



Državni izpitni center



SPOMLADANSKI IZPITNI ROK

INFORMATIKA

NAVODILA ZA OCENJEVANJE

Četrtek, 14. junij 2012

SPLOŠNA MATURA

IZPITNA POLA 1

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila										
1	2	♦ A, E	En pravilen odgovor in noben napačen 1 točka. Dva pravilna odgovora in noben napačen 2 točki.										
2	2	♦ C, D	En pravilen odgovor in noben napačen 1 točka.										
3	2	♦ C, D	En pravilen odgovor in noben napačen 1 točka.										
4	2	♦ A, C, D	Dva pravilna odgovora 1 točka.										
5	2	♦ B											
6	2	♦ B											
7	2	♦	Tri pravilne povezave 1 točka.										
		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>E</td> <td>A</td> <td>C</td> <td>D</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	B	E	A	C	D	
1	2	3	4	5									
B	E	A	C	D									
8	2	♦ analogni računalniki ♦ hibridni računalniki ♦ digitalni računalniki	Dva pravilna odgovora 1 točka.										
9	2	♦ A, C, D, F	Trije pravilni odgovori 1 točka.										
10	2	♦ B, C	En pravilni odgovor in en napačen 1 točka. Dva pravilna in noben napačen 2 točki.										
11	2	♦ Osnovna naloga informacijskega sistema je posredovati prave podatke ob pravem času pravim osebam.											
12	2	♦ 75 ₍₁₀₎											

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
13	1	♦ Komuniciranje je enosmerno, kadar je vloga oddajnika in sprejemnika nespremenljiva.	Upoštevajo se tudi drugi smiselni odgovori.
	1	♦ Komuniciranje je dvosmerno, kadar se vlogi oddajnika in sprejemnika izmenjujeta.	
Skupaj	2		

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
14	2	♦ tiho govorjenje predavatelja ♦ nemir v predavalnici ♦ promet na ulici	Ustrezni so tudi drugi smiselni odgovori. Dva pravilna odgovora 1 točka.

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
15	2	♦ RGB (rdeča, modra, zelena)	

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila																
16.1	4	♦ <table border="1" data-bbox="783 757 970 1827"> <thead> <tr> <th>Vhodna enota</th> <th>Izhodna enota</th> <th>Centralna procesna enota</th> <th>Zunanji pomnilnik</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>C</td> <td>G</td> <td>B</td> </tr> <tr> <td>F</td> <td>D</td> <td>H</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>I</td> <td>J</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Vhodna enota	Izhodna enota	Centralna procesna enota	Zunanji pomnilnik	A	C	G	B	F	D	H	E	I	J			Vsaj en pravičen odgovor v vsakem stolpcu 1 točka. Vsaj dva pravilna odgovora, v vsakem stolpcu 2 točki.
Vhodna enota	Izhodna enota	Centralna procesna enota	Zunanji pomnilnik																
A	C	G	B																
F	D	H	E																
I	J																		

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
17.1	2	♦ Razlogi za težave: Nastavitev kode v pregledovalniku je različna.	Upoštevajo se tudi drugi smiselni odgovori.

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
17.2	2	♦ Odprava težav: V spletno stran vgradi podatek o kodni tabeli.	Upoštevajo se tudi drugi smiselni odgovori.

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
18.1	4	♦ od verjetnosti za posamezno možnost ali od števila enako verjetnih možnosti	
Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
19.1	4	<ul style="list-style-type: none"> ♦ strojna oprema ♦ programska oprema ♦ podatkovna baza ♦ omrežje ♦ postopki ♦ ljudje 	Pet pravih elementov 3 točke. Štirje pravilni elementi 2 točki. Trije pravilni elementi 1 točka.
Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
20.1	2	♦ Podatkov ni dovolj. Ustrezen je tudi odgovor $-\log_2(1/40) = \log_2 40$, če je vsak ovitek drugačne barve.	
Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
20.2	2	♦ 3 bite ($-\log_2(5/40) = \log_2 8 = 3$)	
Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
21.1	2	♦ izraz v C2: = A2 * \$B\$1	
	2	♦ rezultat v C2: 15	
Skupaj	4		
Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
22.1	2	♦ Entiteta predstavlja enoto realnega sveta, atribut pa eno njenih lastnosti.	Ustrezni so tudi drugi smiselni odgovori.
Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
22.2	2	♦ Entitetna množica so konkretni predstavniki določene entitete, ki so opisani z istimi atributi.	

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
23.1	4	♦ 0,1001001101 E+101	Pravilna mantisa 2 točki. Pravilen eksponent 2 točki. Delno pravilen eksponent 1 točka.
Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
24.1	2	♦ 44.100Hz (44,1 kHz)	Prava vrednost, neustrezna enota 1 točka.
Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
24.2	1	♦ dinamika	
	1	♦ dB (decibel)	
Skupaj	2		
Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
25.1	4	♦ 5 x 60 x 96000 x 4 B x 2 (5 x 60 čas; 96000 frekvenca vz.; velikost zapisa 4 B; 2 kanala) 230400000 B = 230,4 MB = 184320000 b	Pravilni nastavek izraza 1 točka. Pravilno vstavljene vrednosti 1 točka. Ustrezen rezultat 1 točka. Ustrezna enota rezultata 1 točka.

Skupno število točk IP 1: 70

IZPITNA POLA 2

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
1.1	5	<pre> </html> </head> </title> </title> </head> <body> <center> <h1> TEST </h1> <h2> Kodiranje </h2> <table border="1" cellspacing="0"> <tr> <td> A </td> <td> B </td> <td> C </td> </tr> <tr> <td> 00 </td> <td> 01 </td> <td> 10 </td> </tr> </table> </center> </body> </html> </pre> <p>Za najdeno napako 1 točka. Za najdeno in popravljeno napako 2 točki.</p> <p>Za najdeno napako <tr> 1 točka. Za najdeno napako <td> 1 točka. Za vpisane vrstice <tr> 1 točka. Za vpisane vrstice <td> 1 točka.</p> <p>(2 točki)</p> <p>(2 točki)</p>	
1.2	5	♦ Napake so označene in zapisane na sliki v 1.1.	
Skupaj	10		

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
2.1	3	♦ 1000 pikslov/96 dpi = 10,4 inch = 265 mm	Pravilni nastavek izraza 1 točka. Pravilni izračun, napačna enota 2 točki. Pravilni izračun in ustrezna enota 3 točke.

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
2.2	3	♦ 1000 pikslov/300 dpi = 3,3 inch = 85 mm	Pravilni nastavek izraza 1 točka. Pravilni izračun, napačna enota 2 točki. Pravilni izračun in ustrezna enota 3 točke.

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
2.3	4	♦ 1000 x 1000 x 16 b = 16000000 b = 2000000 B	

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
3.1	2	♦ ID: število, samoštevilo ali niz znakov ♦ primer: 317	Podatkovni tip 1 točka. Primer 1 točka.

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
3.2	2	♦ Priimek_Ime: niz znakov ♦ primer: "Janez Novak"	Podatkovni tip 1 točka. Primer 1 točka.

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
3.3	2	♦ Datum_rojstva: datum ♦ primer: 12. 7. 1963	Podatkovni tip 1 točka. Primer 1 točka.

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
3.4	2	♦ Poročen: logični ali boolean ♦ primer: FALSE	Podatkovni tip 1 točka. Primer 1 točka.

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
3.5	2	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Število_otrok: število ♦ primer: 2 	Podatkovni tip 1 točka. Primer 1 točka.

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
4.1	2	♦ šestnajstičkem (hex)	

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
4.2	6	♦ $4 * 16^1 + 9 * 16^0 = 4 * 16 + 9 = 73$	Samo pravilen postopek 4 točke. Samo pravilen rezultat 4 točke. Pravilni postopek in rezultat (73) 6 točk.

NALOGA 4.2 NI V SKLADU S PIK SM 2012 – INFORMATIKA.

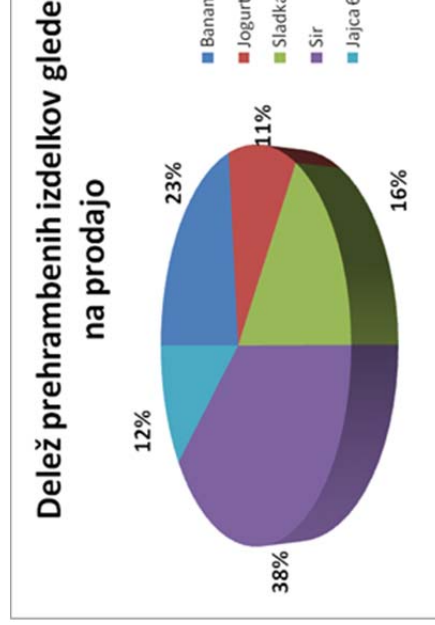
Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
4.3	6	<ul style="list-style-type: none"> ♦ $4_{(10)} = 100_{(2)}$ ♦ $9_{(10)} = 1001_{(2)}$ ♦ Rezultat 1001001₍₂₎ 	Samo pravilen postopek 4 točke. Samo pravilen rezultat 4 točke. Pravilni postopek in rezultat (73) 6 točk.

NALOGA 4.3 NI V SKLADU S PIK SM 2012 – INFORMATIKA.

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
4.4	2	♦ 004A, 004B, 004C	Dve pravilni kodi 1 točka.

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
4.5	4	♦ 0051, 0052 (Če ni upoštevan znak Q, sta vrednosti 0050 in 0051.)	Ena pravilna koda 2 točki.

Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
5.1	2	♦ = B4 * D4	Z eno napako 1 točka.
Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
5.2	4	♦ = D4 / \$F\$1 ali = D4 / F\$1	
Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
5.3	2	♦ =SUM(E4 : E8)	
	2	♦ lahko	
Skupaj	4		
Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
5.4	4	♦ =\$B4 * D4 ali =\$B4*\$D4/F\$1	
Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
5.5	2	♦ Za prikaz deležev, ker artiklov ni veliko, je najprimernejši krožni (tortni) grafikon.	<p>Grafikon 1 točka. Naslov 1 točka. Oznaka deležev 1 točka. Legenda 1 točka.</p>
	4		
Skupaj	6		



Naloga	Točke	Odgovor	Dodatna navodila
6.1	10	<pre>graph TD Start([ZAČETEK]) --> Init[soda ← 0 liha ← 0] Init --> Loop(()) Loop --> Read[/preberi številko/] Read --> Cond1{številko ≤ 0} Cond1 -- DA --> Print[/izpiši soda, liha/] Print --> End([KONEC]) Cond1 -- NE --> Cond2{številko je sodo?} Cond2 -- DA --> Soda[soda ← soda + 1] Cond2 -- NE --> Liha[liha ← liha + 1] Soda --> Loop Liha --> Loop</pre>	

6.2	♦	10	<pre> soda = 0 } liha = 0 } while True:1 točka število = int(input("naslednje število = "))1 točka if število <= 0: break2 točki if število % 2 == 0:1 točka soda = soda + 12 točka else:1 točka liha = liha + 11 točka print("sodih = ",soda," lihah = ",liha)2 točki >>> naslednje število = 3 naslednje število = 5 naslednje število = 2 naslednje število = 4 naslednje število = 6 naslednje število = 3 naslednje število = 7 naslednje število = 1 naslednje število = 0 sodih = 3 lihah = 5 </pre>	<p>Pravilna inicializacija spr. 1 točka. Pravilna zanka in izhod 2 točki. Pravilen stavek if z upoštevanjem modula in relacije enakosti 2 točki. Povečanje števec 2 točki. Branje vrednosti 2 točki. Izpis 1 točka.</p>
-----	---	----	---	--

Skupno število točk IP 2: 90