



Državni izpitni center



P 2 0 0 C 9 0 1 1 3

PREDMATURITETNI PREIZKUS

RAČUNALNIŠTVO

NAVODILA ZA OCENJEVANJE

PMP 2020

POKLICNA MATURA

Popravljen različica

1. DEL

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila								
1	1	♦ A									
2	1	♦ Primer: <table><tr><td></td><td>11011010</td></tr><tr><td>–</td><td>10011000</td></tr><tr><td>prenos</td><td></td></tr><tr><td>rezultat</td><td>01000010</td></tr></table>		11011010	–	10011000	prenos		rezultat	01000010	Postopek mora biti razviden.
	11011010										
–	10011000										
prenos											
rezultat	01000010										
3	1	♦ D									
4	1	♦ B									
5	1	♦ D									
6	1	♦ 0,36 ns	Zapisana mora biti ustrezna vrednost s pripadajočo enoto.								
7	1	♦ B									
8	1	♦ D									
9	1	♦ B									
10	1	♦ C									
11	2	♦ B in E	Vsak pravilen odgovor 1 točka. Če kandidat obkroži več kot dva odgovora, dobi 0 točk.								
12	1	♦ D									
13	1	♦ B									
14	2	♦ B in E	Vsak pravilen odgovor 1 točka. Če kandidat obkroži več kot dva odgovora, dobi 0 točk.								
15	1	♦ A									
16	1	♦ D									
17	2	♦ 45978 78459 59784 84597	Prvi dve pravilni vrstici 1 točka. Točno štiri pravilne vrstice skupaj 2 točki. Če kandidat zapiše preveč vrstic, kljub temu da so 4 pravilne, prejme 1 točko.								

Skupno število točk 1. dela: 20

2. DEL

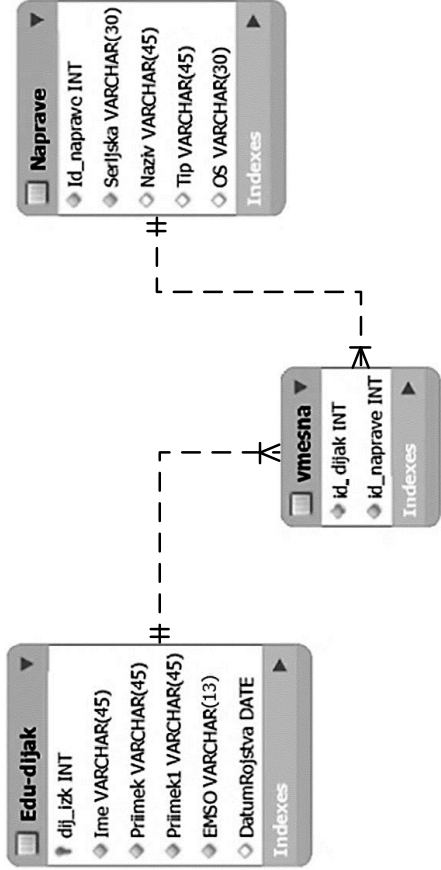
1. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1.1	2	Primer: <pre> ♦ <head> <link rel="stylesheet" type="text/css" href="oblikovanje.css"> </head></pre>	Ustrezna umestitev klica znotraj <head> 1 točka. Ustresen klic datoteke za oblikovanje spletnega dokumenta 1 točka.
1.2	2	Primer: <pre> ♦ <body> <div> <h1>POKLICNA MATURA</h1> </div> <div style="overflow:auto"> <div class="menu"> </div> <div class="main"> <h2>Obvestila</h2> <p></p> </div> <div class="right"> <h2>Računalništvo</h2> </div> </div> <div style="background-color:#e5e5e5;text-align:center;padding:10px;margin-top:7px;">© RIC</div> </body></pre>	Uporaba nosilnega bloka 1 točka. Umestitev ustreznih blokov 1 točka.
1.3	3	Primer: <pre> ♦ .menu a { background-color:#e5e5e5; width:100%; } a:hover{ background-color:#BBFF33; border-left: 2px solid black; } .menu { width:20%; }</pre>	Ustrezna nastavitev širine in barve ozadja 1 točka. Ustrezna sprememba barve in nastavitev roba ob prehodu miškeinega kazalca 1 točka. Nastavitev širine menijskega dela 1 točka.
1.4	3	Primer: <pre> ♦ .right { background-color:#e5e5e5; float:left; width:20%; padding:15px; margin-top:7px; text-align: justify; }</pre>	Nastavitev širine na 20 % 1 točka. Obojestranska poravnava besedila 1 točka. Leva postavitev glede na prejšnji blok 1 točka.
Skupaj	10		

2. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
2.1	2	♦ 2019:00AD:0C50:0001:0000:0000:0000:0002 ♦ 2019:AD:C50:1::2	Za vsak pravilen zapis 1 točka.
2.2	2	♦ $N=2^6-2=62$ ♦ 57 prostih	Za vsak pravilen zapis 1 točka.
2.3	3	♦ 20.20.2.88 ♦ 255.255.255.224 ♦ 20.20.2.65	Za vsak pravilen zapis 1 točka.
2.4	3	♦ 20.20.2.0 ♦ 20.20.2.32 ♦ 20.20.2.48	Za vsak pravilen zapis 1 točka.
Skupaj	10		

3. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
3.1	2	<pre>♦ SELECT dij_izk, priimek FROM Edu-dijak WHERE priimek LIKE 'O%' ORDER BY DatumRojstva ASC;</pre>	<p>Pravilen pogoj se točkuje z 1 točko.</p> <p>Pravilno sortiranje se točkuje z 1 točko.</p>
3.2	2	<p>Primer:</p> 	<p>Pravilni tuji ključki se točkujejo z 1 točko.</p> <p>Pravilna števnost se točkuje z 1 točko.</p>
3.3	3	<p>Primer:</p> <pre>♦ CREATE TABLE Naprave (Id_naprave INTEGER PRIMARY KEY, Serijska VARCHAR(30), Naziv VARCHAR(45), Tip VARCHAR(45), OS VARCHAR(30));</pre>	<p>Pravilna uporaba CREATE TABLE in izdelava atributov 1 točka.</p> <p>Vsi atributi in tipi 1 točka.</p> <p>Pravilna uporaba PRIMARY KEY 1 točka.</p>
3.4	3	<p>Primer:</p> <pre>♦ ALTER TABLE Edu_dijak ALTER COLUMN priimek VARCHAR(50);</pre>	<p>Izbira stavka ALTER TABLE 1 točka.</p> <p>Izbira drugi ALTER za priimek 1 točka.</p> <p>Pravilna določitev tipa 1 točka.</p>
Skupaj	10		

4. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
4.1	2	Primer: <pre> ♦ A=[] B=[] C=[] seznam=[A,B,C] N=int(input("Stevilo karakterjev")) for i in range(N): ime=input("Ime: ") ekipa=input("Ekipa: ") moc=int(input("Moc: ")) seznam[0].append(ime) seznam[1].append(ekipa) seznam[2].append(moc) </pre>	Ustreden vnos podatkov 1 točka. Izbor in deklaracija ustrezne zanke 1 točka. <i>Po enakem sistemu se točkujejo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih.</i>
4.2	2	Primer: <pre> ♦ def zapis(imeK, ekipaK, mocK): besedilo=imeK+"-"+ekipaK[0]+"-"+str(mocK) return(besedilo) </pre>	Ustrezna ekstrakcija inicialk besedila 1 točka. Ustrezno zlivljanje nizov 1 točka. <i>Po enakem sistemu se točkujejo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih.</i>
4.3	3	Primer: <pre> ♦ def vsiKarakterji(seznam, ekipa): dolzinaS=len(seznam) vsota=0 stevilo=0 for i in range(dolzinaS): if(seznam[1][i]==ekipa): vsota+=seznam[2][i] stevilo+=1 povprecje=vsota/stevilo print(povprecje) </pre>	Ustrezno iskanje karakterjev 1 točka. Ustreden izračun vsote vseh ustreznih karakterjev 1 točka. Ustreden izračun povprečne vrednosti 1 točka. Če podatkovni tip ni ustrezen (npr. integer), se točka ne upošteva. <i>Po enakem sistemu se točkujejo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih.</i>

4.4	3	<p>Primer:</p> <pre> ♦ def najmočnejšiKarakter(sez): dolzinaS=len(sez) maksi=-9999 indeks=0 for i in range(dolzinaS): if(sez[2][i]>maksi): maksi=sez[2][i] indeks=i besedilo = zapis(sez[0][indeks], sez[1][indeks], sez[2][indeks]) print(besedilo) </pre>	<p>Ustrezen klic metode zapis 1 točka.</p> <p>Ustrezno iskanje najmočnejšega karakterja 1 točka.</p> <p>Izpis najmočnejšega karakterja 1 točka.</p> <p><i>Po enakem sistemu se točkujejo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih.</i></p>
Skupaj	10		

Skupno število točk 2. dela: 40