



# HRVATSKA LOGO LIGA

5. kolo  
od 10. do 20. veljače 2017.

Službeni test podaci

## Uputa za bodovanje

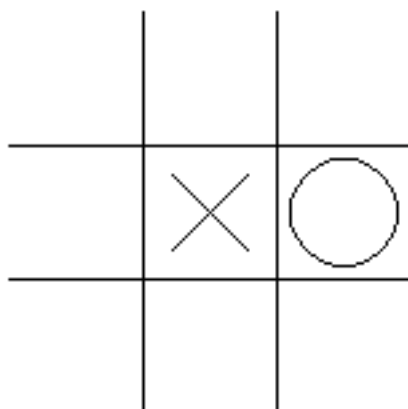
Svaki se zadatak boduje pomoću unaprijed koncipiranih test podataka koje možete pronaći u nastavku ovog dokumenta. Pojedini test podatak definiran je ulazom (pozivom programa), službenim izlazom te brojem bodova koje je na tom test podatku moguće osvojiti. Bodovi se na pojedinom test podatku dodjeljuju 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 IGRA | Slika 1.1 | 20     |

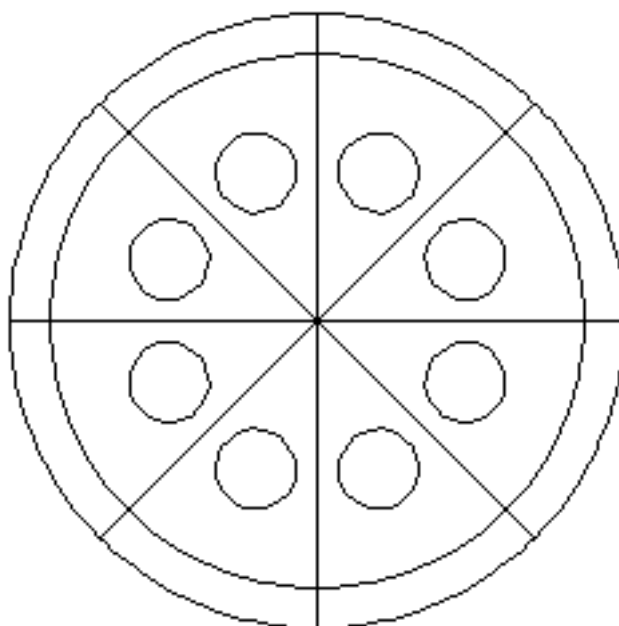


CS IGRA

Slika 1.1

**Napomena:** ako su točno nacrtana polja za igru, ali ne i križić i kružić, zadatak je potrebno bodovati s 10 bodova.

|        | Primjer  | Slika     | Bodovi |
|--------|----------|-----------|--------|
| Test 1 | CS PIZZA | Slika 2.1 | 30     |

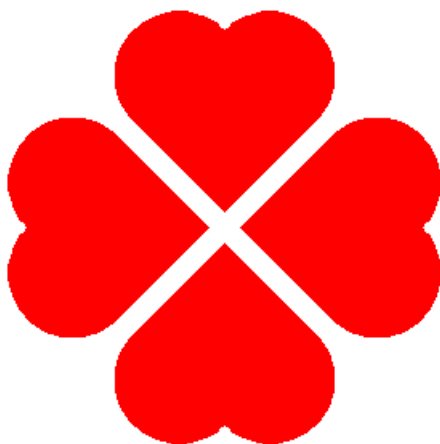


CS PIZZA

Slika 2.1

**Napomena:** ako nisu nacrtane male kružnice, zadatak je potrebno bodovati s 15 bodova.

|        | Primjer | Slika     | Bodovi |
|--------|---------|-----------|--------|
| Test 1 | CS SRCA | Slika 3.1 | 50     |

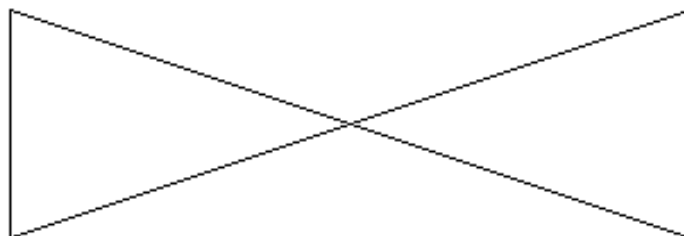


CS SRCA

Slika 3.1

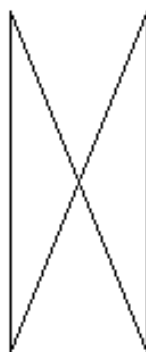
**Napomena:** ako je točno nacrtano i obojano jedno srce crnom bojom, zadatak je potrebno bodovati s 25 bodova.

|        | Primjer              | Slika     | Bodovi |
|--------|----------------------|-----------|--------|
| Test 1 | CS MASNA 150 100 0   | Slika 4.1 | 16     |
| Test 2 | CS MASNA 30 150 0    | Slika 4.2 | 16     |
| Test 3 | CS MASNA 100 100 25  | Slika 4.3 | 16     |
| Test 4 | CS MASNA 100 50 10   | Slika 4.4 | 16     |
| Test 5 | CS MASNA 100 100 100 | Slika 4.5 | 16     |



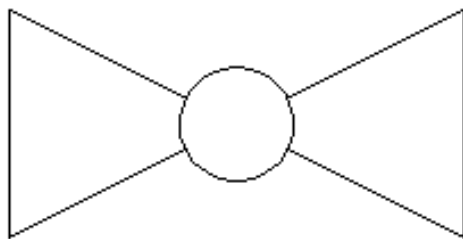
CS MASNA 150 100 0

Slika 4.1



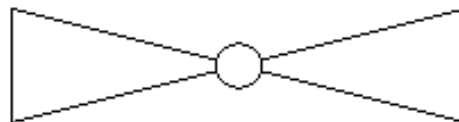
CS MASNA 30 150 0

Slika 4.2



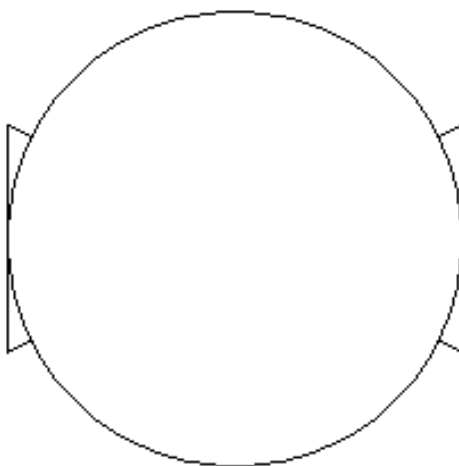
CS MASNA 100 100 25

Slika 4.3



CS MASNA 100 50 10

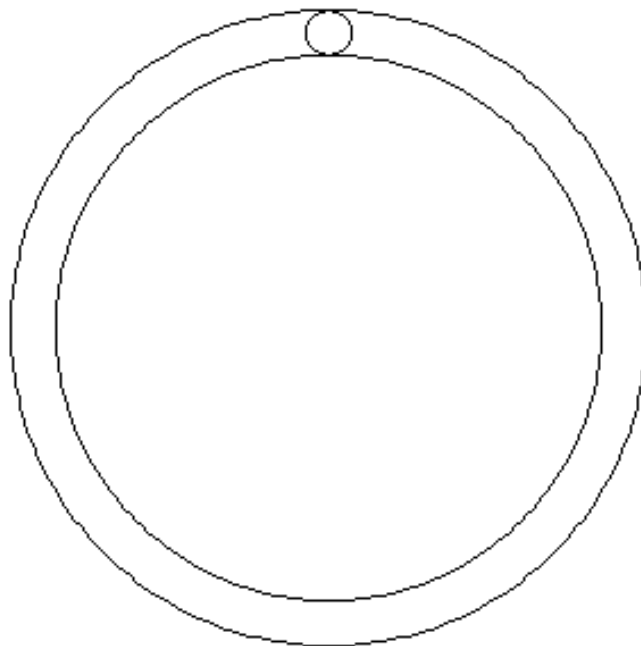
Slika 4.4



CS MASNA 100 100 100

Slika 4.5

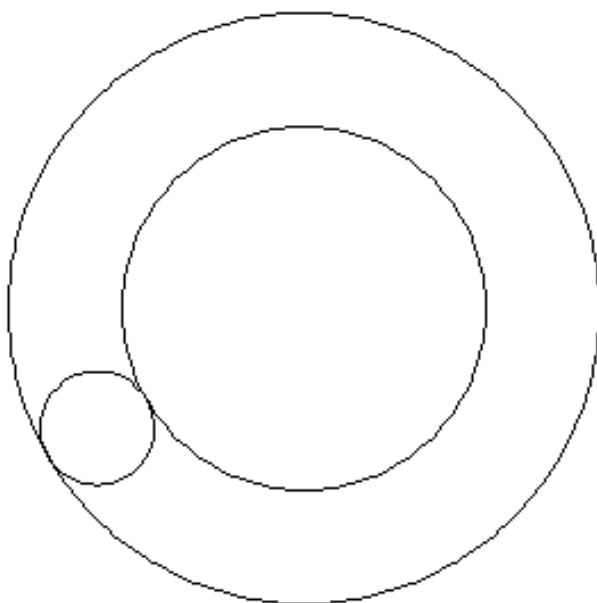
|        | Primjer                   | Slika     | Bodovi |
|--------|---------------------------|-----------|--------|
| Test 1 | CS UTRKA 10 120 0 0 50    | Slika 5.1 | 20     |
| Test 2 | CS UTRKA 25 80 0 20 50    | Slika 5.2 | 20     |
| Test 3 | CS UTRKA 30 60 90 45 90   | Slika 5.3 | 20     |
| Test 4 | CS UTRKA 23 87 113 239 21 | Slika 5.4 | 20     |
| Test 5 | CS UTRKA 54 12 95 223 322 | Slika 5.5 | 20     |



CS UTRKA 10 120 0 0 50

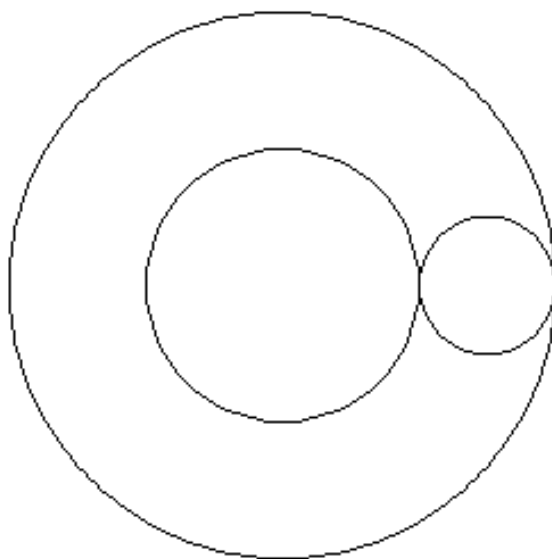
Slika 5.1





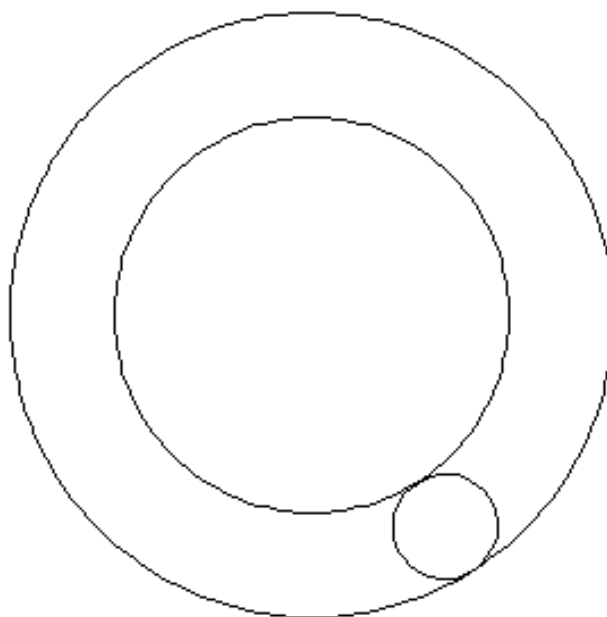
CS UTRKA 25 80 0 20 50

Slika 5.2



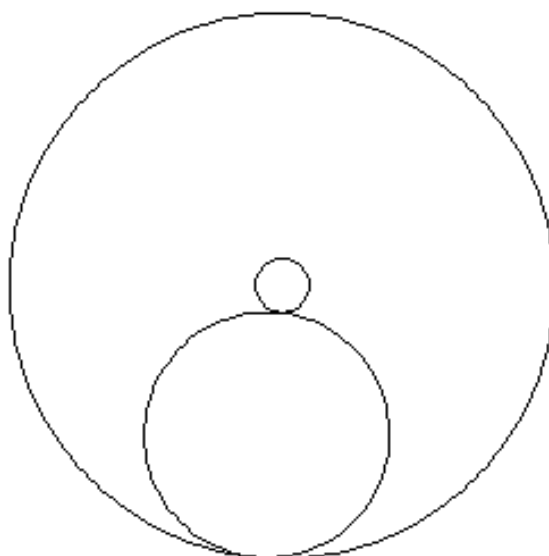
CS UTRKA 30 60 90 45 90

Slika 5.3



CS UTRKA 23 87 113 239 21

Slika 5.4

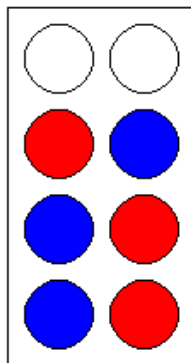


CS UTRKA 54 12 95 223 322

Slika 5.5

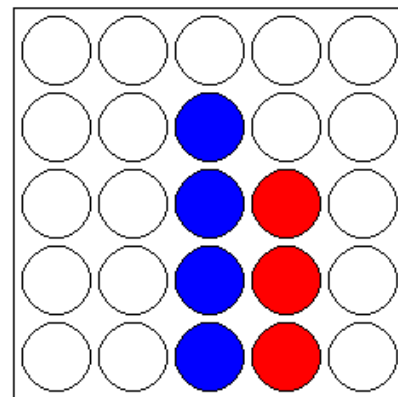
|         | Primjer      | Ispis            | Bodovi |
|---------|--------------|------------------|--------|
| Test 1  | dobre_01.txt | dobre_01.out.txt | 12     |
| Test 2  | dobre_02.txt | dobre_02.out.txt | 12     |
| Test 3  | dobre_03.txt | dobre_03.out.txt | 12     |
| Test 4  | dobre_04.txt | dobre_04.out.txt | 12     |
| Test 5  | dobre_05.txt | dobre_05.out.txt | 12     |
| Test 6  | dobre_06.txt | dobre_06.out.txt | 12     |
| Test 7  | dobre_07.txt | dobre_07.out.txt | 12     |
| Test 8  | dobre_08.txt | dobre_08.out.txt | 12     |
| Test 9  | dobre_09.txt | dobre_09.out.txt | 12     |
| Test 10 | dobre_10.txt | dobre_10.out.txt | 12     |

|         | Primjer        | Slika      | Bodovi |
|---------|----------------|------------|--------|
| Test 1  | connect_01.txt | Slika 7.1  | 14     |
| Test 2  | connect_02.txt | Slika 7.2  | 14     |
| Test 3  | connect_03.txt | Slika 7.3  | 14     |
| Test 4  | connect_04.txt | Slika 7.4  | 14     |
| Test 5  | connect_05.txt | Slika 7.5  | 14     |
| Test 6  | connect_06.txt | Slika 7.6  | 14     |
| Test 7  | connect_07.txt | Slika 7.7  | 14     |
| Test 8  | connect_08.txt | Slika 7.8  | 14     |
| Test 9  | connect_09.txt | Slika 7.9  | 14     |
| Test 10 | connect_10.txt | Slika 7.10 | 14     |



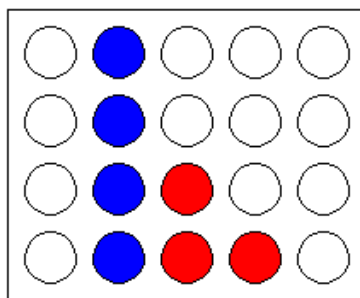
CS CONNECT 4 2 20 10 [1 2 1 2 2 1]

Slika 7.1



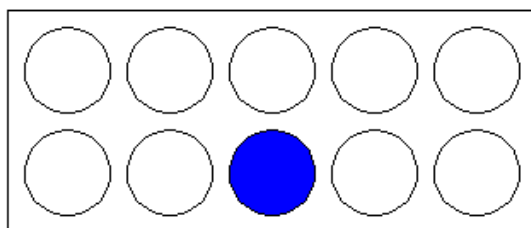
CS CONNECT 5 5 20 5 [3 4 3 4 3 4 3 4 3 4]

Slika 7.2



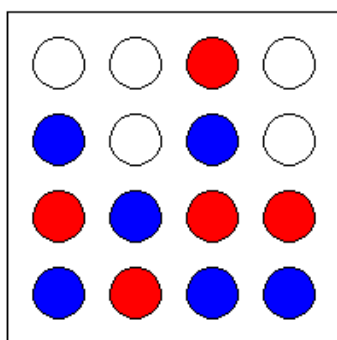
CS CONNECT 4 5 15 10 [2 3 2 4 2 3 2 5 4 1]

Slika 7.3



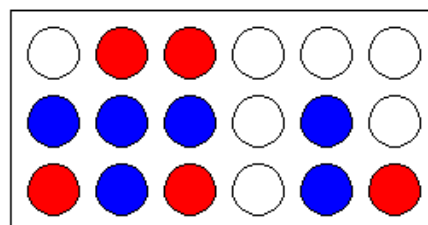
CS CONNECT 2 5 25 10 [3]

Slika 7.4



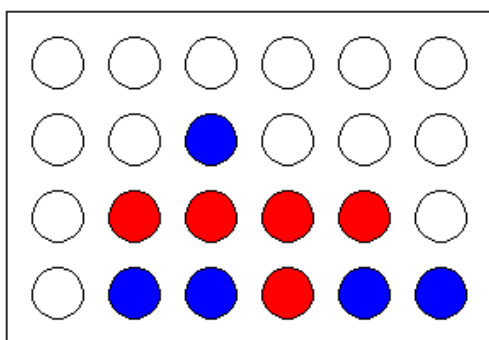
CS CONNECT 4 4 15 15 [1 1 4 4 3 3 3 2 2 3 1]

Slika 7.5



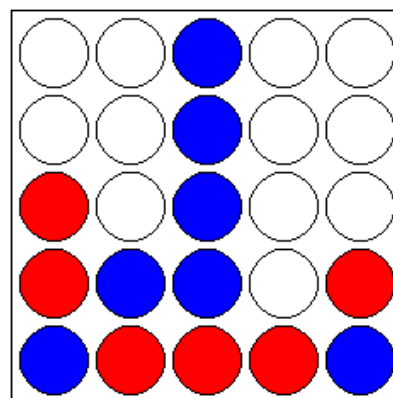
CS CONNECT 3 6 15 10 [5 3 2 1 2 6 3 2 1 3 5]

Slika 7.6



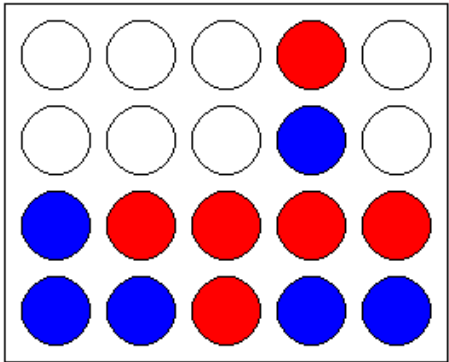
CS CONNECT 4 6 15 15 [2 2 5 5 3 3 6 4 3 4]

Slika 7.7



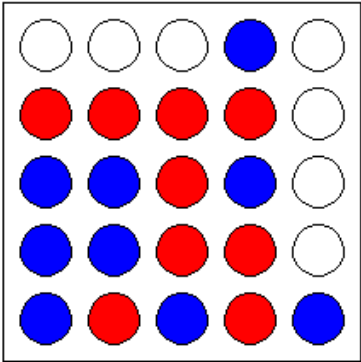
CS CONNECT 5 5 20 5 [5 3 1 2 3 4 2 1 3 1 3 5 3 4 4 1]

Slika 7.8



CS CONNECT 4 5 20 10 [5 3 1 3 4 4 2 2 4  
4 1 5 3 5 2 1]

Slika 7.9



CS CONNECT 5 5 15 10 [1 2 3 4 1 4 4 4 2  
3 1 1 4 3 2 3 5 2 5 5 2 3 5]

Slika 7.10

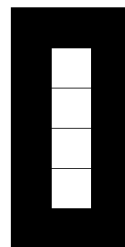
Koraci za testiranje rješenja 8. zadatka:

1. Kopirati “tester.lgo” file u folder od učenika.
2. Otvaranjem file-a u logu bi se trebala ispisati poruka u komandnu liniju sa uputama za testiranje, za slučaj da nije potrebno je pokrenuti naredbu start.
3. Nakon što je program za testiranje pokrenut, upisivanjem tp1, tp2, ..., tp10 se pokreću redom test primjeri na zadatku.

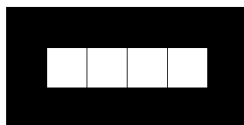
Ovaj postupak je potrebno ponoviti za svakog učenika posebno, tj. za svakog učenika je potrebno kopirati originalnu verziju koda za testiranje u njegov folder sa zadacima. Nije dozvoljeno miješati rješenja učenika te ih kopirati u isti folder. Potrebno je paziti da se učenikovo rješenje zove “labirint.lgo”.



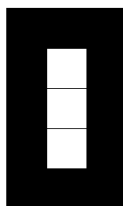
Slika 8.1



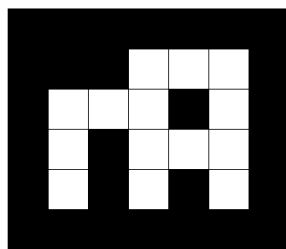
Slika 8.2



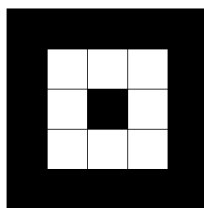
Slika 8.3



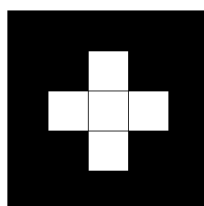
Slika 8.4



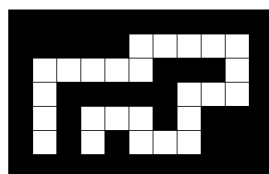
Slika 8.5



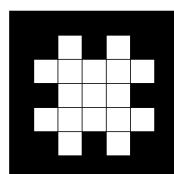
Slika 8.6



Slika 8.7

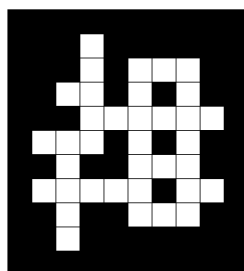


Slika 8.8



Slika 8.9





Slika 8.10