



Državni izpitni center



P 2 3 3 C 9 0 1 1 3

ZIMSKI IZPITNI ROK

RAČUNALNIŠTVO

NAVODILA ZA OCENJEVANJE

Petek, 2. februar 2024

POKLICNA MATURA

Popravljena moderirana različica

1. DEL

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1	1	♦ Da.	Upošteva se vsaka rešitev, kjer kandidat zazna, da bodo težave pri shranjevanju zaradi velikosti datoteke.
2	1	♦ Vgradimo lahko dodatno grafično kartico s priključkom DVI.	Uporabimo lahko tudi ustrezen zaslon s priključkom VGA ali kabel VGA-DVI ali drugo ustrezno rešitev.
3	1	♦ A	
4	1	♦ B	
5	1	♦ D	
6	1	♦ C	
7	1	♦ A	
8	1	♦ B	
9	1	♦ C	
10	1	♦ D	
11	2	♦ A ♦ C	Vsak pravilen odgovor 1 točka. Če kandidat obkroži več kot dva odgovora, dobi 0 točk.
12	1	Primer: ♦ SHOW DATABASES;	Upošteva se tudi druga ustrezna rešitev.
13	1	♦ A	
14	2	Primer: ♦ FOREIGN KEY ♦ Postna_stevilka	Pravilna nastavitve omejitve za tuj ključ 1 točka, poljubno poimenovan atribut 1 točka.
15	1	♦ C	
16	2	♦ href ♦ target="_blank"	Vsak pravilen odgovor 1 točka.
17	1	♦ D	
18	2	♦ <pre>for(int i=16;i>1;i-=2) { izpis(i); }</pre>	Pravilna inicializacija spremenljivke in robni pogoj zanke 1 točka, izpis spremenljivke in dekrementalni korak 1 točka.

Skupno število točk 1. dela: 22

2. DEL

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1.1	2	Primer: ♦ <meta charset="utf-8"> <link rel="stylesheet" type="text/css" href="stil.css">	Ustrezna nastavitve znakovnega nabora 1 točka, ustrezen klic datoteke za oblikovanje 1 točka.
1.2	3	Primer: ♦ <div id="noga"> CPI RIC MIZŠ </div>	Ustrezna umestitev v blokovi element 1 točka, ustrezna uporaba kode seznama 1 točka, ustrezno kreiranje povezav 1 točka.
1.3	3	Primer: ♦ <body> <div id="placeholder"> <div id="glava"> <div id="header">Predloga spletnega dokumenta</div> </div> <div id="prvi"> </div> <div id="drugi"> </div> <div id="tretji"> </div> <div id="cetrti"> </div> <div id="peti"> </div> <div id="sesti"> <div id="noga"> </div> </div> </div> </body>	Ustrezno gnezdenje 1 točka, ustrezni nosilni element 1 točka, ustrezno kreirani bloki 1 točka.

1.4	4	Primer: ♦ #prvi{ width: 250px; height: 250px; float:left; background-color: #CECECE; } #prvi:hover{ border: 1px solid black; background-color: white; }	Ustrezna nastavitev širine in višine 1 točka, ustrezna postavitev 1 točka, ustrezna nastavitev barve ozadja 1 točka, ustrezna sprememba obrobe in ozadja 1 točka.
Skupaj	12		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
2.1	2	♦ Sw1 ♦ R1	1 točka za vsak pravilen zapis.
2.2	3	♦ 195.2.1.222 ♦ 255.255.255.224 ♦ 195.2.1.193	1 točka za vsak pravilen zapis.
2.3	3	Primer: ♦ 2222:33:FF:1::2 ♦ 64 ♦ 2222:33:FF:1::1	1 točka za vsak pravilen zapis.
2.4	4	Primer: ♦ 195.2.1.224 ♦ 255.255.255.240 ♦ 195.2.1.240 ♦ 255.255.255.240	1 točka za vsak pravilen zapis.
Skupaj	12		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
3.1	2	Primer: ♦ CREATE DATABASE Spletna; ♦ CREATE TABLE izdelki (id INT PRIMARY KEY, koda CHAR(3), znamka VARCHAR(30), ime VARCHAR(30), kolicina INT, cena DECIMAL(7,2) slika VARCHAR(50));	Pravilno kreiranje podatkovne baze 1 točka, pravilno kreiranje tabele 1 točka.
3.2	3	Primer: ♦ SELECT koda, znamka, ime, cena FROM izdelki WHERE (kolicina > 10) AND (cena <= 400.00) ORDER BY cena DESC;	Pravilna izbira stavka SELECT 1 točka, pravilna pogoja 1 točka, pravilno sortiranje 1 točka.
3.3	3	Primer: ♦ SELECT DISTINCT znamka FROM izdelki WHERE znamka LIKE '%s%';	Pravilna izbira stavka SELECT 1 točka, pravilna nastavitve lastnosti DISTINCT 1 točka, pravilen pogoj WHERE 1 točka.
3.4	4	Primer: ♦ ALTER TABLE izdelki DROP slika; ♦ ALTER TABLE izdelki ADD diagonalna INT; ♦ ALTER TABLE izdelki znamka RENAME znamka-TV; ♦ INSERT INTO izdelki VALUES (1006,'LCD','Samsung','LE32E420',10,269.99,81), (1007,'LED','Grundig','37VLC7',10,349.99,94);	Izbris atributa 1 točka, dodajanje atributa 1 točka, preimenovanje atributa 1 točka, stavka INSERT 1 točka.
Skupaj	12		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
4.1	2	Primer: <pre>def izpis(bitje, zivljenjskeTocke, indeks): return(bitje[indeks] + " (" + str(zivljenjskeTocke[indeks])+"")</pre>	Pridobitev podniza podatkov glede na indekse 1 točka, združevanje nizov 1 točka. <i>Po enakem sistemu se točkujejo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih.</i>
4.2	3	Primer: <pre>def razdalja(lokacija1, lokacija2): x1 = lokacija1[0] x2 = lokacija2[0] y1 = lokacija1[1] y2 = lokacija2[1] r = math.sqrt((x2 - x1)**2 + (y2 - y1)**2) return(r)</pre>	Pridobitev obeh koordinat 1 točka, izračun razdalje 1 točka, vračanje vrednosti 1 točka. <i>Po enakem sistemu se točkujejo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih.</i>
4.3	3	Primer: <pre>def kolikoBitij(lokacija, indeks, oddaljenost): stevec=0 for i in range(len(lokacija)): if(i != indeks and razdalja(lokacija[indeks], lokacija[i]) <= oddaljenost): stevec +=1 print(stevec)</pre>	Ustrezna deklaracija zanke 1 točka, preverjanje pogojev in klic podprograma 1 točka, ustrezno preštevanje in izpis vrednosti 1 točka. <i>Po enakem sistemu se točkujejo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih.</i>
4.4	4	Primer: <pre>def vlinecVnevarnosti(bitje, lokacija, zivljenjskeTocke): indeksNajV = 0 kolikokNajV = 0 kolikoBitij(lokacija, indeksNajV, 10) for i in range(len(bitje)): if(bitje[i][7] == "vilinec"): stevec = 0 for j in range(len(bitje)): if(j != i and razdalja(lokacija[j], lokacija[i]) <= 10): stevec +=1 if(stevec > kolikokNajV): kolikokNajV = stevec indeksNajV = i print(izpis(bitje, zivljenjskeTocke, indeksNajV))</pre>	Ustrezna deklaracija zanke in nastavitve začetnega indeksa vlinca 1 točka, klic podprograma <i>kolikoBitij</i> 1 točka, ustrezno iskanje največje vrednosti 1 točka, ustrezen klic podprograma <i>izpis</i> z ustreznim indeksom 1 točka.
Skupaj	12		<i>Po enakem sistemu se točkujejo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih.</i>

Skupno število točk 2. dela: 48