



Državni izpitni center



SPOMLADANSKI IZPITNI ROK

RAČUNALNIŠTVO

NAVODILA ZA OCENJEVANJE

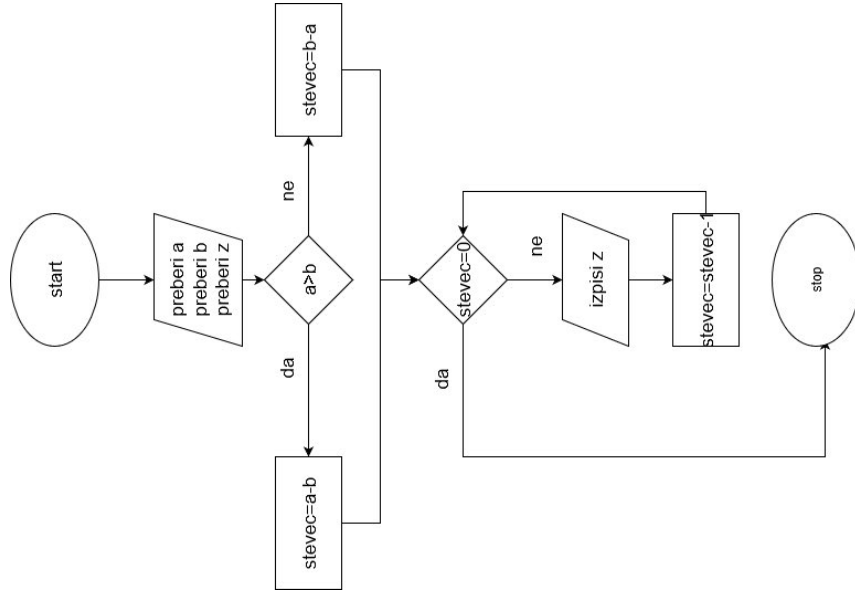
Petek, 4. junij 2021

SPLOŠNA MATURA

Moderirana različica

IZPITNA POLA 1

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1	2	♦ B, E	Vsak odgovor 1 točka, že en nepravilni odgovor 0 točk.
2	1	♦ semantično	
3	1	♦ A	
4	1	♦ <code>int x=tab.length</code>	
5	2	♦	Določanje števila ponovitve zanke 1 točka, zanka in izpis 1 točka.



Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
6	1	♦ true	
7	1	♦ D	
8	2	♦ false true true	Dva pravilna izpisa 1 točka, vsi pravilni izpisi 2 točki.
9	2	♦ 3 Privzeto	Vsak pravilen izpis 1 točka.
10	2	♦ int num=100, sum=0; do { sum +=num; num--; } while (num>0);	Inicializacija 1 točka, zanka 1 točka.
11	2	♦ x=ABC y=abc	Vsak pravilen odgovor 1 točka.
12	3	♦ private static int vsotaBrezMin(int [] t){ int m=t[0]; int vsota=0; for (int i=0; i<t.length; i++) if (t[i]<m) m=t[i]; for (int i=0; i<t.length; i++) if (t[i]!=m) vsota+=t[i]; return vsota; }	Izračun najmanjše vrednosti 1 točka, izračun vsote 1 točka, vračanje vrednosti 1 točka.
13	1	♦ B	
14	2	♦ int dolzina1 =seznam1.length; int dolzina2 = seznam2.length; int rand1 = (int) (Math.random() * dolzina1); int rand2 = (int) (Math.random() * dolzina2); String fraza = seznam1[rand1] + " " + seznam2[rand2]; System.out.println("To kar potrebujemo je " + fraza);	Določitev naključnega indeksa v seznamu 1 točka, sestavljanje fraze in izpis 1 točka.

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
15	3	<pre> ♦ private static int[] racun(int [] x, int [] y){ int[] p= new int[6]; for (int i=0; i<6; i++) if (x[i]==y[i]) p[i]=-1; else if (x[i]>y[i]) p[i]=x[i]-y[i]; else p[i]=y[i]-x[i]; return p; } </pre>	Tvorjenje nove tabele in vračanje 1 točka, polnjenje tabele 1 točka, izračun razlike 1 točka.
16	2	<pre> ♦ public static int[] podvoji(int[] x) { int[] y = new int[2*x.length]; int j = 0; for(int i=0; i<x.length; i++) { y[j]=y[j+1]=x[i]; j=j+2; } return y; } </pre>	Ustvarjanje nove tabele 1 točka, telo zanke 1 točka.
17	2	♦ 02 14 36 48	Dva ali trije pravilni izpisi 1 točka, vsi pravilni 2 točki.

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
18	2	<pre> ♦ class Kolo { private String znamka; private String zavore; private float cena; private int doseg; private float odstotekEKOpopusta; Kolo(String zn, String za, float c,int d, float od) { znamka=zn; zavore=za; cena=c; doseg=d; odstotekEKOpopusta=od; } public void Izpis() { System.out.println("znamkakolesa je "+znamka); System.out.println("prodajna cena je "+cena); } } </pre>	<p>Razred z lastnostmi 1 točka, konstruktor in metoda 1 točka.</p>
19.1	2	<pre> ♦ public class RezultatMature { private String kodaDijaka; private int sifraPredmeta; private int dosezenRezultat; RezultatMature(String k, int s, int r) { kodaDijaka = k; sifraPredmeta = s; dosezenRezultat = r; } } </pre>	<p>Razred z lastnostmi 1 točka, konstruktor 1 točka.</p>

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
19.2	2	<pre> public int vrniStTock() { return (int) (Predmet.vrniMaxTocke (sifraPredmeta) *dosezenRezultat/100); } </pre>	Dostop do statične metode razreda Predmet 1 točka, računanje in vračanje 1 točka.

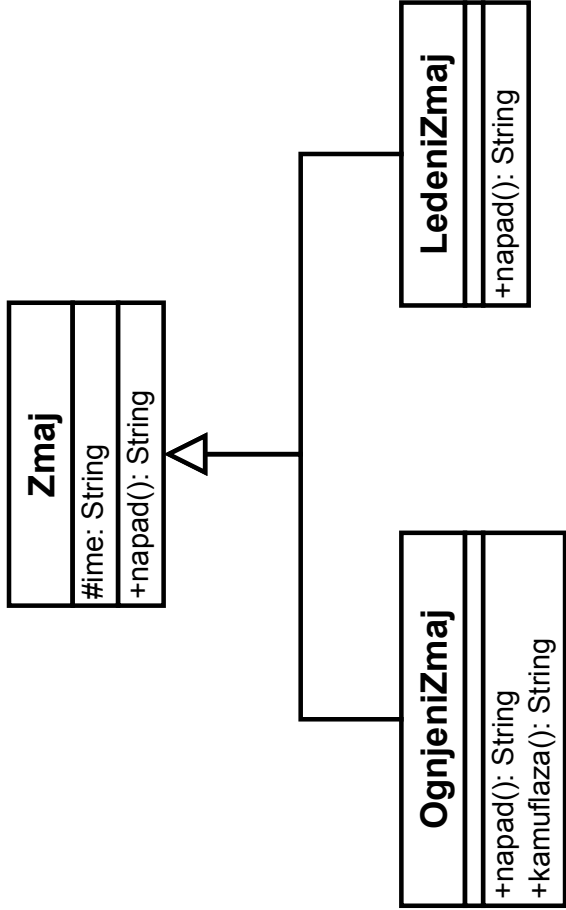
Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
20.1		<pre> public static int steviloStevk(int x) { if (x==0) return 1; int n=0; for (;x != 0; ++n) x /= 10; return n; } public static boolean steviloArmstrong(int x) { int ostanek; int n=steviloStevk(x); int original = x, vsota=0; for (;original != 0; original /= 10) { ostanek = original % 10; vsota += Math.pow(ostanek, n); } return (vsota == x); } </pre>	Izračun števila števk 1 točka, inicializacija in klic metode 1 točka, računanje vsote ustreznih potenc 1 točka, vračanje vrednosti 1 točka.

Skupno število točk IP 1: 40

IZPITNA POLA 2

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1	2	♦ 7	Vsak odgovor 1 točka. Upoštevamo vse smiselne utemeljitve.
2	1	♦ 64	
3	1	♦ B	
4	2	♦ A, B	Vsak odgovor 1 točka, že en nepravilni odgovor 0 točk.
5	1	♦ C	
6	2	♦ A, C	Vsak odgovor 1 točka, že en nepravilni odgovor 0 točk.
7	1	♦ cat >> imena.txt Zarja	
8	1	♦ C	
9	1	♦ Peer-to-peer (skrajšano P2P) pomeni računalniško omrežje, v katerem lahko vsak računalnik v omrežju deluje kot odjemalec ali strežnik.	Upoštevamo vse smiselne odgovore.
10	2	♦ A, D	Vsak odgovor 1 točka, že en nepravilni odgovor 0 točk.
11	3	♦ Naslov IP: 192.168.132.130 ♦ Maska: 255.255.255.128 ♦ Privzeti prehod: 192.168.132.129	Vsak odgovor 1 točka.
12	2	♦ N R	Vsak odgovor 1 točka.
13	2	♦ B, D	Vsak odgovor 1 točka, že en nepravilni odgovor 0 točk.
14	2	♦ R N	Vsak odgovor 1 točka.
15	2	♦ analiza ♦ testiranje	Vsak odgovor 1 točka.
16	2	♦ A, E	Vsak odgovor 1 točka, že en nepravilni odgovor 0 točk.
17	2	♦ A, D	Vsak odgovor 1 točka, že en nepravilni odgovor 0 točk.

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
18	3	<pre> Create table Naloga (NID int primary key, besedilo char(30) not null) Create table Opomba (NID int not null, st int not null, besedilo char(50) not null, primary key(NID,st), foreign key fkN(NID) references Naloga(NID)) </pre>	<p>Ustvarjanje tabele <code>Naloga</code> 1 točka, <code>Opomba</code> z vsemi atributi in s primarnim ključem 1 točka, tuji ključ v <code>Opomba</code> 1 točka.</p>

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
19.1	4	 <pre> classDiagram class Zmaj { #ime: String +napad(): String } class OgnjeniZmaj { +napad(): String +kamufლა(): String } class LedeniZmaj { +napad(): String } Zmaj < -- OgnjeniZmaj Zmaj < -- LedeniZmaj </pre>	<p>Razredi 1 točka, dedovanje 1 točka, komponente z dostopnimi določili 1 točka, metode napad v vseh razredih 1 točka.</p>

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
20.1	2	<pre> ♦ Select prijatelj.* from prijatelj Inner join interes on prijatelj.id=interes.id Inner join hobi on interes.id_hobija=hobi.id_hobija Where hobi.ime_hobija='lokostrelstvo'; </pre>	Povezava 1 točka, pogoj 1 točka.
20.2	2	<pre> ♦ Select hobi.ime_hobija, count(interес.id) From hobi left join interes On interes.id_hobija=hobi.id_hobija Group by hobi.ime_hobija; </pre>	Povezava 1 točka, funkcija in združevanje 1 točka. Upoštevamo tudi združevanje po hobi.id_hobija.

Skupno število točk IP 2: 40