



HRVATSKA LOGO LIGA

3. kolo
od 1. do 11. prosinca 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 FANTOM	Slika 2.1	20



CS FANTOM

Slika 2.1

	Primjer	Slika	Bodovi
Test 1	CS KLON	Slika 2.1	30

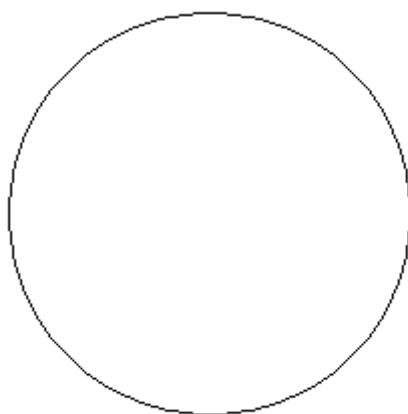


CS KLON

Slika 2.1

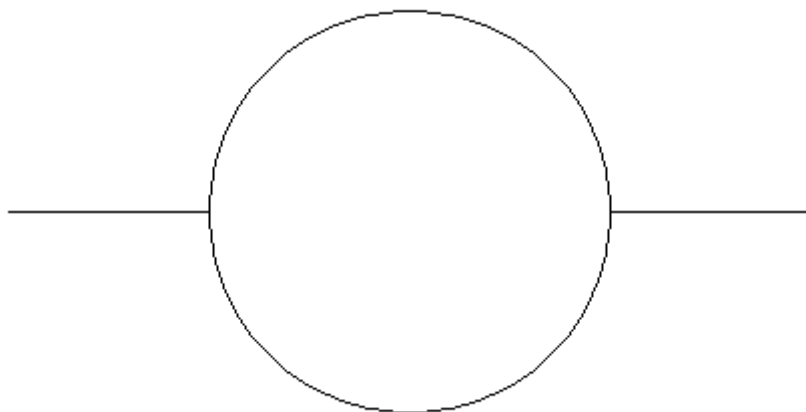
Napomena: Za 15 bodova nije bilo potrebno ispuniti svjetlostni mač crvenom bojom.

	Primjer	Slika	Bodovi
Test 1	CS SITH 100 100 0	Slika 3.1	10
Test 2	CS SITH 100 200 0	Slika 3.2	10
Test 3	CS SITH 0 200 30	Slika 3.3	10
Test 4	CS SITH 5 50 100	Slika 3.4	10
Test 5	CS SITH 100 100 300	Slika 3.5	10



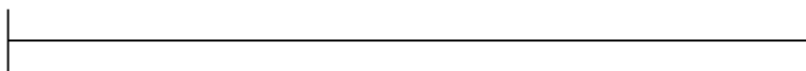
CS SITH 100 100 0

Slika 3.1



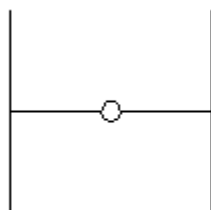
CS SITH 100 200 0

Slika 3.2



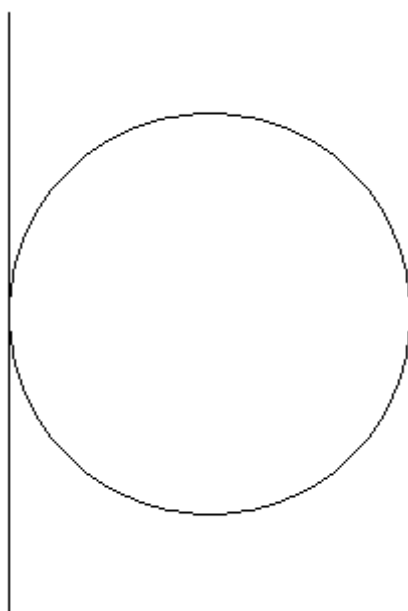
CS SITH 0 200 30

Slika 3.3



CS SITH 5 50 100

Slika 3.4



CS SITH 100 100 300

Slika 3.5

	Primjer	Slika	Bodovi
Test 1	CS NADA 50 120 0 0 0	Slika 5.1	10
Test 2	CS NADA 50 120 120 0 10	Slika 5.2	10
Test 3	CS NADA 50 120 120 30 10	Slika 5.3	10
Test 4	CS NADA 50 70 120 30 20	Slika 5.4	10
Test 5	CS NADA 20 70 70 30 30	Slika 5.5	10
Test 6	CS NADA 80 90 70 30 30	Slika 5.6	10
Test 7	CS NADA 100 105 100 10 30	Slika 5.7	10
Test 8	CS NADA 50 100 30 100 20	Slika 5.8	10



CS NADA 50 120 0 0 0

Slika 5.1



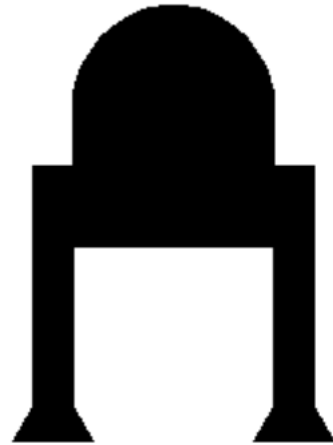
CS NADA 50 120 120 0 10

Slika 5.2



CS NADA 50 120 120 30 10

Slika 5.3



CS NADA 50 70 120 30 20

Slika 5.4



CS NADA 20 70 70 30 30

Slika 5.5



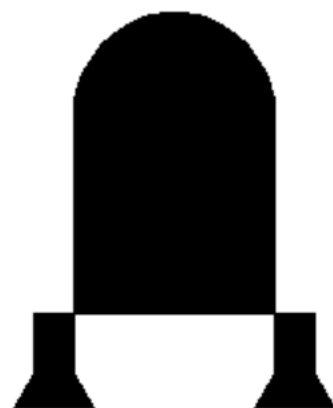
CS NADA 80 90 70 30 30

Slika 5.6



CS NADA 100 105 100 10 30

Slika 5.7

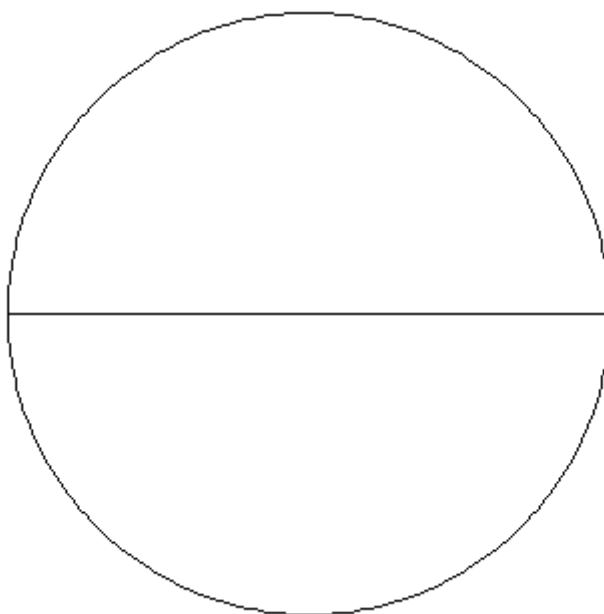


CS NADA 50 100 30 100 20

Slika 5.8

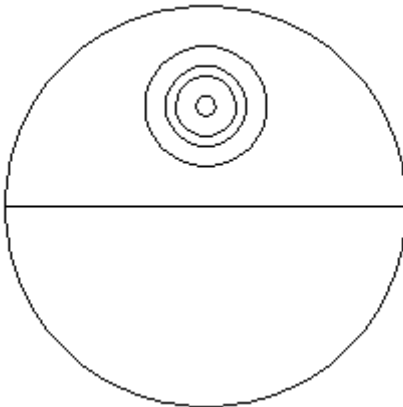
	Primjer	Slika	Bodovi
Test 1	CS UDARAC 0 0 0 0 0 150	Slika 5.1	10
Test 2	CS UDARAC 0 5 10 5 10 100	Slika 5.2	10
Test 3	CS UDARAC 0 20 10 40 10 200	Slika 5.3	10
Test 4	CS UDARAC 5 15 50 10 20 250	Slika 5.4	10
Test 5	CS UDARAC 10 10 10 10 10 100	Slika 5.5	10
Test 6	CS UDARAC 20 30 10 30 10 180	Slika 5.6	10
Test 7	CS UDARAC 30 50 5 10 5 190	Slika 5.7	10
Test 8	CS UDARAC 25 50 20 30 20 260	Slika 5.8	10
Test 9	CS UDARAC 15 50 40 5 10 250	Slika 5.9	10
Test 10	CS UDARAC 18 15 60 5 5 230	Slika 5.10	10

Napomena: Ako se u prvom primjeru natjecateljevo rješenje razlikuje od službenog zbog dodatnog piksela koji se nalazi na zajedničkom središtu (nepostojećih) kružnica, bodujte taj primjer s 10 bodova.



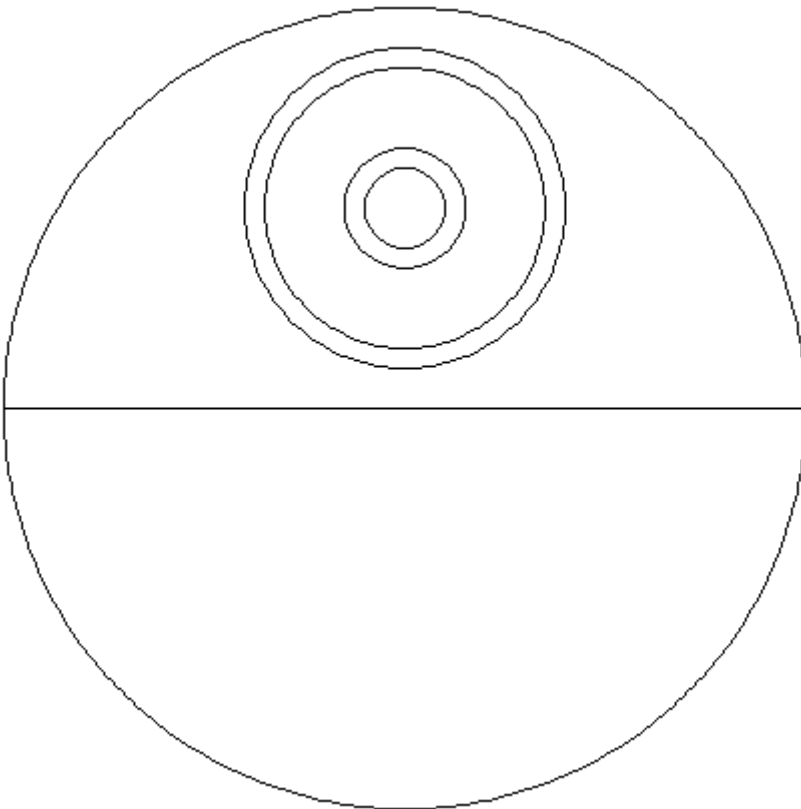
CS UDARAC 0 0 0 0 0 150

Slika 5.1



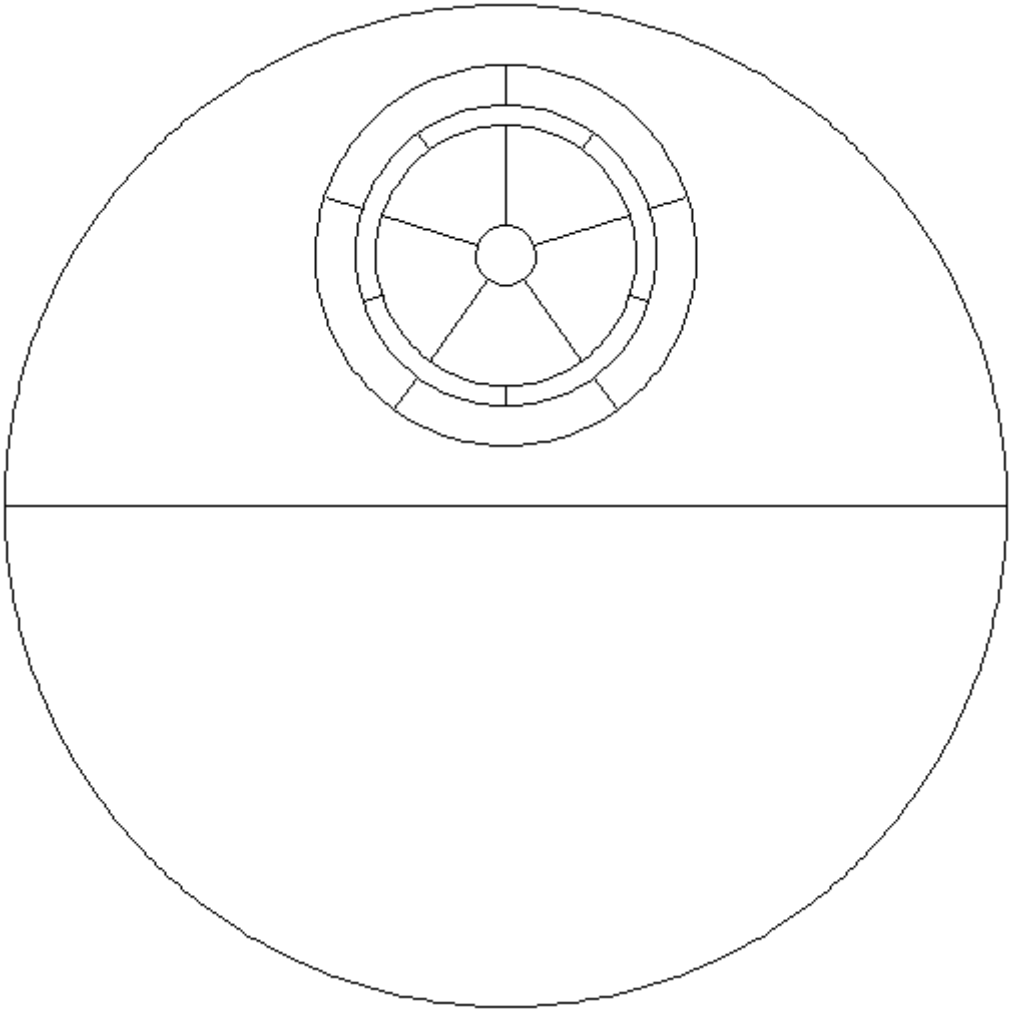
CS UDARAC 0 5 10 5 10 100

Slika 5.2



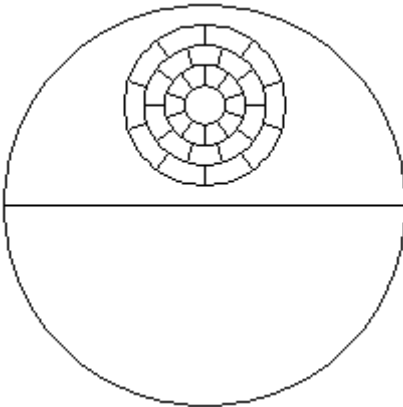
CS UDARAC 0 20 10 40 10 200

Slika 5.3



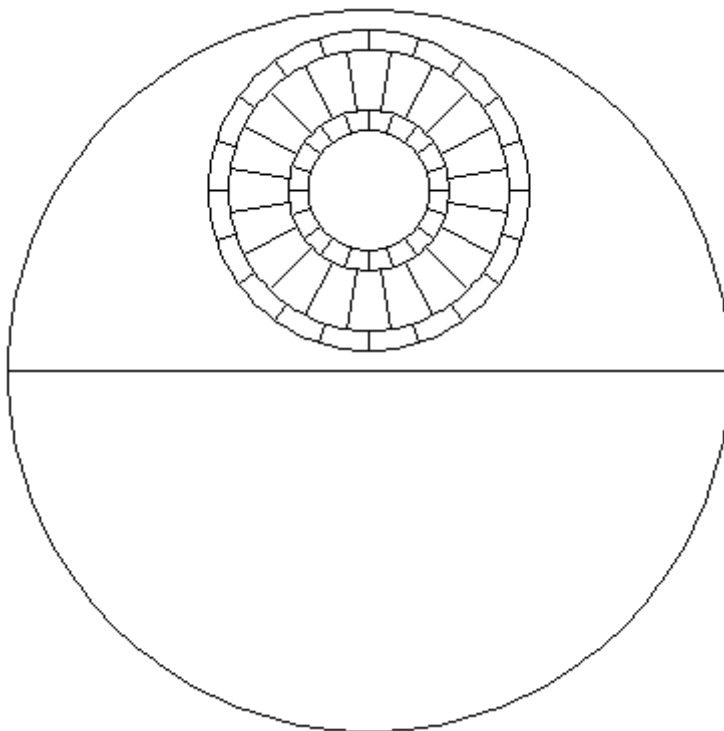
CS UDARAC 5 15 50 10 20 250

Slika 5.4



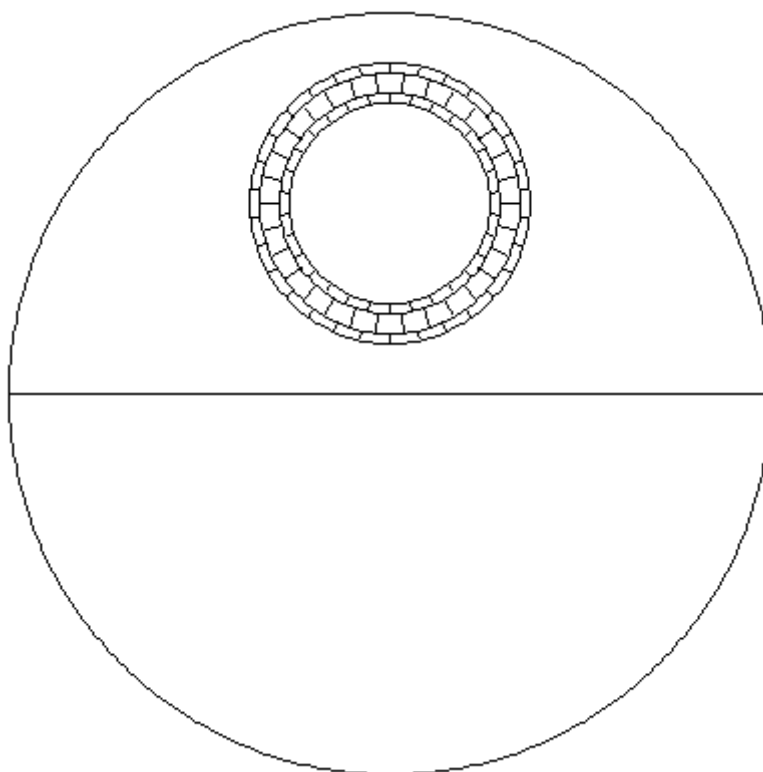
CS UDARAC 10 10 10 10 10 100

Slika 5.5



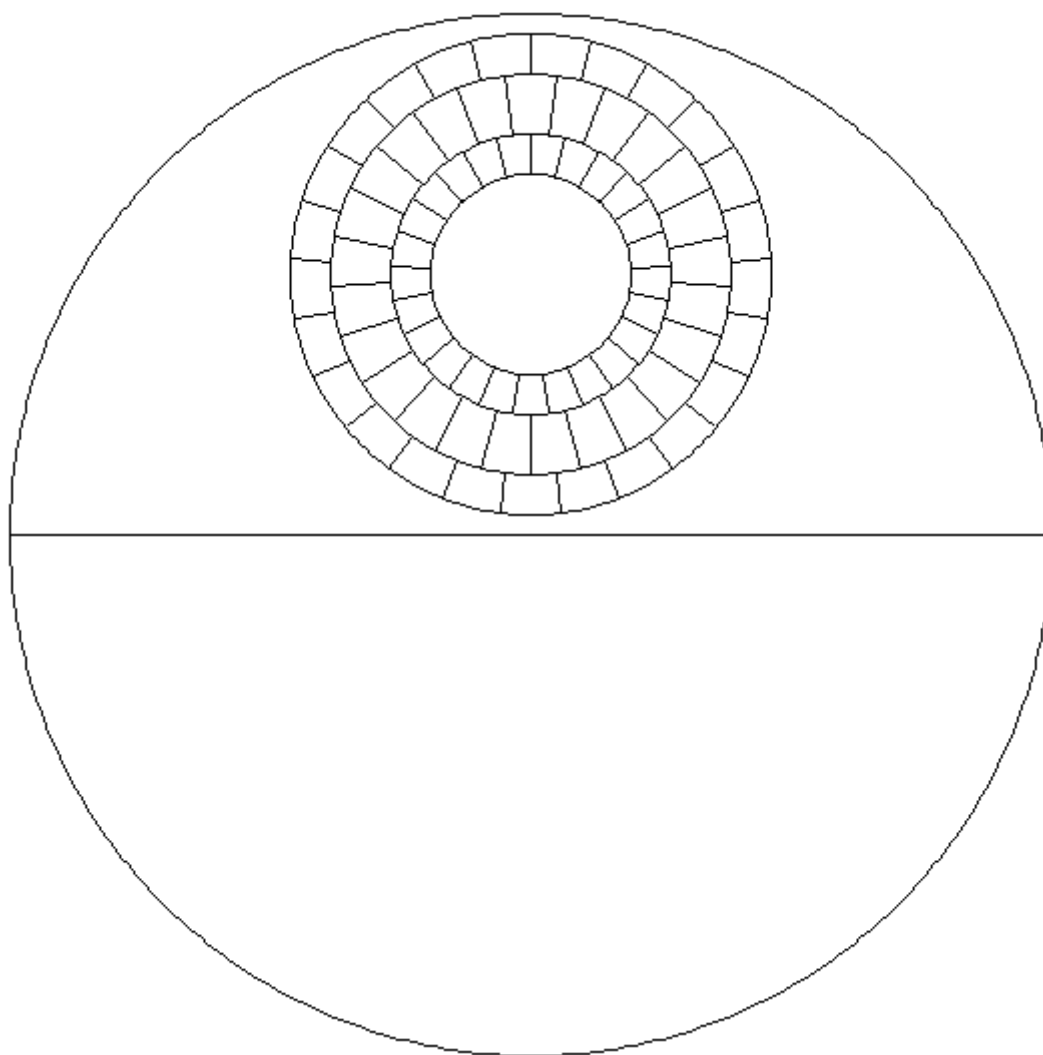
CS UDARAC 20 30 10 30 10 180

Slika 5.6



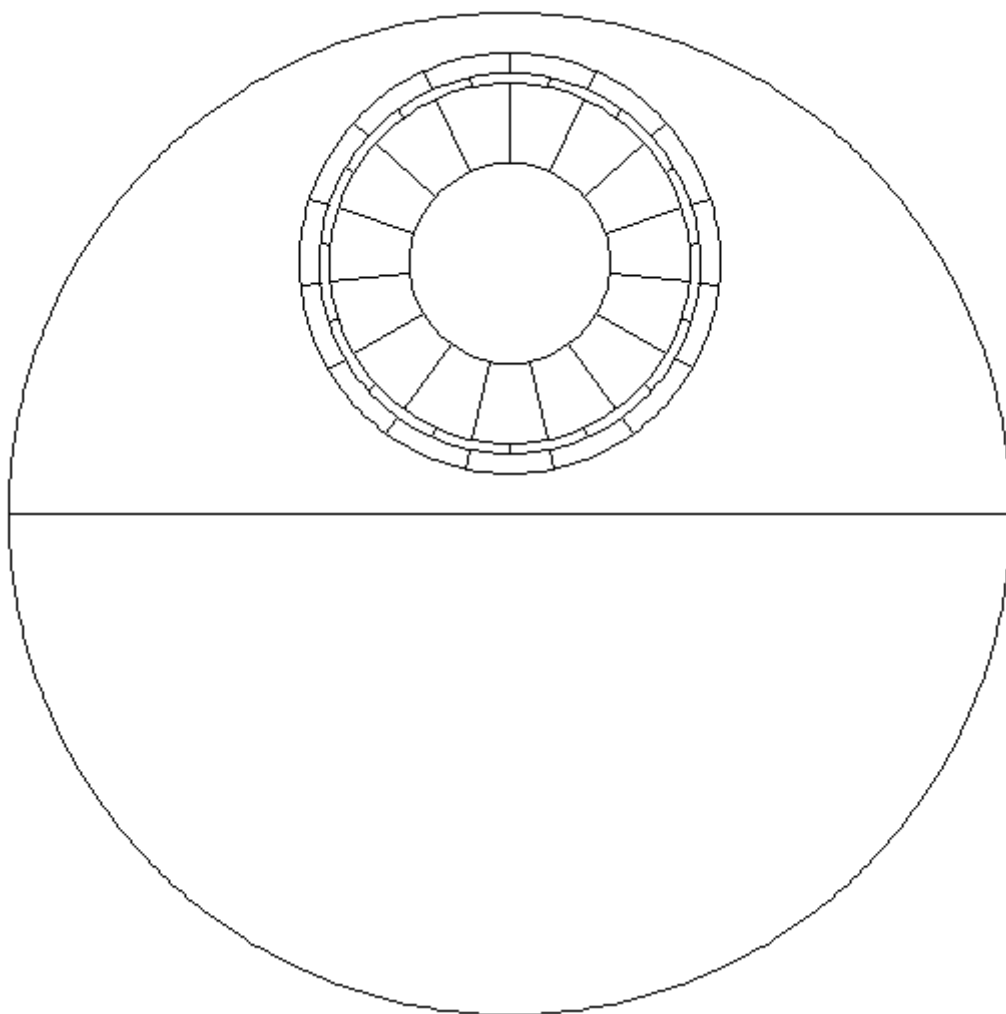
CS UDARAC 30 50 5 10 5 190

Slika 5.7



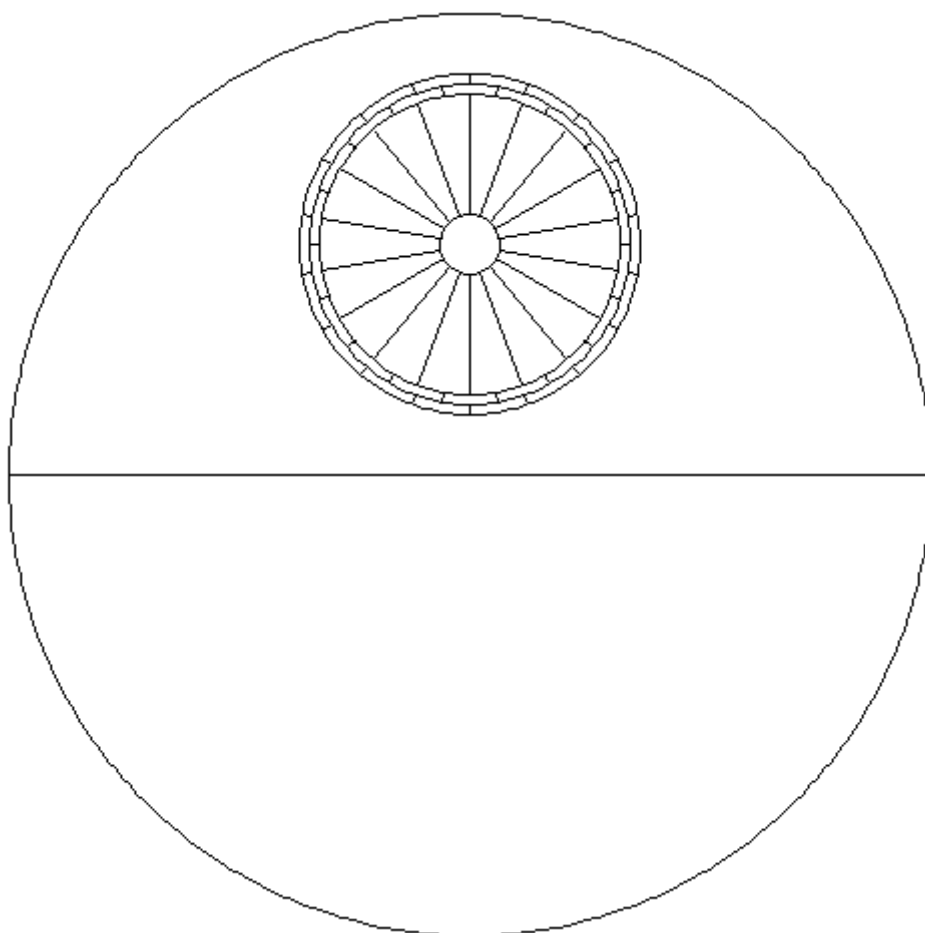
CS UDARAC 25 50 20 30 20 260

Slika 5.8



CS UDARAC 15 50 40 5 10 250

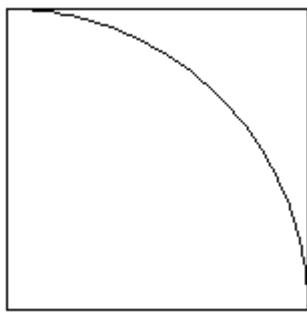
Slika 5.9



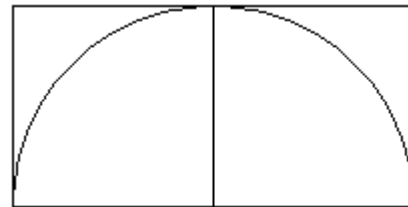
CS UDARAC 18 15 60 5 5 230

Slika 5.10

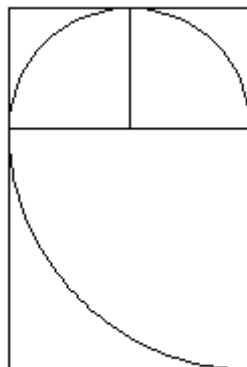
	Primjer	Slika	Bodovi
Test 1	CS JEDI 1 150	Slika 6.1	12
Test 2	CS JEDI 2 100	Slika 6.2	12
Test 3	CS JEDI 3 60	Slika 6.3	12
Test 4	CS JEDI 4 80	Slika 6.4	12
Test 5	CS JEDI 5 50	Slika 6.5	12
Test 6	CS JEDI 7 15	Slika 6.6	12
Test 7	CS JEDI 8 10	Slika 6.7	12
Test 8	CS JEDI 10 5	Slika 6.8	12
Test 9	CS JEDI 12 2	Slika 6.9	12
Test 10	CS JEDI 18 0.1	Slika 6.10	12



CS JEDI 1 150
Slika 6.1

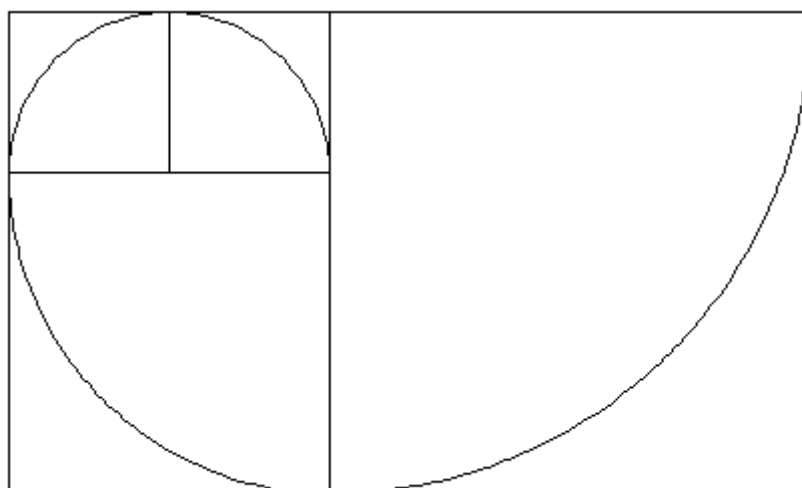


CS JEDI 2 100
Slika 6.2



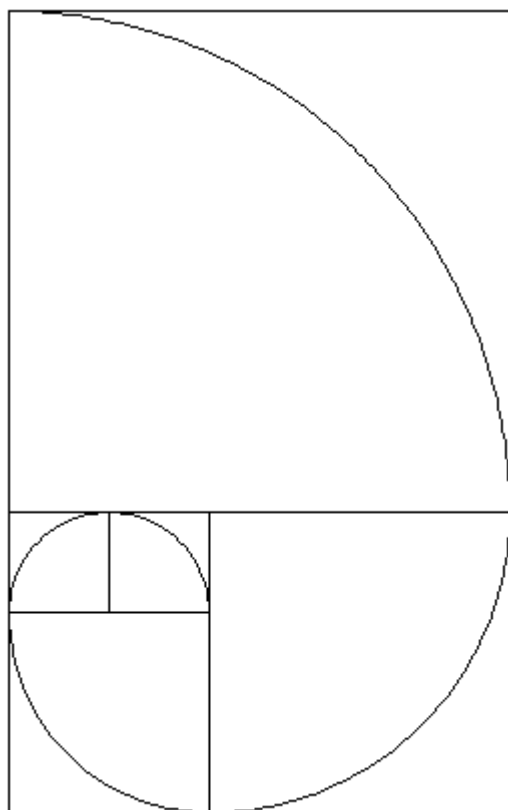
CS JEDI 3 60

Slika 6.3

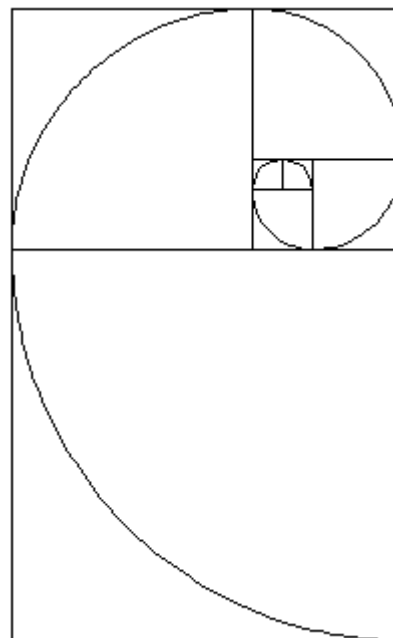


CS JEDI 4 80

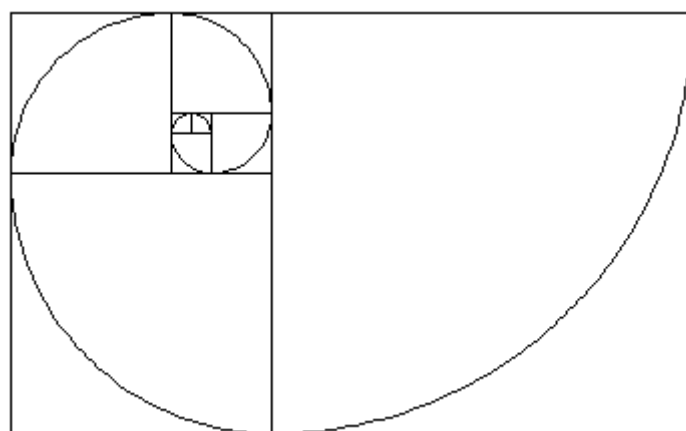
Slika 6.4



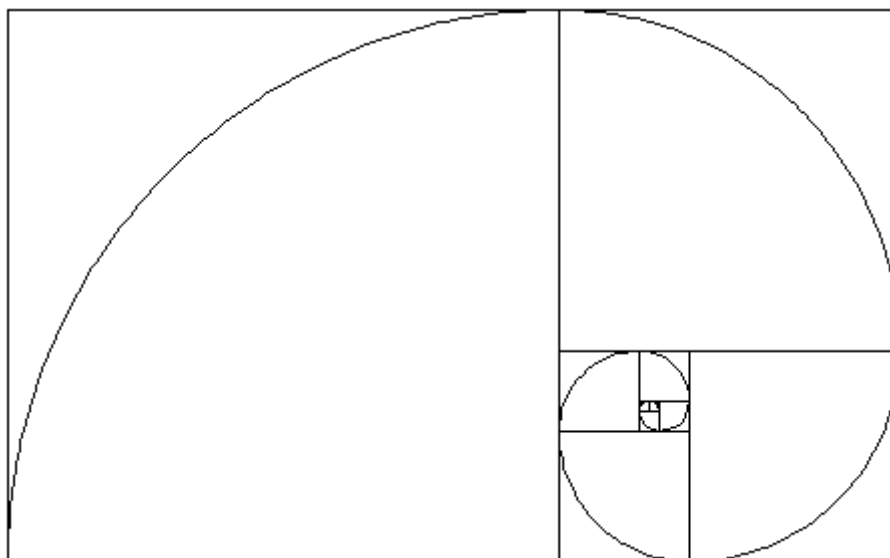
CS JEDI 5 50
Slika 6.5



CS JEDI 7 15
Slika 6.6

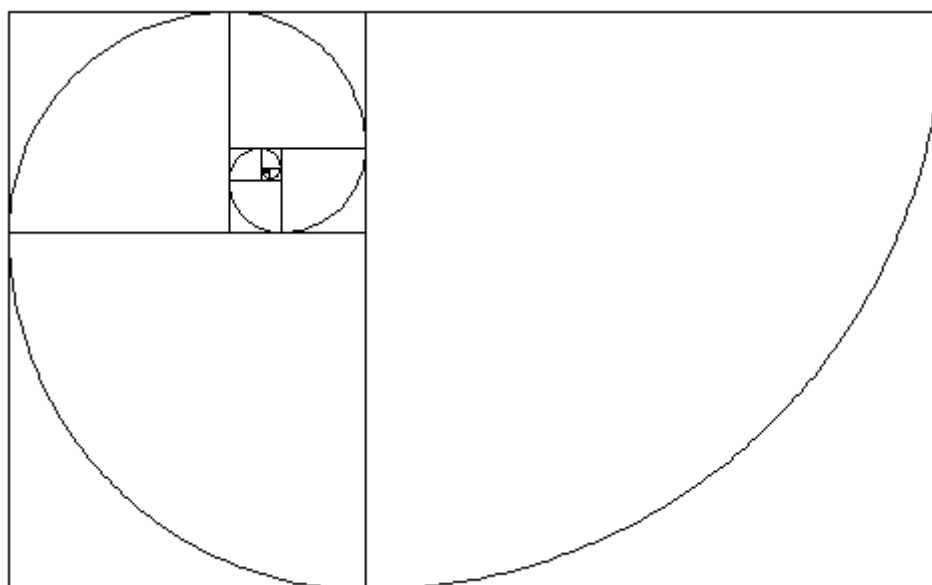


CS JEDI 8 10
Slika 6.7



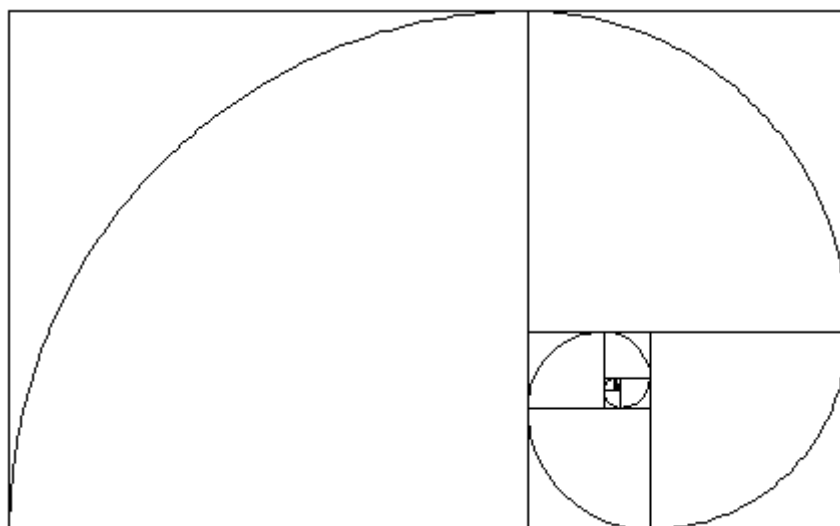
CS JEDI 10 5

Slika 6.8



CS JEDI 12 2

Slika 6.9



CS JEDI 18 0.1

Slika 6.10

	Ulaz	Izlaz	Bodovi
Test 1	PR SILA [MAXY THEX FORCE BXE WITH YOXU] [X]	MAY THE FORCE BE WITH YOU	14
Test 2	PR SILA [NOL JLIW AML YJOUR FATLHJJJER] [J L W]	NO I AM YOUR FATHER	14
Test 3	PR SILA [POWLUKEER UNLILUKEMITED POWER] [LUKE]	POWER UNLIMITED POWER	14
Test 4	PR SILA [DOBOT OBOTBOTRBOT DO NOTBOT THEREBOTBOT BOTISBOT NO TRY] [BOT]	DO OR DO NOT THERE IS NO TRY	14
Test 5	PR SILA [GRTORPEDOEAT KTORPEDOID DONTTORPEDO GETTORPEDO COCKY] [TORPEDO]	GREAT KID DONT GET COCKY	14
Test 6	PR SILA [ANANALOST ANAA PLANANAANET MAANASTER OBANAI WANAAN HAS] [ANA]	LOST A PLANET MASTER OBI WAN HAS	14
Test 7	PR SILA [FEMODULOAR IMODS THMODMODE PAMODULOTH TO THE DAMODULORK SIMODDE] [MODULO MOD]	FEAR IS THE PATH TO THE DARK SIDE	14
Test 8	PR SILA [I FIABCABCABCND YOKYLEKATARNUR LACKKYLE OF FKATARNAITH DISTURBING] [DISTANCE ABCABC KYLE KATARN]	I FIND YOUR LACK OF FAITH DISTURBING	14
Test 9	PR SILA [THMASTERRANAKINERES ALKINONPEWAYS A BIANAKINGGER FISH] [MASTER TERRA ANAKIN KINO NOPE]	THERES ALWAYS A BIGGER FISH	14
Test 10	PR SILA [HARD TO SLANANAEE TJANAJANAHE DABANANANANANARK SSARMAIDE IS] [BANANA ANA LANA JANA KANA SARMA]	HARD TO SEE THE DARK SIDE IS	14

Evaluirajte ovaj zadatak koristeći `posljednji_check.lgo` skriptu koju ćete pronaći u arhivi. U skripti je potrebno naivnu implementaciju funkcije `posljednji` zamijeniti natjecateljevim rješenjem. Nakon toga, možete pokrenuti proceduru `eval` koja će proći po svim primjerima i ispisati osvojene bodove. Ako želite testirati program primjer po primjer, dovoljno je redom pozivati procedure `primjer1`, `primjer2`, ..., `primjer10`.