



Državni izpitni center



P 2 0 2 C 9 0 1 1 3

JESENSKI IZPITNI ROK

RAČUNALNIŠTVO

NAVODILA ZA OCENJEVANJE

Ponedeljek, 31. avgust 2020

POKLICNA MATURA

Moderirana različica

1. DEL

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1	1	♦ Predstavlja največjo količino podatkov, ki jih vodilo lahko prenese v enoti časa.	
2	1	♦ D	
3	1	♦ B	
4	1	♦ A	
5	1	♦ C	
6	1	♦ C	
7	1	♦ A	
8	1	♦ RJ-45	Prizna se tudi odgovor Ethernet priključek.
9	1	♦ B	
10	1	♦ A	
11	2	♦ B ♦ E	Vsak pravilen odgovor 1 točka, če kandidat obkroži več kot dva odgovora, dobi 0 točk.
12	1	♦ B	
13	1	♦ LIKE	
14	2	♦ A ♦ D	Vsak pravilen odgovor 1 točka, če kandidat obkroži več kot dva odgovora, dobi 0 točk.
15	1	♦ D	
16	1	♦ colspan="2"	Pravilna rešitev 1 točka.
17	2	♦ 4 49 497 4975	Prva dva pravilna zapisa 1 točka, štirje pravilni zapisi 2 točki. Če kandidat zapiše preveč zapisov, kljub temu da so 4 pravilni, dobi 1 točko.

Skupno število točk 1. dela: 20

2. DEL

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1.1	2	Primer: <pre><!DOCTYPE html> <html> <head> </head> <body> </body> </html></pre>	Ustrezna najava različice dokumenta HTML 1 točka, ustrezna struktura dokumenta HTML (značke html, head, body) 1 točka.
1.2	2	Primer: <pre><body> <div id="meni"> <div id="lmeni"> O nas Lokacija Reference </div> <div id="dmeni"> Kontakt </div> </div> <div id="placeholder"> <div id="razdelek1"> <div id="levo"></div> <div id="desno"></div> </div> <div id="razdelek2"> <div id="levo"></div> <div id="desno"></div> </div> </div> </body></pre>	Ustrezno gnezdenje/umestitev blokovnih elementov 1 točka, ustrezen zapis neurejenega seznama menijske vrstice 1 točka.

1.3	3	Primer: <pre>◆ #levo{ float:left; } #desno{ float:right; } li{ list-style: none; display: inline; } li:hover{ color: MediumSeaGreen; }</pre>	Umestitev seznama levo in desno 1 točka, odstranitev oznak seznama in vrstični prikaz 1 točka, nastavitve prehoda miške za seznam 1 točka (Prizna se tudi nastavitve prehoda miške nad blokovnim elementom, ki vsebuje menijsko vrstico.).
-----	---	--	---

1.4	3	Primer: ◆ <pre><div id="promo"> <p>Prostor za vaš oglas</p> </div> <div id="promo2"> <p>Prostor za vaš oglas</p> </div> #promo{ float:left; width: 100px; height: 500px; } #promo2{ float:right; width: 100px; height: 500px; } #promo:hover,#promo2:hover{ background-color: red; }</pre>	Ustrezna postavitev levega in desnega razdelka 1 točka, ustrezen zapis kode za oblikovanje, ki prikaže levi in desni razdelek oglasne pasice, 1 točka, sprememba barve ozadja prehajanja miške 1 točka.
Skupaj	10		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
2.1	2	♦ 2020:FA:1106:C::10 ♦ 2020:FA:1106:C::1	Vsak pravilen zapis 1 točka.
2.2	2	♦ 80 ♦ 443	Vsak pravilen zapis 1 točka.
2.3	3	♦ 58 ♦ 201.80.1.1 ♦ 255.255.255.192	Vsak pravilen zapis 1 točka.
2.4	3	♦ 201.80.1.64 ♦ 201.80.1.96 ♦ 255.255.255.252	Vsak pravilen zapis 1 točka.
Skupaj	10		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
3.1	2	Primer: ♦ INSERT INTO drzave (kd, drzava) VALUES ('SLO', 'Slovenija');	Pravilno izbrani stavek 1 točka, pravilna izbira in nastavitve atributov 1 točka.
3.2	2	Primer: ♦ ALTER TABLE klubi ADD datum_ustanovitve DATE;	Pravilna izbira stavka ALTER TABLE 1 točka, pravilno dodan atribut s podatkovnim tipom 1 točka.
3.3	3	Primer: ♦ SELECT priimek, ime, pozicija FROM igralci, pozicije WHERE igralci.kp = pozicije.kp AND pozicija.kp = 'B' ORDER BY igralci.priimek;	Združevanje tabel in povezava 1 točka, pravilni pogoji 1 točka, pravilno razvrščanje podatkov 1 točka.
3.4	3	Primer: ♦ CREATE TABLE igralci (id INTEGER PRIMARY KEY, st INTEGER, ime VARCHAR(45), kp CHAR(1), kk CHAR(3), kd CHAR(3), FOREIGN KEY (kp) REFERENCES pozicije(kp), FOREIGN KEY (kk) REFERENCES klubi(kk)); FOREIGN KEY (kd) REFERENCES drzave (kd));	Pravilna uporaba stavka CREATE TABLE 1 točka, pravilno definiranje atributov in tipov 1 točka, pravilno definiranje in nastavitve ključev 1 točka.
Skupaj	10		

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
4.1	2	Primer: <pre> def preveriDolzino(niz): if(len(niz)>10): return(True) else: return(False) </pre>	Ustrezen pogoj 1 točka, ustrezno vračanje logične vrednosti 1 točka. Po enakem sistemu se točkujejo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih.
4.2	2	Primer: <pre> def polozejPresledka(uporabnik): i=0 while(uporabnik[i]!=" "): i=i+1 return(i) </pre>	Ustrezna deklaracija zanke 1 točka, ustrezen izstopni pogoj iz zanke 1 točka. Po enakem sistemu se točkujejo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih.
4.3	3	Primer: <pre> def vrniIme(uporabnik): ime="" polozej=polozajPresledka(uporabnik) for i in range(0,polozej): ime=ime+uporabnik[i] return(ime) </pre>	Klic podprograma 1 točka, ustrezna deklaracija zanke 1 točka, ustrezen postopek pridobivanja podniza 1 točka. Po enakem sistemu se točkujejo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih.
4.4	3	Primer: <pre> def najdaljseIme(uporabniki): najdaljse="" for i in range(0,len(uporabniki)): ime=vrniIme(uporabniki[i]) if(len(ime)>len(najdaljse)): najdaljse=ime; return(najdaljse) </pre>	Pregled vseh elementov v polju 1 točka, klic podprograma za pridobivanje imena 1 točka, postopek iskanja najdaljšega imena 1 točka. Po enakem sistemu se točkujejo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih.
Skupaj	10		

Skupno število točk 2. dela: 40