



**ETAP WOJEWÓDZKI - KARTA OCENY**

Część zadania	<b>Zadanie 1</b>	Max ilość punktów
<b>A</b>	wyodrębnienie pojazdów, które przekroczyły prędkość 70 km/h, zsumowanie pojazdów spełniających powyższy warunek, uzyskanie poprawnego wyniku dla testowych danych źródłowych (uniwersalność rozwiązania)	4
<b>B</b>	obliczenie czasu przejazdu poszczególnych pojazdów przez strefę, wyznaczenie najkrótszego czasu przejazdu, zamiana czasu najkrótszego przejazdu na sekundy, uzyskanie poprawnego wyniku dla testowych danych źródłowych (uniwersalność rozwiązania)	5
<b>C</b>	obliczenie czasu przejazdu poszczególnych pojazdów przez strefę w dowolnych jednostkach czasu, obliczenie średniej prędkości przejazdu poszczególnych pojazdów przez strefę w dowolnych jednostkach prędkości, obliczenie średniej arytmetycznej ze średnich prędkości pojazdów, wyrażenie średniej prędkości w km/h - zastosowanie odpowiedniego przelicznika, uzyskanie poprawnego wyniku dla testowych danych źródłowych (uniwersalność rozwiązania)	7
<b>D</b>	wyodrębnienie pojazdów poruszających się w godzinach nocnych, wyodrębnienie pojazdów poruszających się w godzinach dziennych, wyodrębnienie pojazdów, które przekroczyły dopuszczalną prędkość 60 km/h, wyodrębnienie pojazdów, które przekroczyły dopuszczalną prędkość 50 km/h, wyodrębnienie kierujących, którzy popełnili wykroczenie w "nocy", wyodrębnienie kierujących, którzy popełnili wykroczenie w "dzień", obliczenie sumy wszystkich kierujących pojazdami popełniających wykroczenie, uzyskanie poprawnego wyniku dla testowych danych źródłowych (uniwersalność rozwiązania)	11
<b>E</b>	obliczenie czasu przejazdu poszczególnych pojazdów przez strefę, zastosowanie zagnieżdżonej instrukcji warunkowej lub innej metody do obliczenia liczby poszczególnych kategorii mandatów (np. funkcja wyszukiwania), obliczenie liczby mandatów w poszczególnych kategoriach, obliczenie kwoty mandatów, uzyskanie poprawnego wyniku dla testowych danych źródłowych (uniwersalność rozwiązania), utworzenie wykresu kołowego w oparciu o poprawny zakres danych, umieszczenie etykiet danych na wykresie, umieszczenie legendy, umieszczenie tytułu wykresu	13
<b>RAZEM</b>		<b>40</b>

Część zadania	<b>Zadanie 2</b>	Max ilość punktów
<b>A</b>	użycie zmiennej przechowującej liczbę motocykli oraz nadanie jej wartości początkowej, wyodrębnienie z listy pierwszego elementu, który określa liczbę pojazdów zarejestrowanych przez fotoradar (jeśli jest to wymagane sposobem rozwiązania), zastosowanie pętli poprawnie przetwarzającej wszystkie dane umieszczone na liście (w pliku) lub zastosowanie do tego celu podejścia rekurencyjnego, poprawne użycie warunku sprawdzającego czy pojazd to motocykl, poprawna inkrementacja zmiennej przechowującej liczbę motocykli, przypisanie do nowej listy, listy bez dwóch pierwszych elementów celem dalszego przetwarzania w pętli lub inne poprawne przetwarzanie danych wejściowych, zwrócenie wyniku przez funkcję (wyświetlenie wyniku przez program w C++), otrzymanie poprawnego wyniku dla testowych danych wejściowych	9
<b>B</b>	użycie odpowiednich zmiennych przechowujących wyniki obliczeń, wyodrębnienie z listy pierwszego elementu, który określa liczbę pojazdów zarejestrowanych przez fotoradar (jeśli jest to wymagane sposobem rozwiązania), zastosowanie pętli przetwarzającej wszystkie dane umieszczone na liście (w pliku) lub zastosowanie podejścia rekurencyjnego, poprawne użycie warunku sprawdzającego czy pojazd poruszał się z prędkością maksymalną, poprawne przechowanie w zmiennej typu pojazdu, który poruszał się z prędkością maksymalną, przechowanie w zmiennej prędkości maksymalnej, przypisanie do nowej listy, listy bez dwóch pierwszych elementów celem dalszego przetwarzania w pętli lub inne poprawne przetwarzanie danych wejściowych, poprawne wypisanie raportu na ekran w jednym wierszu, otrzymanie poprawnego wyniku dla testowych danych wejściowych	11
<b>RAZEM</b>		<b>20</b>

Część zadania	<b>Zadanie 3</b>	Max ilość punktów
<b>A</b>	ustawienie samochodu w pozycji początkowej, uzyskanie wrażenia płynnego ruchu samochodu poprzez sekwencyjne malowanie i mazanie zarysów samochodu oraz odpowiednie dobranie czasu pauzy (wait/czekaj) lub skoku żółwia, uzyskanie wrażenia obracających się kół, zarys samochodu widoczny na ekranie po animacji, płynne zwiększanie prędkości poruszającego się samochodu	7
<b>B</b>	ustawienie samochodów w pozycji początkowej, samochody rysowane na białym tle, czarnym kolorem pisaka, uzyskanie wrażenia ruchu samochodu1 poprzez sekwencyjne malowanie i mazanie zarysów samochodu, uzyskanie wrażenia obracających się kół samochodu1, uzyskanie wrażenia ruchu samochodu2 poprzez sekwencyjne malowanie i mazanie zarysów samochodu, uzyskanie wrażenia obracających się kół samochodu2, uzyskanie efektu ruchu samochodów z różnymi prędkościami, zarys obydwu samochodów widoczny na ekranie po animacji, uzyskanie efektu jednoczesnego płynnego ruchu dwóch samochodów	13
<b>RAZEM</b>		<b>20</b>

**Uwagi:**

W przypadku zastosowania nietypowych rozwiązań, odbiegających od przygotowanego wyżej klucza (np. zastosowanie jednej rozbudowanej formuły zamiast rozwiązania zadania etapami zgodnie z przedstawionym wyżej kluczem), Komisja stosuje indywidualne podejście, które będzie obejmowało przede wszystkim sprawdzenie poprawności, efektywności i uniwersalności zastosowanego rozwiązania oraz poprawność korzystania z narzędzi informatycznych.