP 9675	2967	12

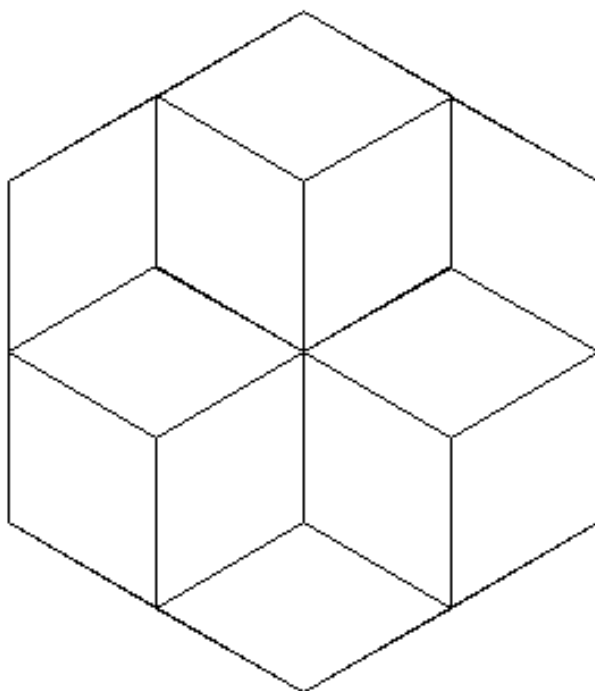
	Primjer	Ispis	Slika	Bodovi
Test 1	CS PR ZVRLJA 8 100 1 1	1	Slika 7.1	14
Test 2	CS PR ZVRLJA 6 150 2 2	7	Slika 7.2	14
Test 3	CS PR ZVRLJA 6 150 3 3	43	Slika 7.3	14
Test 4	CS PR ZVRLJA 5 150 3 3	31	Slika 7.4	14
Test 5	CS PR ZVRLJA 4 200 4 2.5	85	Slika 7.5	14
Test 6	CS PR ZVRLJA 3 250 5 2	121	Slika 7.6	14
Test 7	CS PR ZVRLJA 5 250 5 2.62	781	Slika 7.7	14
Test 8	CS PR ZVRLJA 7 200 5 3.25	2801	Slika 7.8	14
Test 9	CS PR ZVRLJA 4 350 6 2.3	1365	Slika 7.9	14
Test 10	CS PR ZVRLJA 3 250 10 2	29524	Slika 7.10	14

Napomena: rješenje koje crta točnu sliku, ali ispisuje pogrešno rješenje ili ispisuje točno rješenje, a crta pogrešnu sliku potrebno je bodovati s pola bodova predviđenih za taj test podatak.



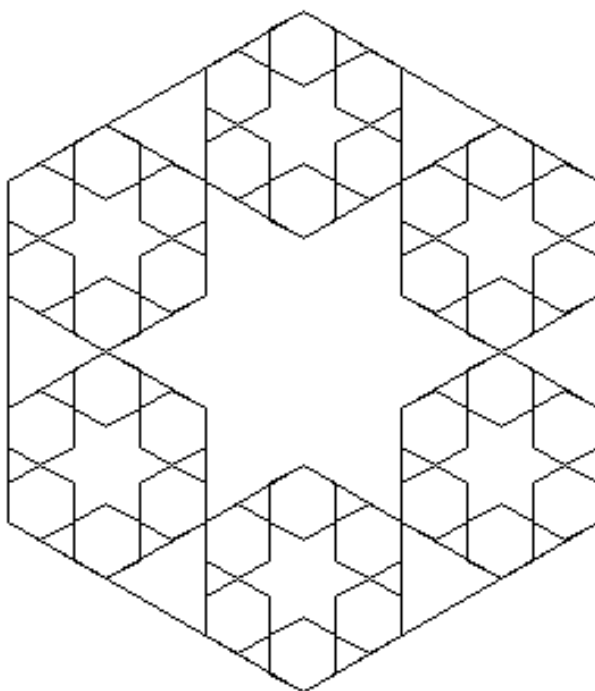
CS PR ZVRLJA 8 100 1 1

Slika 7.1



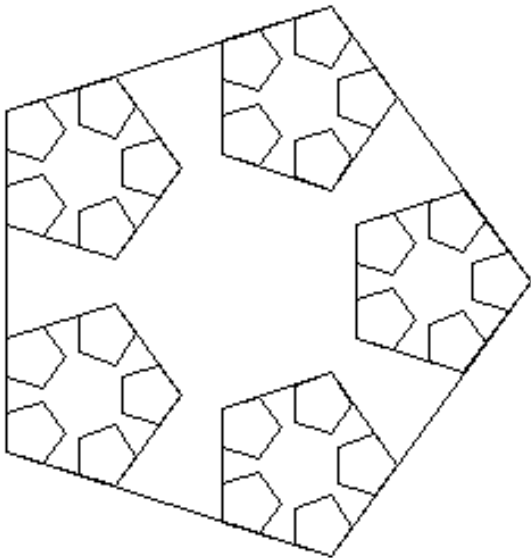
CS PR ZVRLJA 6 150 2 2

Slika 7.2



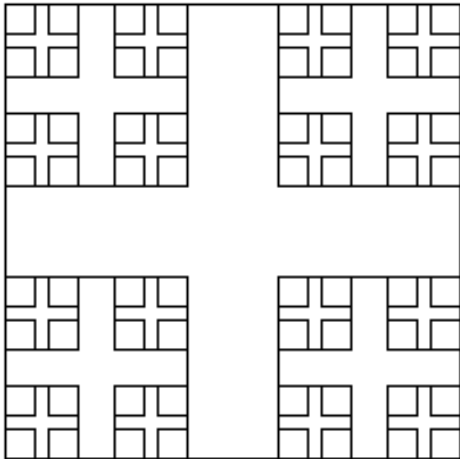
CS PR ZVRLJA 6 150 3 3

Slika 7.3



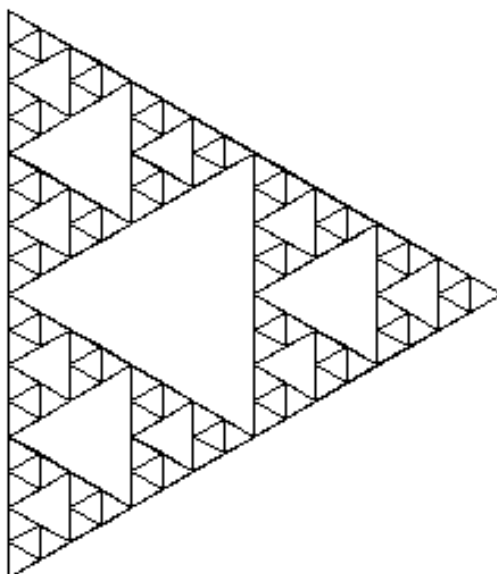
CS PR ZVRLJA 5 150 3 3

Slika 7.4



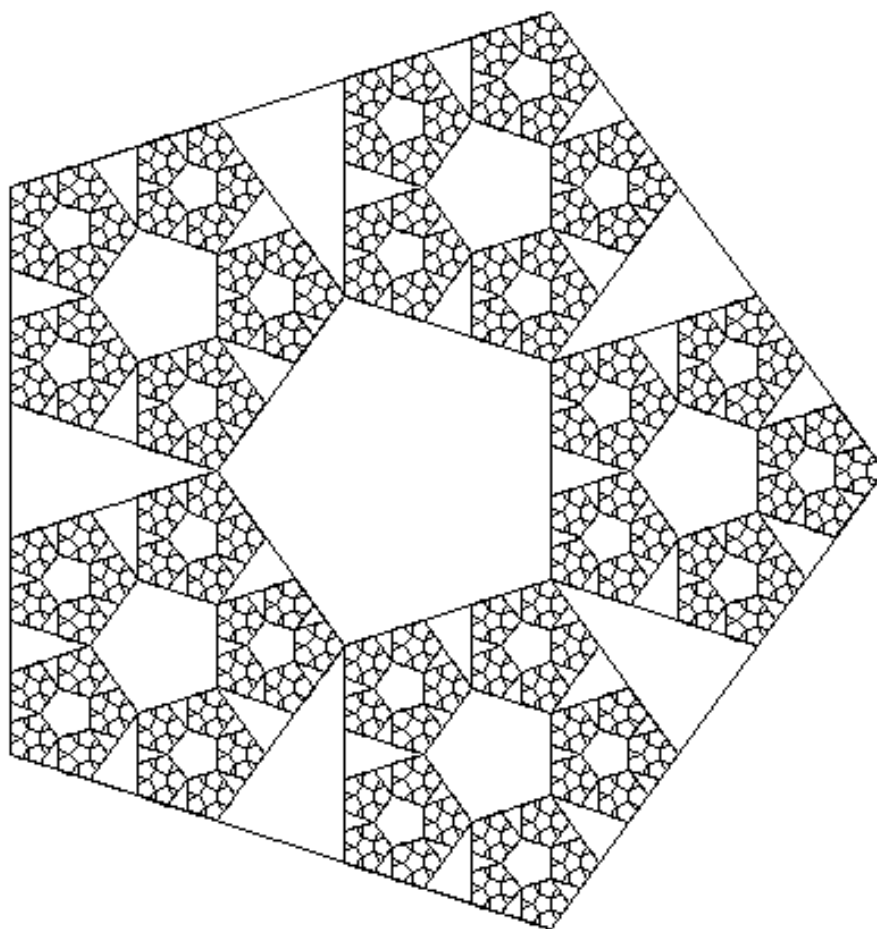
CS PR ZVRLJA 4 200 4 2.5

Slika 7.5



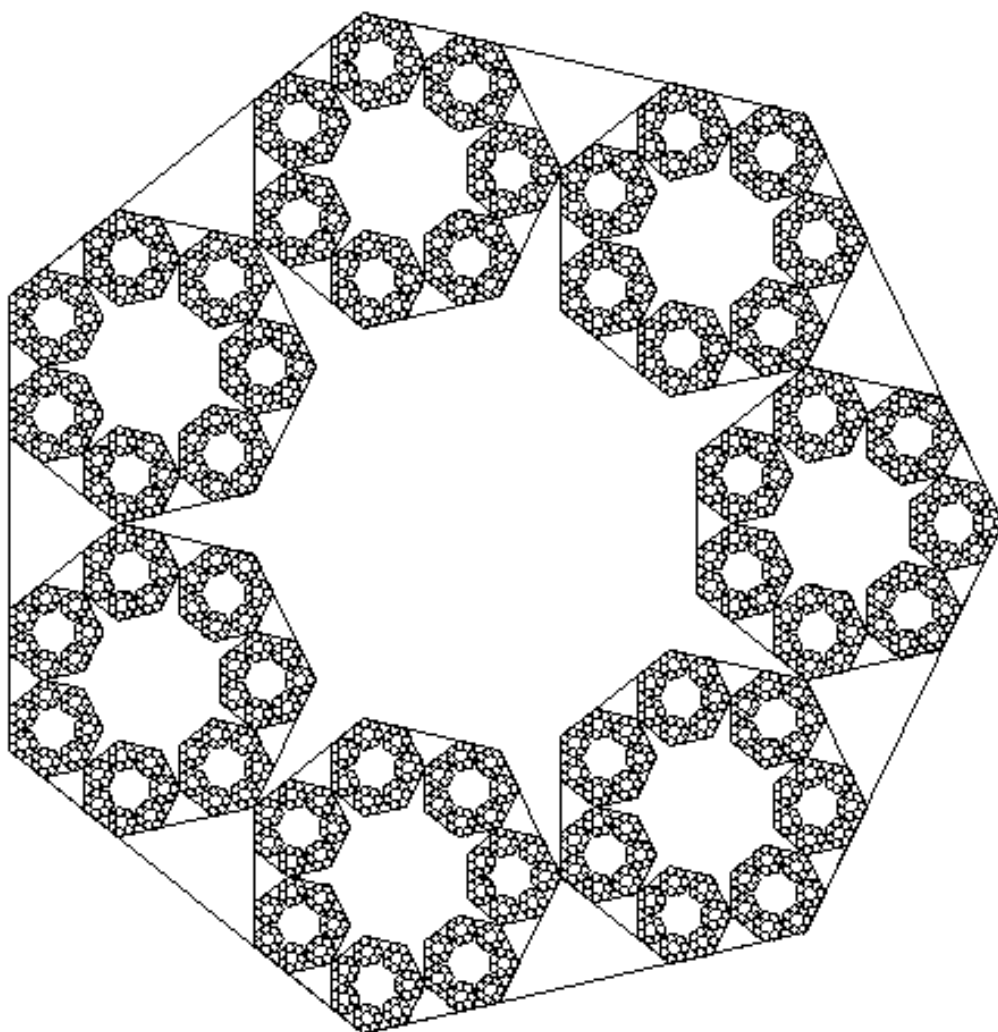
CS PR ZVRLJA 3 250 5 2

Slika 7.6



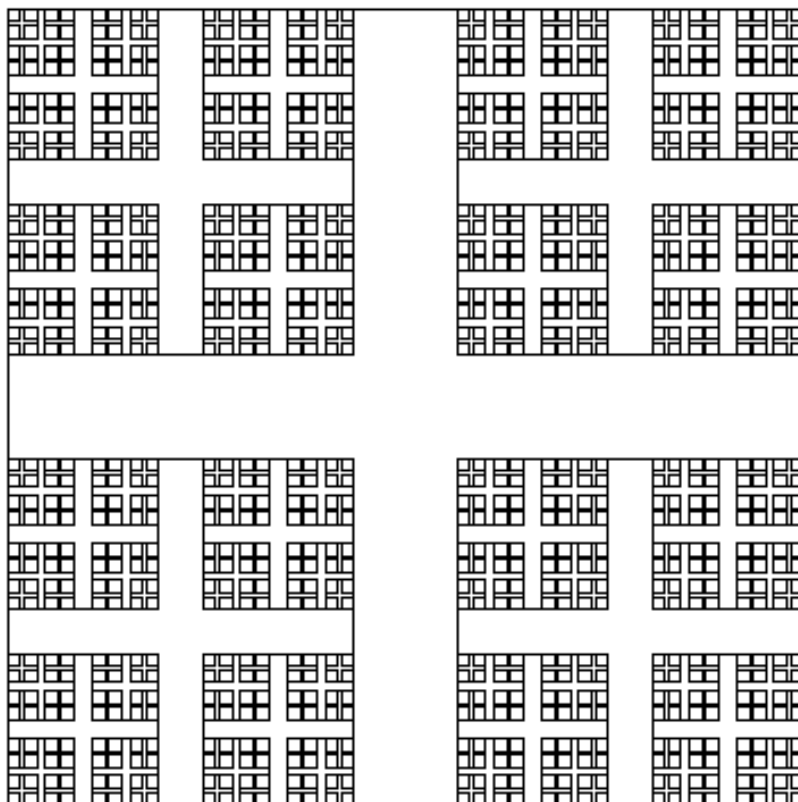
CS PR ZVRLJA 5 250 5 2.62

Slika 7.7



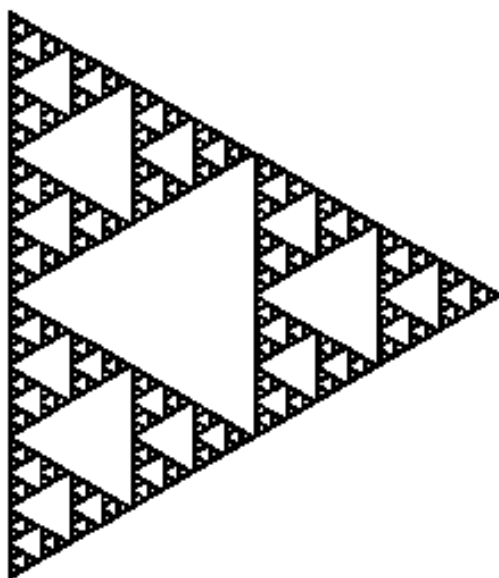
CS PR ZVRLJA 7 200 5 3.25

Slika 7.8



CS PR ZVRLJA 4 350 6 2.3

Slika 7.9



CS PR ZVRLJA 3 250 10 2

Slika 7.10

	Primjer	Ispis	Bodovi
Test 1	sudoku_01.txt	Slika 8.1	16
Test 2	sudoku_02.txt	Slika 8.2	16
Test 3	sudoku_03.txt	Slika 8.3	16
Test 4	sudoku_04.txt	Slika 8.4	16
Test 5	sudoku_05.txt	Slika 8.5	16
Test 6	sudoku_06.txt	Slika 8.6	16
Test 7	sudoku_07.txt	Slika 8.7	16
Test 8	sudoku_08.txt	Slika 8.8	16
Test 9	sudoku_09.txt	Slika 8.9	16
Test 10	sudoku_10.txt	Slika 8.10	16

```
6 4 2 3 1 5
3 1 5 6 4 2
2 5 1 4 3 6
4 3 6 2 5 1
5 2 3 1 6 4
1 6 4 5 2 3
```

sudoku_01.txt

Slika 8.1

```
3 1 6 5 2 4
5 4 2 3 6 1
6 2 5 4 1 3
4 3 1 6 5 2
2 6 3 1 4 5
1 5 4 2 3 6
```

sudoku_02.txt

Slika 8.2

```
1 2 4 5 6 3
5 3 6 1 4 2
6 5 3 2 1 4
2 4 1 6 3 5
4 1 2 3 5 6
3 6 5 4 2 1
```

sudoku_03.txt

Slika 8.3

```
2 4 5 3 6 1
3 1 6 2 5 4
4 3 1 6 2 5
5 6 2 4 1 3
1 2 3 5 4 6
6 5 4 1 3 2
```

sudoku_04.txt

Slika 8.4

```
3 5 1 2 4 6
2 6 4 3 1 5
4 1 6 5 3 2
5 2 3 4 6 1
6 3 5 1 2 4
1 4 2 6 5 3
```

sudoku_05.txt

Slika 8.5

```
6 3 2 4 5 1
4 5 1 6 3 2
2 1 6 3 4 5
3 4 5 2 1 6
5 6 4 1 2 3
1 2 3 5 6 4
```

sudoku_06.txt

Slika 8.6

```
1 2 6 4 5 3
4 3 5 1 6 2
5 1 3 2 4 6
2 6 4 5 3 1
3 4 1 6 2 5
6 5 2 3 1 4
```

sudoku_07.txt

Slika 8.7

```
5 4 2 6 3 1
6 3 1 5 2 4
2 1 3 4 5 6
4 6 5 2 1 3
1 5 6 3 4 2
3 2 4 1 6 5
```

sudoku_08.txt

Slika 8.8

```
1 2 3 6 4 5
6 4 5 1 2 3
5 6 1 4 3 2
4 3 2 5 6 1
2 5 6 3 1 4
3 1 4 2 5 6
```

sudoku_09.txt

Slika 8.9

```
1 2 3 6 4 5
6 4 5 1 2 3
4 6 2 3 5 1
3 5 1 4 6 2
5 1 6 2 3 4
2 3 4 5 1 6
```

sudoku_10.txt

Slika 8.10