



---

---

**Državni izpitni center**

---

---



JESENSKI IZPITNI ROK

# **INFORMATIKA**

---

---

**NAVODILA ZA OCENJEVANJE**

**Ponedeljek, 29. avgust 2022**

---

---

**SPLOŠNA MATURA**

---

---

Moderirana različica

## IZPITNA POLA 1

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1	1	♦ B	
2	1	♦ Tako, da ukaz pošlje na naslov IP namizne luči.	Možni so drugi smiselni odgovori, ki upoštevajo, da imamo opravlka z internetom stvari.
3	1	♦ B, C, E	
4	1	♦ $(3840 \times 2160 \times 32) / 8 = 265.420.800 / 8 = 33.177.600$ zlogov	1 točka za pravilen odgovor oz. pravilno nastavljen izračun.
5	1	♦ <pre>def Pobrisi(slika):     for a in range(0, 1280):         for b in range(0, 1024):             slika[a][b] = 0</pre>	1 točka za vse tri pravilne odgovore. Možni so tudi drugi odgovori.
6.1	2	♦ Vzdrževanje računalniškega omrežja – potrebno je poznavanje delovanja računalniških omrežij. ♦ Integriranje CNC-strojov v informacijski sistem podjetja – potrebno je znanje o informacijskih sistemih. ♦ Pomoč zaposlenim pri uporabi računalniških orodij – za pomoč zaposlenim pri uporabi računalniških orodij je potrebno globlje poznavanje teh orodij.	1 točka za dva ustrezno utemeljena odgovora. 2 točki za tri ustrezno utemeljene odgovore.  Možni so tudi drugi smiselno utemeljeni odgovori, pri katerih mora biti razvidno, da zaposleni iz ostalih oddelkov tega dela ne morejo opravljati.

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
7.1	1	♦ 8-mestne, saj je $2^7 = 128 < 129 < 2^8 = 256$ .	1 točka za pravilen odgovor in utemeljitev.
7.2	1	♦ Uporabiti bi morali 4 različne znake, da bi bile njihove kode natanko štirimestne, saj je $4^3 = 64 < 129 < 4^4 = 256$ .	1 točka za pravilen odgovor in utemeljitev.

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>										
<b>8.1</b>	<b>2</b>	<p>♦</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>UTF-8</th> <th>Trditve</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X</td> <td>Je shema za kodiranje s spremenljivim številom bitov.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Je shema za kodiranje s stalnim številom bitov.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Dvojiška predstavitev kode znaka Č v shemi UTF-8 je 00000001 00001100.</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>Dvojiška predstavitev kode znaka Č v shemi UTF-8 je 11000100 10001100.</td> </tr> </tbody> </table>	UTF-8	Trditve	X	Je shema za kodiranje s spremenljivim številom bitov.		Je shema za kodiranje s stalnim številom bitov.		Dvojiška predstavitev kode znaka Č v shemi UTF-8 je 00000001 00001100.	X	Dvojiška predstavitev kode znaka Č v shemi UTF-8 je 11000100 10001100.	1 točka za vsak pravilen odgovor.
UTF-8	Trditve												
X	Je shema za kodiranje s spremenljivim številom bitov.												
	Je shema za kodiranje s stalnim številom bitov.												
	Dvojiška predstavitev kode znaka Č v shemi UTF-8 je 00000001 00001100.												
X	Dvojiška predstavitev kode znaka Č v shemi UTF-8 je 11000100 10001100.												

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>
<b>9.1</b>	<b>1</b>	♦ D	
<b>9.2</b>	<b>1</b>	<p>♦ Kadar imamo na voljo vsaj dve možnosti, med katerima se moramo odločiti oziroma ju razvrstiti. Odločanje je proces izbire najboljše variante, ki ustreza zastavljenim ciljem. Za izbiro sta potrebni vsaj dve varianti, med katerima lahko izberemo najprimernejšo, najugodnejšo, najkoristnejšo. S pomočjo večparametriškega odločitvenega modela skušamo v prvi vrsti izbrati najboljšo varianto, v drugi pa s pomočjo pridobljenih podatkov potrditi in utemeljiti, zakaj je izbrana varianta najboljša.</p>	Možni so tudi drugi smiselni odgovori.

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>
<b>10.1</b>	<b>1</b>	♦ besedilni podatki, slikovni podatki, zvočni podatki, videopodatki, meta podatki o datoteki itd.	
<b>10.2</b>	<b>1</b>	♦ Podaljšek imena datoteke nam in operacijskemu sistemu običajno pove, kakšna vrsta podatkov je shranjena v datoteki.	Možni so tudi drugi smiselni odgovori, ki nakazujejo, da je podaljšek imena datoteke povezan z vrsto podatkov v datoteki.
<b>10.3</b>	<b>1</b>	♦ Podaljšek imena datoteke ni vedno najbolj zanesljiva možnost ugotavljanja vrste podatkov v datoteki. V tem primeru sta običajna dva pristopa. Pri prvem operacijski sistem ločeno vodi dodatne metapodatke o posamezni datoteki. Drugi način temelji na dejstvu, da so strukture datotek odvisne od vrste podatkov, ki jih hranijo. Tako lahko operacijski sistem analizira vsebino datoteke in na ta način predpostavi, katera vrsta podatkov je shranjena v datoteki (prim. <a href="https://www.garykessler.net/library/file_sigs.html">https://www.garykessler.net/library/file_sigs.html</a> ).	

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>
<b>11.1</b>	<b>1</b>	dve od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ koaksialni kabel,</li> <li>♦ optični kabel,</li> <li>♦ sosedova Špela, ki prenaša USB-ključek sem in tja, ipd.</li> </ul>	Možnih je več pravih odgovorov.
<b>11.2</b>	<b>1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ topologija zvezde</li> <li>♦ Upravljanje omrežja je lažje, saj imamo samo en aktivni element omrežja (središčno stikalo), vsi drugi elementi pa so pasivni (ožičeni ali brezžične povezave).</li> </ul>	Možni so tudi drugi smiselni odgovori.
<b>11.3</b>	<b>1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Visoka stopnja ranljivosti zaradi možne odpovedi središčnega stikala.</li> </ul>	Možni so tudi drugi smiselni odgovori.

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>
<b>12.1</b>	<b>1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ V enem od naslednjih brezžigubnih nestisnjenih formatov: WAV, AIFF, AU, PCM, BWF</li> <li>♦ Zvok shranimo v nestisnjeni brezžigubni obliki, če želimo ohraniti popolnoma vse podatke vzorčenega zvočnega valovanja.</li> </ul>	1 točka za pravilni odgovor z utemeljitvijo.
<b>12.2</b>	<b>1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ <math>96000 \text{ Hz} * 32 \text{ bit} * 5 \text{ (kanalov)} * 3 * 60 \text{ s} * 15 \text{ (pesmi)} = 41.472.000.000 \text{ b} = 5.184.000.000 \text{ B} = 5.062.500 \text{ kB} = 4.943,85 \text{ MB} = 4,83 \text{ GB}</math></li> <li>♦ Uporabiti ključek USB s kapaciteto vsaj 5 GB.</li> </ul>	1 točka za pravilni odgovor z utemeljitvijo.
<b>12.3</b>	<b>1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ V primerjavi s podatki, ki jih potrebujemo za zapis videa, bi lahko bil brezžigubni nestisnjeni zapis zvoka primeren tudi za predvajanje prek spleta.</li> <li>♦ Vendar pa poznamo tudi brezžigubne stisnjene zapise zvoka, ki so za predvajanje prek spleta primernejši, saj manj obremenjujejo omrežje.</li> </ul>	1 točka za pravilni odgovor z utemeljitvijo.

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>
<b>13.1</b>	<b>2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ <math>a = [10, 4, 18, 6, 3, 1, 5, 13, 12, 15, 7]</math> Za vsako od opisanih vrednosti velja, da je lahko bila v vhodni tabeli (in se if-stavek ni izvedel) ali pa je bila v tabeli polovična vrednost.</li> </ul>	<p>1 točka za ustrezno tabelo, 1 točka za ustrezno utemeljitev.</p> <p>Kandidati, ki so lahko spremenjeni v izpisu, so tisti, katerih ostanek pri deljenju s 3 je enak 2 in so sodi: 20, 8, 2, 26 in 14. Omenjene vrednosti so lahko že bile v vhodnem nizu (if-stavek se ni izvedel) ali pa so bile polovične vrednosti: 10, 4, 1, 13 in 7.</p>
<b>13.2</b>	<b>1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ <math>[99, 70, \frac{54}{97}, \frac{76}{97}, 3, \frac{79}{17}, \frac{22}{44}, \frac{97}{96}, \frac{14}{17}, \frac{40}{17}, \frac{40}{66}, \frac{58}{66}]</math></li> <li>♦ <math>[99, 70, 54, 97, \frac{152}{3}, \frac{158}{17}, \frac{44}{44}, \frac{194}{96}, 14, 17, \frac{80}{80}, \frac{66}{66}, \frac{116}{116}]</math></li> </ul>	<p>1 točka za vse pravilne (ne krepko) označene vrednosti in vsaj štiri od preostalih šestih krepko označenih vrednosti v tabeli.</p>
<b>13.3</b>	<b>1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ <pre>n = len(a) for x in range(0, n, 2):     if (a[x] % 3 == 1):         a[x] = a[x]*2 print(a)</pre></li> </ul>	<p>1 točka za pravilno popravljen program.</p> <p>Možni so tudi drugi smiselni odgovori.</p>

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>
<b>14.1</b>	<b>3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ a) protokol za dostopanje do objektov na strežniku</li> <li>♦ b) polno ime (angl. <i>fully qualified name</i> - FQN) strežnika</li> <li>♦ c) naslov vira na strežniku</li> </ul>	<p>Možni so tudi drugi pravilni odgovori.</p>
<b>14.2</b>	<b>1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ naslov strežnika, b) <a href="http://www.ric.si">www.ric.si</a></li> </ul>	
<b>14.3</b>	<b>1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ B BBBB:4860:EEEE:::8888, pravilen.</li> <li>A 222.122.22.260, ni pravilen, ker je 260 &gt; 255.</li> <li>C 333.233.133.33, ni pravilen, ker je 333 &gt; 255.</li> <li>D AAAA::4860::8888, ni pravilen, ker je zapis dvoumen – dvakrat se pojavi ::</li> <li>E 2001:4860:4860:fff0:8888:1KKK:0000:EEEE, ni pravilen, ker K ni šestnajstiška številka.</li> </ul>	

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>
<b>15.1</b>	<b>1</b>	<pre> ♦ def ZauzilOdmerka(zauzil, id):     if zauzil[id] &gt; -1:         zauzil[id]= zauzil[id] + 1 </pre>	<p>1 točka za pravilen odgovor. Sprejemljiva je rešitev brez preverjanja obstoja Butalca z id.</p>
<b>15.2</b>	<b>1</b>	<pre> ♦ def ZauzilOdmerkov(zauzil, id):     return zauzil[id] </pre>	
<b>15.3</b>	<b>3</b>	<pre> ♦ def DelezZavarovanih(zauzil):     butalcev= 0     zavarovanih= 0     for odmerkovId in zauzil:         if odmerkovId &gt; -1:             butalcev+= 1             if odmerkovId == 3:                 zavarovanih+= 1     return 100 * zavarovanih / butalcev </pre>	<p>1 točka za upoštevanje nezasedenih indeksov v zauzil, 1 točka za pravilno štetje Butalcev s polnimi odmerki, 1 točka za pravilen sprehod skozi zauzil.</p>

Skupno število točk IP1: 36

**IZPITNA POLA 2**

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>																
1.1	1	♦ prikazovalnik A																	
1.2	1	♦ <table border="1" data-bbox="403 1467 525 1816"> <thead> <tr> <th>Vrednost</th> <th>Koda</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>35</td> <td><b>0111</b></td> </tr> <tr> <td>40</td> <td><b>1000</b></td> </tr> </tbody> </table>	Vrednost	Koda	35	<b>0111</b>	40	<b>1000</b>	1 točka za obe manjkajoči kodi.										
Vrednost	Koda																		
35	<b>0111</b>																		
40	<b>1000</b>																		
1.3	2	♦ <table border="1" data-bbox="563 1099 876 1816"> <thead> <tr> <th>Petrova vrednost</th> <th>Metkina koda</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>40</td> <td>110 100 000 111</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td><b>110 101 111</b></td> </tr> <tr> <td>50</td> <td><b>110 101 000 111</b></td> </tr> <tr> <td>15</td> <td><b>110 001 101 111</b></td> </tr> <tr> <td><b>35</b></td> <td>110 011 101 111</td> </tr> <tr> <td><b>0</b></td> <td>110 000 111</td> </tr> <tr> <td><b>20</b></td> <td>110 010 000 111</td> </tr> </tbody> </table>	Petrova vrednost	Metkina koda	40	110 100 000 111	5	<b>110 101 111</b>	50	<b>110 101 000 111</b>	15	<b>110 001 101 111</b>	<b>35</b>	110 011 101 111	<b>0</b>	110 000 111	<b>20</b>	110 010 000 111	2 točki za vse pravilne odgovore, 1 točka za vsaj štiri pravilne odgovore.
Petrova vrednost	Metkina koda																		
40	110 100 000 111																		
5	<b>110 101 111</b>																		
50	<b>110 101 000 111</b>																		
15	<b>110 001 101 111</b>																		
<b>35</b>	110 011 101 111																		
<b>0</b>	110 000 111																		
<b>20</b>	110 010 000 111																		
1.4	1	♦ Izbral bi Petrovo 4-bitno kodo, ker potrebuje krajši zapis za vse vrednosti.	Možni so tudi drugi smiselni odgovori.																

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>
2.1	1	♦ 1 zlog = 8 bitov	
2.2	1	♦ A, D	1 točka za oba pravilna odgovora.
2.3	1	♦ Izbere naj 8 TiB. Če bi izbral 8 GiB, namreč ne bi mogel shraniti niti vseh podatkov, ki jih ima v danem trenutku v delovnem pomnilniku.	Možni so tudi drugi smiselni odgovori. 1 točka za pravilen odgovor in utemeljitev.
2.4	1	♦ Hitrost dostopa do podatkov v delovnem pomnilniku je višja kot hitrost dostopa do podatkov na trdem disku.	
2.5	1	♦ A	

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>
3.1	2	♦ Beli del plakata izpred temnice je bil v temnici rdeč, ker se je barvi plakata dodala barva luči.	1 točka za pravilen odgovor, 1 točka za smiselno utemeljitev, ki na nek način opisuje smiselno upoštevanje barve luči.
3.2	1	♦ RGB = 0xFFFFFF, CMYK = 0, 0, 0, 0.	
3.3	1	♦ RGB = 0xFF0000, CMYK = 0, 100, 100, 0.	
3.4	1	♦ Bele barve, ker moramo sešteti CMYK zapis barve luči in barve na plakatu: plakat = 100, 0, 0, 0, luč = 0, 100, 100, 0 plakat + luč = 100, 100, 100, 0 = bela barva.	1 točka za pravilen odgovor z utemeljitvijo.

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>
4.1	7	♦ head, /head ♦ title, /title ♦ body, /body ♦ table, /table ♦ 3 ♦ tr, /tr ♦ img alt, img alt, img alt	Za vsak odgovor 1 točka.
4.2	2	♦ Na strežnik je prenesel samo spletno stran. Moral bi prenesti tudi slike. ♦ Slike je prenesel na strežnik, vendar ne v isto mapo kot spletno stran. ♦ Brskalnik ne podpira prikaza slike v tem formatu oz. slika ni v pravilnem formatu.	Možni so tudi drugi smiselni odgovori. 1 točka za vsak pravilen odgovor.



<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>																				
<b>5.1</b>	<b>2</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Ime celice</th> <th>Formula</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>C13</td> <td>=AVERAGE (C2 : G9)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>=AVERAGE (C2 : G5)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>=AVERAGE (C\$2 : G\$9)</td> </tr> <tr> <td>C12</td> <td>=AVERAGE (C2 : C9)</td> </tr> <tr> <td>C10</td> <td>=AVERAGE (C2 : C5)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>=AVERAGE (C\$2 : G\$5)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>=AVERAGE (C6 : G9)</td> </tr> <tr> <td>C11</td> <td>=AVERAGE (C\$6 : G\$9)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>=AVERAGE (C6 : C9)</td> </tr> </tbody> </table>	Ime celice	Formula	C13	=AVERAGE (C2 : G9)		=AVERAGE (C2 : G5)		=AVERAGE (C\$2 : G\$9)	C12	=AVERAGE (C2 : C9)	C10	=AVERAGE (C2 : C5)		=AVERAGE (C\$2 : G\$5)		=AVERAGE (C6 : G9)	C11	=AVERAGE (C\$6 : G\$9)		=AVERAGE (C6 : C9)	<p>Za štiri pravilne odgovore 2 točki, za tri pravilne odgovore 1 točka.</p> <p>Možen je tudi odgovor C13 v tretji vrstici in C11 v sedmi vrstici.</p>
Ime celice	Formula																						
C13	=AVERAGE (C2 : G9)																						
	=AVERAGE (C2 : G5)																						
	=AVERAGE (C\$2 : G\$9)																						
C12	=AVERAGE (C2 : C9)																						
C10	=AVERAGE (C2 : C5)																						
	=AVERAGE (C\$2 : G\$5)																						
	=AVERAGE (C6 : G9)																						
C11	=AVERAGE (C\$6 : G\$9)																						
	=AVERAGE (C6 : C9)																						
<b>5.2</b>	<b>3</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Ime celice</th> <th>Formula</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>C14</td> <td>=C10-C11</td> </tr> <tr> <td>C15</td> <td>=\$H2-C12</td> </tr> <tr> <td>C16</td> <td>=H2-C13</td> </tr> </tbody> </table>	Ime celice	Formula	C14	=C10-C11	C15	=\$H2-C12	C16	=H2-C13	<p>Za tri pravilne odgovore 3 točke, za dva pravilna odgovora 2 točki, za en pravičen odgovor 1 točka.</p> <p>Možni so tudi drugi pravilni odgovori.</p>												
Ime celice	Formula																						
C14	=C10-C11																						
C15	=\$H2-C12																						
C16	=H2-C13																						
<b>5.3</b>	<b>3</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Ime celice</th> <th>Formula</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>C17</td> <td>=IF (AND (C15&gt;-0, 3; C15&lt;0, 3; \$C16&lt;-0, 3); "DA"; "NE")</td> </tr> </tbody> </table>	Ime celice	Formula	C17	=IF (AND (C15>-0, 3; C15<0, 3; \$C16<-0, 3); "DA"; "NE")	<p>1 točka za izpis DANE oz. pravilno uporabo funkcije IF, 1 točka za prvi pogoj iz besedila naloge (prva pogoja v funkciji AND), 1 točka za drugi pogoj iz besedila naloge (tretji pogoj v funkciji AND).</p>																
Ime celice	Formula																						
C17	=IF (AND (C15>-0, 3; C15<0, 3; \$C16<-0, 3); "DA"; "NE")																						
<b>5.4</b>	<b>2</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Ime celice</th> <th>Formula</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>C19</td> <td>=COUNTIF (C2 : C9; "&gt;5")</td> </tr> <tr> <td>C20</td> <td>=COUNT (C\$2 : G\$9)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>=COUNT (C\$2 : C\$9)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>=COUNTIF (C2 : C9; "&lt;5")</td> </tr> <tr> <td>C18</td> <td>=COUNT (C2 : C9)</td> </tr> </tbody> </table>	Ime celice	Formula	C19	=COUNTIF (C2 : C9; ">5")	C20	=COUNT (C\$2 : G\$9)		=COUNT (C\$2 : C\$9)		=COUNTIF (C2 : C9; "<5")	C18	=COUNT (C2 : C9)	<p>Možni so tudi drugi pravilni odgovori.</p> <p>Za tri pravilne odgovore 2 točki, za dva pravilna odgovora 1 točka.</p> <p>Možni so tudi drugi pravilni odgovori.</p>								
Ime celice	Formula																						
C19	=COUNTIF (C2 : C9; ">5")																						
C20	=COUNT (C\$2 : G\$9)																						
	=COUNT (C\$2 : C\$9)																						
	=COUNTIF (C2 : C9; "<5")																						
C18	=COUNT (C2 : C9)																						

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila																					
6.1	4	<p>♦</p> <table border="1" data-bbox="300 741 576 1816"> <thead> <tr> <th>Število minut parkiranja</th> <th>Število sopotnikov</th> <th>Končni znesek računa parkirnine</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>35</td> <td>0</td> <td>13 krajcarjev</td> </tr> <tr> <td>58</td> <td>1</td> <td>9 krajcarjev</td> </tr> <tr> <td>65</td> <td>0</td> <td>22 krajcarjev</td> </tr> <tr> <td>65</td> <td>2</td> <td>17 krajcarjev</td> </tr> <tr> <td>243</td> <td>0</td> <td>43 krajcarjev</td> </tr> <tr> <td>245</td> <td>3</td> <td>37 krajcarjev</td> </tr> </tbody> </table>	Število minut parkiranja	Število sopotnikov	Končni znesek računa parkirnine	35	0	13 krajcarjev	58	1	9 krajcarjev	65	0	22 krajcarjev	65	2	17 krajcarjev	243	0	43 krajcarjev	245	3	37 krajcarjev	<p>Za vsako pravilno rešitev po 1 točka.</p>
Število minut parkiranja	Število sopotnikov	Končni znesek računa parkirnine																						
35	0	13 krajcarjev																						
58	1	9 krajcarjev																						
65	0	22 krajcarjev																						
65	2	17 krajcarjev																						
243	0	43 krajcarjev																						
245	3	37 krajcarjev																						
6.2	6	<pre> ♦ def parkirnina(minute, sopotniki):     cenaUre = 10 # cena prve ure parkiranja     znesek = 0      # pretvorimo minute v ure     ure = minute // 60     # prištejemo 1, če se je že začela naslednja ura     if (minute % 60 != 0):         ure = ure + 1      # izračunamo znesek računa parkirnine za vse ure do 10.     for i in range (1, min(ure+1, 11)):         znesek = znesek + cenaUre     # vsaka nadaljnja ura je za 1 krajcar cenejša     cenaUre = cenaUre - 1      # popust 1 krajcar za vsakega sopotnika     if (sopotniki &gt; 0):         znesek = max(znesek - sopotniki, 0)     # pribitek 3 krajcarje, če ni sopotnikov     else:         znesek = znesek + 3      return znesek </pre>	<p>1 točka za upoštevanje, da je vsaka ura parkiranja cenejša,  1 točka za upoštevanje, da cena parkiranja od 10. ure dalje ni več pozitivna.</p> <p>1 točka za upoštevanje, da je po 10. uri cena parkiranja enaka 0,  1 točka za upoštevanje popusta za sopotnike in kazni za voznika brez sopotnikov,  1 točka za pozitiven rezultat,  1 točka za pravilen izračun.</p> <p>Možne so tudi druge, smiselne rešitve.</p>																					

Skupno število točk IP2: 44