



## Przedmiotowy Konkurs Informatyczny LOGIA dla uczniów klas IV-VIII szkół podstawowych województwa mazowieckiego

### Wytyczne do rozwiązywania testu i zadań pierwszego etapu i oddawania ich do oceny

1. Utwórz konto na platformie <http://konkursy.oeiizk.edu.pl>, gdzie będziesz rozwiązywać test i wysyłać rozwiązania zadań w wersji elektronicznej.
2. Pobierz z platformy konkursowej (sekcja Organizacja) Kartę zgłoszenia do konkursu Logia. Wydrukuj ją. Rodzice (opiekunowie prawni) muszą wyrazić zgodę na udział w konkursie - podpis na Karcie zgłoszenia. Następnie karta zgłoszenia jest poświadczana przez szkołę - pieczętka szkoły. Na koniec wysyłasz skan Karty zgłoszenia za pomocą formularza na platformie konkursowej (w dziale Organizacja). Dostęp do rozwiązywania testu i wysyłania rozwiązań zadań będzie możliwy po zatwierdzeniu przesłanej Karty zgłoszenia.
3. Poinformuj nauczyciela w szkole o tym, że masz zamiar wziąć udział w I etapie konkursu LOGIA.
4. Przeczytaj uważnie treści zadań i pomyśl jak je najlepiej rozwiązać. Przygotuj rozwiązania każdego zadania w oddzielnym pliku. W pierwszym etapie nazwa pliku jest dowolna, a rozszerzenie nazwy pliku jest domyślne (nadawane podczas zapisu pliku na dysku).
5. Do rozwiązywania zadań możesz skorzystać z pliku dołączonego do treści zadań. Zawiera on funkcję **testuj**, która ułatwi Ci sprawdzenie. Dla każdego zadania jako parametr podajemy numer zadania. W zadaniach graficznych wywołanie funkcji **testuj**, skutkuje pojawieniem się rysunku konturowego. Możesz go przeciągać myszką po ekranie, by sprawdzić czy Twoje rozwiązanie pasuje do wzorca. Pamiętaj, dołączona funkcja nie obejmuje wszystkich poprawnych parametrów. Ułatwia ona tylko testowanie.
6. We wszystkich zadaniach zdefiniowana główna funkcja musi mieć nazwę zgodną z podaną w treści zadania. Powinna dawać poprawny skutek dla zakresu parametrów podanych w treści zadania. Nie trzeba sprawdzać poprawności parametrów.
7. Nie wolno zmieniać standardowych ustawień (wielkość strony, ustawienia początkowe żółwia itp.). Rysunek musi się mieścić w prostokącie o szerokości 799 pikseli i wysokości 599 pikseli, o środku w punkcie (0,0).
8. Gdy w zadaniu jest określone, że rysunek ma być na środku ekranu to przyjmujemy zasadę: jeśli narysujemy najmniejszy prostokąt o krawędziach równoległych do brzegu ekranu, który zawiera cały rysunek, to jego środek pokrywa się z punktem (0,0).
9. Jeśli na wzorcowym rysunku podane są kolory poszczególnych elementów, to przy ich odwzorowaniu należy zwrócić uwagę na kolor pisaka, jakim żółw rysuje oraz kolor zamalowania. Należy używać tych samych lub zbliżonych kolorów.
10. To, że funkcja ma wyliczyć wynik, znaczy, że istnieje możliwość przekazania jej wyniku do innej funkcji. Poniżej przykład, gdy zakładamy, że wynikiem ma być kwadrat liczby podanej jako parametr:

poprawnie	niepoprawnie
<pre>def test(n):     return n * n</pre>	<pre>def test(n):     print(n * n)</pre>

11. Przed wysłaniem rozwiązań na platformę przeczytaj jeszcze raz treść zadań i sprawdź poprawność rozwiązania.
12. Zadanie 3 sprawdzane będzie automatycznie na platformie konkursowej. Rozwiązanie można przesyłać wielokrotnie. Podczas trwania 1 etapu zadanie sprawdzane jest jedynie na podstawie testów z treści zadania. Pozostałe testy są wykonywane po zakończeniu 1 etapu, do punktacji liczona jest ostatnia próba. Punkty przyznawane są automatycznie przez system.
13. Zadanie 4, to test 20 losowych pytań. Można go rozwiązywać wielokrotnie, a do punktacji liczy się najlepsza ocena. Punkty przyznawane są automatycznie przez system.
14. Zadania i test należy wysłać nie później niż 6 listopada 2019 roku do godziny 14:00.
15. Poinformuj nauczyciela w szkole o fakcie wysłania rozwiązań na platformę. Po ocenie zadań przez nauczyciela uzyskane punkty będą widoczne przy każdym zadaniu.