



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

Moderirana različica

**1. DEL**

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>
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&gt;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 nastavitvev znakovnega nabora 1 točka, ustrezen klic datoteke za oblikovanje 1 točka.
1.2	3	Primer: ♦ <div id="noga"> <ul> <li><a href="#">CPI</a></li> <li><a href="#">RIC</a></li> <li><a href="#">MIZŠ</a></li> </ul> </div>	Ustrezna umestitev v blokovni 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	<p>Primer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ #prvi{             <ul style="list-style-type: none"> <li>width: 250px;</li> <li>height: 250px;</li> <li>float:left;</li> <li>background-color: #CECECE;</li> </ul> </li> <li>}             <ul style="list-style-type: none"> <li>#prvi:hover{             <ul style="list-style-type: none"> <li>border: 1px solid black;</li> <li>background-color: white;</li> </ul> </li> <li>}</li> </ul> </li> </ul>	Ustrezna nastavitev širine in višine 1 točka, ustrezna postavitev 1 točka, ustrezna nastavitev barve ozadja 1 točka, ustrezna sprememba obrobe in ozadja 1 točka.
<b>Skupaj</b>	<b>12</b>		

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>
2.1	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Sw1</li> <li>◆ R1</li> </ul>	1 točka za vsak pravilen zapis.
2.2	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 195.2.1.222</li> <li>◆ 255.255.255.224</li> <li>◆ 195.2.1.193</li> </ul>	1 točka za vsak pravilen zapis.
2.3	3	<p>Primer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 2222:33:FF:1::2</li> <li>◆ 64</li> <li>◆ 2222:33:FF:1::1</li> </ul>	1 točka za vsak pravilen zapis.
2.4	4	<p>Primer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 195.2.1.224</li> <li>◆ 255.255.255.240</li> <li>◆ 195.2.1.240</li> <li>◆ 255.255.255.240</li> </ul>	1 točka za vsak pravilen zapis.
<b>Skupaj</b>	<b>12</b>		

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>
<b>3.1</b>	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.
<b>3.2</b>	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.
<b>3.3</b>	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.
<b>3.4</b>	4	Primer: ♦ ALTER TABLE izdelki DROP slika; ♦ ALTER TABLE izdelki ADD diagonal 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, stavek INSERT 1 točka.
<b>Skupaj</b>	<b>12</b>		

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. Po enakem sistemu se točkujajo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih.
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.  Po enakem sistemu se točkujajo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih.
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]) &lt;= oddaljenost):             stevec += 1     return(stevec)</pre>	Ustrezna deklaracija zanke 1 točka, preverjanje pogojev in klic podprograma 1 točka, ustrezno preštevanje in vračanje vrednosti 1 točka.  Po enakem sistemu se točkujajo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih.
4.4	4	Primer: <pre>def vilinecNevarnosti(bitje, lokacija, zivljenjskeTocke):     for i in range(len(bitje)):         if(bitje[i][7] == "vilinec"):             indeks=i             break     for i in range(indeks, len(bitje)):         if(bitje[i][7] == "vilinec"):             doSedaj = kolikoBitij(lokacija, indeks, 10)             iVilinec = kolikoBitij(lokacija, i, 10)             if(iVilinec &gt; doSedaj):                 indeks = i     izpis(bitje, zivljenjskeTocke, indeks)</pre>	Ustrezna deklaracija zanke in nastavitve začetnega indeksa vilinca 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.  Po enakem sistemu se točkujajo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih.
Skupaj	12		

Skupno število točk 2. dela: 48