

Wytyczne do rozwiązywania testu i zadań pierwszego etapu i oddawania ich do oceny

1. Utwórz konto na platformie <http://konkursy.oeiizk.edu.pl>, gdzie będziesz rozwiązywać test i wysyłać rozwiązania zadań w wersji elektronicznej.
2. Poinformuj nauczyciela w szkole o tym, że masz zamiar wziąć udział w I etapie konkursu miniLOGIA 16 dostarczając mu wydrukowane i podpisane przez rodziców oświadczenie – zgodę na udział w konkursie.
3. Przeczytaj uważnie treści zadań i pomyśl jak je najlepiej rozwiązać.
4. Przygotuj rozwiązania każdego zadania w oddzielnym pliku. W pierwszym etapie nazwa pliku jest dowolna, a rozszerzenie nazwy pliku jest domyślne (nadawane podczas zapisu pliku na dysku).
5. Do rozwiązywania zadań możesz skorzystać z pliku dołączonego do treści zadań (folder Testy do rozwiązań). Zawiera on procedurę/funkcję **testuj**, która ułatwi Ci sprawdzenie. Dla każdego zadania jako parametr podajemy numer zadania. W zadaniach graficznych wywołanie procedury/funkcji **testuj**, skutkuje pojawieniem się rysunku konturowego. Możesz go przeciągać myszką po ekranie, by sprawdzić czy Twoje rozwiązanie pasuje do wzorca. Pamiętaj, dołączona procedura/funkcja nie obejmuje wszystkich poprawnych parametrów. Ułatwia ona tylko testowanie.
6. We wszystkich zadaniach zdefiniowana główna procedura/funkcja musi mieć nazwę zgodną z podaną w treści zadania. Powinna dawać poprawny skutek dla zakresu parametrów podanych w treści zadania. Nie trzeba sprawdzać poprawności parametrów.
7. Nie wolno zmieniać standardowych ustawień (wielkość strony, ustawienia początkowe żółwia itp.).
8. Logo – każdy rysunek musi się mieścić na ekranie. Python – każdy rysunek musi się mieścić w prostokącie o szerokości 796 pikseli i wysokości 499 pikseli, o środku w punkcie (0,0).
9. Gdy w zadaniu jest określone, że rysunek ma być na środku ekranu to przyjmujemy zasadę: jeśli narysujemy najmniejszy prostokąt o krawędziach równoległych do brzegu ekranu, który zawiera cały rysunek, to jego środek pokrywa się z punktem (0,0).
10. Jeśli na wzorcowym rysunku podane są kolory poszczególnych elementów, to przy ich odwzorowaniu należy zwrócić uwagę na kolor pisaka, jakim żółw rysuje oraz kolor zamalowania. Należy używać tych samych lub zbliżonych kolorów.
11. To, że funkcja ma wyliczyć wynik, znaczy, że istnieje możliwość przekazania jej wyniku do innej funkcji. Przykłady w Logo i Pythonie (gdy zakładamy, że wynikiem ma być kwadrat liczby podanej jako parametr):

	poprawnie	niepoprawnie
Logo	oto test :n wy :n * :n już	oto test :n ps :n * :n już
Python	def test(n): return n * n	def test(n): print(n * n)

12. Przed wysłaniem rozwiązań na platformę konkursową przeczytaj jeszcze raz treść zadań i sprawdź poprawność rozwiązania.
13. Zadanie 4, to test 12 losowych pytań. Można go rozwiązywać wielokrotnie, a do punktacji liczy się najlepsza ocena. Punkty przyznawane są automatycznie przez system.
14. Zadania i test należy wysłać nie później niż **15 listopada 2017 roku do godziny 14:00**.
15. Poinformuj nauczyciela w szkole o fakcie wysłania rozwiązań na platformę. Po ocenie zadań przez nauczyciela uzyskane punkty będą widoczne przy każdym zadaniu.