



Državni izpitni center



P 2 0 0 C 9 0 1 1 3

PREDMATURITETNI PREIZKUS

RAČUNALNIŠTVO

NAVODILA ZA OCENJEVANJE

PMP 2020

POKLICNA MATURA

1. DEL

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila								
1	1	♦ A									
2	1	♦ Primer: <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td></td> <td>11011010</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">+</td> <td>10011000</td> </tr> <tr> <td>prenos</td> <td></td> </tr> <tr> <td>rezultat</td> <td>01000010</td> </tr> </table>		11011010	+	10011000	prenos		rezultat	01000010	Postopek mora biti razviden.
	11011010										
+	10011000										
prenos											
rezultat	01000010										
3	1	♦ D									
4	1	♦ B									
5	1	♦ D									
6	1	♦ 0,36 ns	Zapisana mora biti ustrezna vrednost s pripadajočo enoto.								
7	1	♦ B									
8	1	♦ D									
9	1	♦ B									
10	1	♦ C									
11	2	♦ B in E	Vsak pravilen odgovor 1 točka. Če kandidat obkroži več kot dva odgovora, dobi 0 točk.								
12	1	♦ D									
13	1	♦ B									
14	2	♦ B in E	Vsak pravilen odgovor 1 točka. Če kandidat obkroži več kot dva odgovora, dobi 0 točk.								
15	1	♦ A									
16	1	♦ D									
17	2	♦ 45978 78459 59784 84597	Prvi dve pravilni vrstici 1 točka. Točno štiri pravilne vrstice skupaj 2 točki. Če kandidat zapiše preveč vrstic, kljub temu da so 4 pravilne, prejme 1 točko.								

Skupno število točk 1. dela: 20

2. DEL

1. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1.1	2	Primer: ♦ <code><head></code> <code><link rel="stylesheet"</code> <code> type="text/css"</code> <code> href="oblikovanje.css"></code> <code></head></code>	Ustrezna umestitev klica znotraj <code><head></code> 1 točka. Ustrezen klic datoteke za oblikovanje spletnega dokumenta 1 točka.
1.2	2	Primer: ♦ <code><body></code> <code><div></code> <code><h1>POKLICNA MATURA</h1></code> <code></div></code> <code><div style="overflow:auto"></code> <code><div class="menu"></code> <code></div></code> <code><div class="main"></code> <code><h2>Obvestila</h2></code> <code><p></p></code> <code></div></code> <code><div class="right"></code> <code><h2>Računalništvo</h2></code> <code></div></code> <code></div></code> <code><div style="background-color:#e5e5e5;text-align:center;padding:10px;margin-top:7px;">© RIC</div></code> <code></body></code>	Uporaba nosilnega bloka 1 točka. Umestitev ustreznih blokov 1 točka.
1.3	3	Primer: ♦ <code>.menu a {</code> <code> background-color:#e5e5e5;</code> <code> width:100%;</code> <code>}</code> <code>a:hover{</code> <code> background-color:#BBFF33;</code> <code> border-left: 2px solid black;</code> <code>}</code> <code>.menu {</code> <code> width:20%;</code> <code>}</code>	Ustrezna nastavitve širine in barve ozadja 1 točka. Ustrezna sprememba barve in nastavitve roba ob prehodu miškega kazalca 1 točka. Nastavitve širine menijskega dela 1 točka.
1.4	3	Primer: ♦ <code>.right {</code> <code> background-color:#e5e5e5;</code> <code> float:left;</code> <code> width:20%;</code> <code> padding:15px;</code> <code> margin-top:7px;</code> <code> text-align: justify;</code> <code>}</code>	Nastavitve širine na 20 % 1 točka. Obojestransko poravnava besedila 1 točka. Leva postavitev glede na prejšnji blok 1 točka.
Skupaj	10		

2. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
2.1	2	♦ 2019:00AD:0C50:0001:0000:0000:0000:0002 ♦ 2019:AD:C50:1::2	Za vsak pravilen zapis 1 točka.
2.2	2	♦ $N=2^6-2=62$ ♦ 57 prostih	Za vsak pravilen zapis 1 točka.
2.3	3	♦ 20.20.2.88 ♦ 255.255.255.224 ♦ 20.20.2.65	Za vsak pravilen zapis 1 točka.
2.4	3	♦ 20.20.2.0 ♦ 20.20.2.32 ♦ 20.20.2.48	Za vsak pravilen zapis 1 točka.
Skupaj	10		

3. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
3.1	2	<pre> SELECT dij_izk, priimek FROM Edu-dijak WHERE priimek LIKE 'O%' ORDER BY DatumRojstva ASC; </pre>	<p>Pravilen pogoj se točkuye z 1 točko.</p> <p>Pravilno sortiranje se točkuye z 1 točko.</p>
3.2	2	<p>Primer:</p>	<p>Pravilni tuji ključji se točkuyejo z 1 točko.</p> <p>Pravilna števnost se točkuye z 1 točko.</p>
3.3	3	<p>Primer:</p> <pre> CREATE TABLE Naprave (Id_naprave INTEGER PRIMARY KEY, Serijska VARCHAR(30), Naziv VARCHAR(45), Tip VARCHAR(45), OS VARCHAR(30)); </pre>	<p>Pravilna uporaba CREATE TABLE in izdelava atributov 1 točka.</p> <p>Vsi atributi in tipi 1 točka.</p> <p>Pravilna uporaba PRIMARY KEY 1 točka.</p>
3.4	3	<p>Primer:</p> <pre> ALTER TABLE Edu_dijak ALTER COLUMN priimek VARCHAR(50); </pre>	<p>Izbira stavka ALTER TABLE 1 točka.</p> <p>Izbira drugi ALTER za priimek 1 točka.</p> <p>Pravilna določitev tipa 1 točka.</p>
Skupaj	10		

4. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
4.1	2	Primer: ♦ A=[] B=[] C=[] seznam=[A,B,C] N=int(input("Stevilo karakterjev")) for i in range(N): ime=input("Ime: ") ekipa=input("Ekipa: ") moc=int(input("Moc: ")) seznam[0].append(ime) seznam[1].append(ekipa) seznam[2].append(moc)	Ustrezen vnos podatkov 1 točka. Izbor in deklaracija ustrezne zanke 1 točka.
4.2	2	Primer: ♦ def zapis(imeK, ekipaK, mocK): besedilo=imeK+"-"+ekipaK[0]+"-"+str(mocK) return(besedilo)	Po enakem sistemu se točkujejo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih. Ustrezna ekstrakcija inicialk besedila 1 točka. Ustrezno zlivanje nizov 1 točka.
4.3	3	Primer: ♦ def vsiKarakterji(seznam, ekipa): dolzinaS=len(seznam) vsota=0 stevilo=0 for i in range(dolzinaS): if(seznam[1][i]==ekipa): vsota+=seznam[2][i] stevilo+=1 povprecje=vsota/stevilo print(povprecje)	Po enakem sistemu se točkujejo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih. Ustrezno iskanje karakterjev 1 točka. Ustrezen izračun vsote vseh ustreznih karakterjev 1 točka. Ustrezen izračun povprečne vrednosti 1 točka. Če podatkovni tip ni ustrezen (npr. integer), se točka ne upošteva.

4.4	3	<p>Primer:</p> <pre> ♦ def najmočnejšiKarakter(sez): dolzinaS=len(sez) maks=-9999 indeks=0 for i in range(dolzinaS): if(sez[2][i]>maks): maks=sez[2][i] indeks=i besedilo = zapis(sez[0][indeks], sez[1][indeks], sez[2][indeks]) print(besedilo) </pre>	<p>Ustrezen klic metode zapis 1 točka.</p> <p>Ustrezno iskanje najmočnejšega karakterja 1 točka.</p> <p>Izpis najmočnejšega karakterja 1 točka.</p> <p>Po enakem sistemu se točkujejo rešitve v drugih programskih/skriptnih jezikih.</p>
Skupaj	10		

Skupno število točk 2. dela: 40