



Državni izpitni center



M 1 7 1 7 8 1 1 3

SPOMLADANSKI IZPITNI ROK

RAČUNALNIŠTVO

NAVODILA ZA OCENJEVANJE

Četrtek, 1. junij 2017

SPLOŠNA MATURA

Moderirana različica

IZPITNA POLA 1

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1	1	♦ A	
2	1	♦ B	
3	3	<pre> class Program{ public static void main(String arg[]){ int n=50,i=1,v=0; while (i<n) { if (n%i==0) v+=i; i++; } System.out.println(v); } } </pre>	Zanka in if stavek 1 točka, glava programa in metoda main 1 točka, inicializacija in izpis 1 točka. Upošteva se uporaba operatorja % in mod.
4	2	♦ A, B	Vsak pravilen odgovor 1 točka, že en nepravilen 0 točk.
5	1	♦ C	
6	1	♦ ZYX	
7	2	<pre> if (x>0 && y>0) System.out.println("1. kvadrant"); else if (x<0 && y>0) System.out.println("2. kvadrant"); else if (x<0 && y<0) System.out.println("3. kvadrant"); else System.out.println("4. kvadrant"); </pre>	Po dva pravilno izpisana kvadranta 1 točka, vsi pravilno izpisani kvadranti 2 točki.
8	2	<pre> x.dolzina=3 x.sirina=20; y.dolzina=10 y.sirina=20; </pre>	Vsaka vrstica 1 točka.
9	2	<pre> if (niz.charAt(0) == 'A') System.out.println("Je A. "); else System.out.println("Ni A. "); </pre>	Preverjanje pogoja 1 točka, izpis 1 točka.

10	3	<pre> ♦ double vsota(int n) { if (n<0 n> tab.length) return 0; int vs = 0; for(int i=0; i<n; i++) vs += tab[i]; return vs; } </pre>	<p>Glava metode 1 točka, računanje vsote v splošnem 1 točka, posebni primer in vračanje 1 točka.</p>
11	3	<pre> ♦ deli(3,0); IzjemaKonec deli(0,3); Konec deli('A','B'); Konec </pre>	<p>Vsak pravilen odgovor 1 točka.</p>
12	1	♦ B	
13	1	♦ D	
14	1	♦ C	
15	3	<pre> ♦ y=17 y=14 y=11 y=8 x=10 y=5 x=13 y=2 x=16 y=-1 x=19 </pre>	<p>Prve štiri vrstice 1 točka, prvih šest vrstic 2 točki, vse vrstice 3 točke.</p>
16	2	<pre> ♦ int nenicelni(int polje[]) { int vsota = 0; for(int i=0; i<polje.length; i++) if (polje[i]!=0) vsotata++; return vsota; } </pre>	<p>Sprehod po vseh elementih polja 1 točka, štetje in vračanje 1 točka.</p>
17	1	♦ B	
18	2	♦ C, D	<p>Vsak pravilen odgovor 1 točka, že en nepravilen 0 točk.</p>

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
19.1	2	<pre> ♦ public static void obrniEno(int x[]){ for (int i=0; i<x.length/2; i++){ int z=x[i]; x[i]=x[x.length-i-1]; x[x.length-i-1]=z; } } </pre>	Zanka 1 točka, zamenjava elementov 1 točka.
19.2	2	<pre> ♦ public static void obrniVse(int t [][]){ for (int i=0; i<t.length/2; i++) { obrniEno(t[i]); int z[]=t[i]; t[i]=t[t.length-i-1]; t[t.length-i-1]=z; obrniEno(t[i]); } if(t.length%2==1){obrneEno(t[t.length%2+1]);} } </pre>	Obračanje vrstic 1 točka, obračanje znotraj posamezne vrstice 1 točka.
20.1	4	<pre> ♦ public class HarshadskaStevila { public static int vsotaStevk(int x) { int vs = 0; while (x!=0) { vs += x%10; x /= 10; } return vs; } public static void main(String[] args) { for(int i=1; i<=200; i++) { if (i % vsotaStevk(i) == 0) System.out.println(i+" "); } } } </pre>	Razred in metoda main() 1 točka, zanka in izpis za zahtevana števila 1 točka, izračun vsote števk danega števila 1 točka, rezanje zadnje števke 1 točka.

Skupno število točk IP 1: 40

IZPITNA POLA 2

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1	1	♦ 11110100	
2	1	♦ C	
3	2	♦ operacijske kode, operandov	
4	3	♦ N, P, N	Vsak pravilen odgovor 1 točka.
5	1	♦ D	
6	1	♦ B	
7	1	♦ C	
8	1	♦ D	
9	2	♦ B, D	Vsak pravilen odgovor 1 točka, že en nepravilen 0 točk.
10	3	♦ Naslov IPv4: 192.168.120.2 Maska: 255.255.255.0 Prehod:192.168.120.1	Vsak pravilen odgovor 1 točka.
11	2	♦ Aplikacijski sloj: 1, 2, 3 Transportni sloj: 4 Internetni sloj: 5 Sloj omrežnega vmesnika: 6, 7	Dve pravilni razporeditvi 1 točka, vse pravilne razporeditve 2 točki.
12	2	♦ 1 podatek 2 informacija 3 znanje	En pravilen odgovor 1 točka, vsi pravilni 2 točki.
13	2	♦ A, D	Vsak pravilen odgovor 1 točka, že en nepravilen 0 točk.
14	2	♦ A, B, F	En pravilen odgovor 1 točka, vsi pravilni 2 točki, že en nepravilen 0 točk.
15	2	♦ Create table Disk(Proizvajalec char(20) not null, Oznaka char(5) not null, Velikost int not null, Opomba int not null, Primary key (Proizvajalec,Oznaka));	Atributi 1 točka, primarni ključ 1 točka.

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
16	2	♦ načrtovanje testiranja	Vsak odgovor 1 točka.
17	1	♦ C	
18	3	♦	<p>Dodatna navodila</p> <p>Entitetni tipi 1 točka, atributi in ključi 1 točka, povezave 1 točka.</p>
19.1	4	♦	<p>Dodatna navodila</p> <p>Akterja 1 točka, use-case 1 točka, povezave med use-case 1 točka, povezave med akterji in use-case 1 točka.</p>

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
20.1	2	<pre>♦ select igralec.priimek, igralec.ime from igralec inner join igra on (igralec.id=igra.id) inner join film on (igra.fid=film.fid) where film.naslov='Amarcord' order by igralec.priimek,igralec.ime</pre>	Povezovanje tabel 1 točka, filtriranje in razvrščanje 1 točka.
20.2	2	<pre>♦ select film.naslov from film inner join igra on (igra.fid=film.fid) group by film.naslov having count(igra.id)>5;</pre>	Povezovanje tabel 1 točka, združevanje in filtriranje 1 točka.

Skupno število točk IP 2: 40