Kérjük a tisztelt tanár kollégákat, hogy a dolgozatokat az egységes értékelés érdekében szigorúan az alábbi útmutató szerint pontozzák, a megadott részpontszámokat ne bontsák tovább! Vagyis ha egy részmegoldásra pl. 3 pontot javasolunk, akkor arra vagy 0, vagy 3 pont adható. (Természetesen az útmutatótól eltérő megoldások is lehetnek jók.) Ha különösen értékesnek tartanak egy megoldást, akkor arra inkább jól felismerhetően pluszpontot adjanak, és azt az összpontszámban is külön tüntessék föl!

**Összpontszám: 200 pont**

**Beküldési határ: 80 pont**

**Postázási határidő: 2020. február 14.**

1. feladat: Drón reptetés (40 pont)

Van egy drónunk , amely épületek magasságát képes megállapítani egy lézeres érzékelővel. A drón érzékelője mindig azt az értéket adja vissza, amely a legmagasabb épület magassága az adott irányba nézve. Az alábbi felülnézeti pályán a fekete négyzetekben lévő számok azt jelentik, hogy az ott található épület hány emelet magas.

A drón helyzetét úgy tudjuk megadni, hogy megadjuk melyik cellába kerüljön (pl. B4), és melyik irányba nézzen. A drón négy irányba nézhet, felfele (F), jobbra (J), lefele (L), és balra (B). A drón nem lehet olyan helyen, ahol van épület.

Lássunk egy példát. Ha a drón a B4J parancsot kapja, akkor a B4-es cellába repül és jobbra néz. Ekkor a legnagyobb ház, amire rálát, 6 emelet magas, így a 6-os értéket fogja visszaadni. Ha a B4B parancsot kapja, akkor ugyanebben a cellában marad, de balra néz, ahol nem lát épületet, így a nulla értéket adja vissza.

Az E4J,F2L parancsokra érvényes, hogy mindegyik 6-os értéket ad vissza. (De sok más parancsot ki lehetne adni, amelyre igaz, hogy 6-os értéket ad vissza…)

Most nézzük az alábbi pályát!

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Adj meg olyan parancsokat, amelyek kiadásakor igazak lesznek az alábbi állítások.  Ha több olyan parancs is van, ami megfelelő lehet, add meg mindegyiket, vesszővel elválasztva.  Ha esetleg nincs megfelelő parancs, írd azt, hogy Nincs.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Kérdés** | **Állítás** | **Parancs(ok)** | | A. | A visszaadott érték: 7 |  | | B. | A visszaadott érték: 5 |  | | C. | A visszaadott érték: 6 |  | | D. | A visszaadott érték: 2 |  | | E. | A visszaadott érték 8, de ha ugyanitt lefele nézne a drón, akkor 3 lenne az érték. |  | |

Értékelés:

A. A8L, A7L 4+4 pont

B. B10J, D10J,E10J 5+4+4 pont

C. F8L,D9J 4+4 pont

D. Nincs 5 pont

E. E7J,C6B 6 pont

(Ha a versenyző egy feladatnál olyan kódot is megadott, amely helytelen, akkor minden ilyen helytelen kódért le kell vonni akkora pontszámot, mint ami az adott részfeladatnál az adható maximum részpontszám – pl. B feladat esetén -6 pont. Amennyiben így negatív pontszám jönne ki az adott feladatnál, 0 pontot kell rögzíteni!)

2. feladat: Téglalapok (40 pont)

Téglalap köré azonos méretű kisebb téglalapokat teszünk. Használunk egy eljárást:

def tégla(a,b):  
 for i in range(2):   
 turtle.forward(a)   
 turtle.left(90)   
 turtle.forward(b)  
 turtle.left(90)

Melyik programhoz melyik ábra tartozik?

A. def egy(a,b):  
 for i in range(2):   
 tégla(a,b)   
 turtle.forward(3\*a)  
 tégla(a,b)   
 turtle.forward(a)  
 turtle.right(90)   
 turtle.forward(3\*b)  
 turtle.right(90)

B. def kettő(a,b):  
 for i in range(2):   
 tégla(b,a)  
 turtle.forward(2\*a)   
 tégla(b,a)  
 turtle.forward(2\*a)  
 turtle.right(90)   
 turtle.forward(3\*b)  
 turtle.right(90)

C. def három(a,b):   
 for i in range(2):   
 tégla(b,a)   
 turtle.forward(4\*a )  
 turtle.right(90)   
 tégla(b,a)   
 turtle.forward(3\*b)   
 turtle.right(90)

D. def négy(a,b):  
 for i in range(2):   
 turtle.forward(a)  
 tégla(a,b)  
 turtle.forward(a)   
 tégla(a,b)  
 turtle.forward(2\*a)  
 turtle.right(90)   
 turtle.forward(3\*b)  
 turtle.right(90)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| 1 | 2 | 3 | 4 |

Mit rajzol a négy eljárás a következő hívásokra:

E. egy(40, 20)

F. kettő(40, 20)

G. három(40, 20)

H. négy(40, 20)

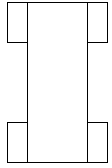
Értékelés:

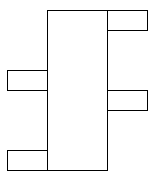
A. 1 – C 4 pont

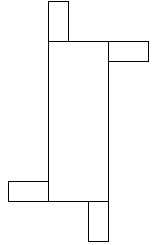
B. 2 – A 4 pont

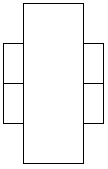
C. 3 – D 4 pont

D. 4 – B 4 pont

E.  6 pont

F.  6 pont

G.  6 pont

H.  6 pont

3. feladat: Rovásírás (30 pont)

A rovásírás egyes betűi egyenes vonalakból állnak. Az alábbi eljárásokból hiányzik egy-egy utasítás. Ezek helyét egy üres dobozzal jelöltük. Add meg a hiányzó utasításokat úgy, hogy a mellékelt betűket rajzolja ki az eljárás.

def cbetű(h):   
 turtle.forward(h)   
 turtle.left(45)   
 x   
 turtle.forward(h/3)   
 turtle.right(90)  
 turtle.backward(h/3)   
 turtle.forward(h/3)  
 turtle.left(45)   
 turtle.backward(h)

def íbetű(h):   
 turtle.forward(9\*h/10)  
 turtle.left(105)   
 x   
 turtle.backward(h/2)  
 turtle.forward(h/4)  
 turtle.right(105)  
 turtle.backward(9\*h/10)

 def mbetű(h):  
 turtle.forward(h)   
 for i in range(2):   
 turtle.left(120)   
 turtle.forward(h/2)   
 0   
 for i in range(2):   
 turtle.forward(h/2)  
 turtle.left(120)

Értékelés:

def cbetű(h):   
 turtle.forward(h)  
 turtle.left(45)  
 **turtle.backward(h/3)** turtle.forward(h/3)   
 turtle.right(90)   
 turtle.backward(h/3)   
 turtle.forward(h/3)   
 turtle.left(45)  
 turtle.backward(h)

def íbetű(h):   
 turtle.forward(9\*h/10)   
 turtle.left(105)   
 **turtle.forward(h/4)**   
 turtle.backward(h/2)   
 turtle.forward(h/4)   
 turtle.right(105)  
 turtle.backward(9\*h/10)

def mbetű(h):   
 turtle.forward(h)  
 for i in range(2):  
 turtle.left(120)   
 turtle.forward(h/2)   
 **turtle.right(120)**   
 for i in range(2):  
 turtle.forward(h/2)  
 turtle.left(120)

A. Cbetű eljárásban mozgást helyettesít helyesen 3 pont

B. Cbetű eljárásban mozgás paramétere helyes 7 pont

C. Íbetű eljárásban mozgást helyettesít helyesen 3 pont

D. Íbetű eljárásban mozgás paramétere helyes 7 pont

E. Mbetű eljárásban fordulást helyettesít helyesen 3 pont

F. Mbetű eljárásban fordulás paramétere helyes 7 pont

Elérhető összpontszám: 110 pont