



Državni izpitni center



P 2 3 2 C 9 0 1 1 3

JESENSKI IZPITNI ROK

RAČUNALNIŠTVO

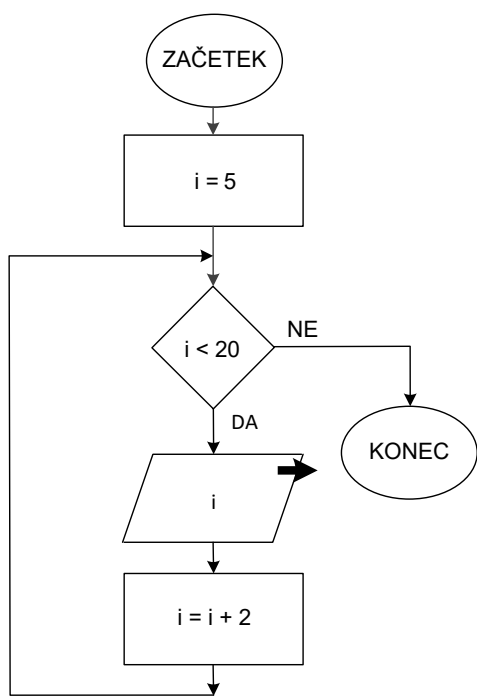
NAVODILA ZA OCENJEVANJE

Sreda, 30. avgust 2023

POKLICNA MATURA

Moderirana različica

1. DEL

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1	1	♦ CMY oz. CMYK	
2	1	♦ datotečni sistemi	Upoštevamo tudi angleški izraz »File System«.
3	1	♦ C	
4	1	♦ B	
5	1	♦ D	
6	1	♦ A	
7	1	♦ C	
8	1	♦ A	
9	1	♦ D	
10	1	♦ C	
11	2	♦ B ♦ D	Vsak pravilen odgovor 1 točka. Če kandidat obkroži več kot dva odgovora, dobi 0 točk.
12	1	♦ DROP TABLE Novatabela	
13	1	♦ B	
14	2	♦ DEFAULT 'Maribor'	Pravilno izbrana omejitev DEFAULT 1 točka, pravilno nastavljena vrednost Maribor 1 točka.
15	1	♦ C	
16	2	♦ img ♦ title='Tukaj je slika'	Vsak pravilen odgovor 1 točka.
17	1	♦ D	
18	2	Primer: ♦  <pre> graph TD Start([ZAČETEK]) --> Init[i = 5] Init --> Cond{i < 20} Cond -- DA --> Print[/i/] Print --> Inc[i = i + 2] Inc --> Cond Cond -- NE --> End([KONEC]) </pre>	Pravilna inicializacija spremenljivke in robni pogoj zanke 1 točka. Izpis spremenljivke in inkrementalni 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 blokovni element 1 točka, ustrezna uporaba kode seznama 1 točka, ustrezno kreiranje povezav 1 točka.
1.3	3	Primer: ♦ <div id="vsebina"> <table> <tr> <th>HTML</th> <th>HTML5</th> </tr> <tr> <td>Zvok in video preko Flash.</td> <td>Zvok in video preko značke.</td> </tr> <tr> <td>Podpora vektorske grafike preko različnih tehnologij.</td> <td>Podpora vektorski grafiki integrirana.</td> </tr> <tr> <td>Zvok in video preko Flash.</td> <td>Zvok in video preko značke.</td> </tr> </table> </div>	Ustrezno gnezdenje 1 točka, ustrezen klic tabele 1 točka, ustrezno kreirani elementi 1 točka.

1.4	4	<p>Primer:</p> <pre> ♦ table{ border: 1px solid black; } .siva{ background-color: lightgrey; } #odmik{ margin-left: 60px; } td:hover, th:hover{ background-color: yellow; } </pre>	<p>Ustrezna nastavitve obrobe tabele 1 točka, ustrezna sprememba barve ozadja 1 točka, ustrezna nastavitve odmika 1 točka, ustrezna nastavitve barve ozadja ob prehodu miške 1 točka.</p>
Skupaj	12		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
2.1	2	♦ ravna ♦ SW1	1 točka za vsak pravilen zapis.
2.2	3	♦ 210.12.89.130 ♦ 255.255.255.224 ♦ 210.12.89.129	1 točka za vsak pravilen zapis.
2.3	3	Primer: ♦ 2002:A2:55:1::2 ♦ 64 ♦ 2002:A2:55:1::1	1 točka za vsak pravilen zapis. <i>Oznaka podomrežja je lahko karkoli med 0 in FFFF.</i>
2.4	4	♦ 210.12.89.160 ♦ 255.255.255.224 ♦ 210.12.89.192 ♦ 255.255.255.240	1 točka za vsak pravilen zapis.
Skupaj	12		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
3.1	2	Primer: ♦ CREATE TESTIRANJA1 AS SELECT * FROM TESTIRANJA;	Pravilna izbira stavka CREATE in določila AS 1 točka, pravilno nastavljene tabele 1 točka.
3.2	3	Primer: ♦ UPDATE DIJAK-TREN SET Letnik = Letnik+1 WHERE Letnik < 4;	Pravilna uporaba UPDATE 1 točka, pravilna nastavev SET 1 točka, pravilna nastavev pogoja WHERE 1 točka.
3.3	3	Primer: ♦ CREATE TABLE TESTIRANJA (ID smallint(5) NOT NULL, Datum date NOT NULL, Kraj varchar(30) NOTNULL, Rezultat varchar(10) NOTNULL ID_Dijaka smallint(5) NOT NULL, ID_TipTesta smallint(3) NOT NULL, PRIMARY KEY (ID), FOREIGN KEY(ID_Dijaka) REFERENCES DIJAK-TREN (ID), FOREIGN KEY(ID_Tip_Testa) REFERENCES TIP-TESTA(ID));	Pravilna uporaba CREATE TABLE in izdelava atributov 1 točka, pravilna nastavev FOREIGN KEY 1 točka, pravilna nastavev REFERENCES 1 točka.
3.4	4	Primer: ♦ SELECT Ime, Priimek, Letnik, Rezultat FROM DIJAK-TREN LEFT JOIN TESTIRANJA ON DIJAK-TREN.ID = TESTIRANJA.ID_Dijaka WHERE Rezultat LIKE 'N' ORDER BY Letnik;	Pravilna privzeta imena v SELECT 1 točka, pravilna združitvev tabel JOIN 1 točka, pravilen pogoj 1 točka, pravilno razvrščanje 1 točka.
Skupaj	12		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
4.1	2	Primer: <pre>def kratica(prejemnica, leto, indeks): return(str(leto[indeks]) + "-" + prejemnica[indeks][:3])</pre>	Pridobitev podniza s tremi črkami 1 točka, dodajanje letnice in vračanje na novo nastalega niza 1 točka. <i>Po enakem sistemu se točkujejo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih.</i>
4.2	3	Primer: <pre>def izpis(glasovalka, prejemnica, leto, tocke, letoteknovanja): for i in range(len(leto)): if (leto[i] == letoteknovanja): glas = kratica(glasovalka, leto, i) prejme = kratica(prejemnica, leto, i) print(glas + " -> " + prejme + " : " + str(tocke[i]))</pre>	Ustrezna deklaracija zanke 1 točka, preverjanje pogojev 1 točka, ustrezen klic podprograma in tvorba izpisa 1 točka. <i>Po enakem sistemu se točkujejo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih.</i>
4.3	3	Primer: <pre>def povprecno(glasovalka, prejemnica, tocke, nazivGlasovalke, nazivPrejemnice): stevec = 0 vsota = 0 for i in range(len(glasovalka)): if(glasovalka[i] == nazivGlasovalke and prejemnica[i] == nazivPrejemnice): vsota += tocke[i] stevec += 1 return(vsota / stevec)</pre>	Ustrezna deklaracija zanke 1 točka, preverjanje pogojev 1 točka, ustrezen izračun in vračanje povprečne ocene 1 točka. <i>Po enakem sistemu se točkujejo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih.</i>
4.4	4	Primer: <pre>def najvecTock(glasovalka, prejemnica, tocke, drzavaGlasovalka): indeks=0 for i in range(len(glasovalka)): if(glasovalka[i] == drzavaGlasovalka): dosedaj = povprecno(glasovalka, prejemnica, tocke, drzavaGlasovalka, prejemnica[indeks]) iPrejemnica = povprecno(glasovalka, prejemnica, tocke, drzavaGlasovalka, prejemnica[i]) if(iPrejemnica > dosedaj): indeks = i print(prejemnica[indeks])</pre>	Ustrezna deklaracija zanke 1 točka, klic podprograma povprecno 1 točka, preverjanje pogoja 1 točka, izpis ustrezne države z največ prejetimi točkami 1 točka. <i>Po enakem sistemu se točkujejo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih.</i>
Skupaj	12		

Skupno število točk 2. dela: 48