

ZADANIE

- dedykowane kołom informatycznym lub klasom mat.-inf. -
z algorytmiki języka programowania Pascal (pakiet nr 3)

1. Metryczka zadania:

Oznaczenie zadania (numer)	Zakres materiału (wg podstawy programowej)	Szacowana łatwość (w skali: b. łatwe, łatwe, średnio-trudne, trudne, b. trudne)	Maksymalna liczba punktów	Szacowany czas potrzebny na rozwiązanie (w min)
3	Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera, stosowanie podejścia algorytmicznego.	łatwe	6	20

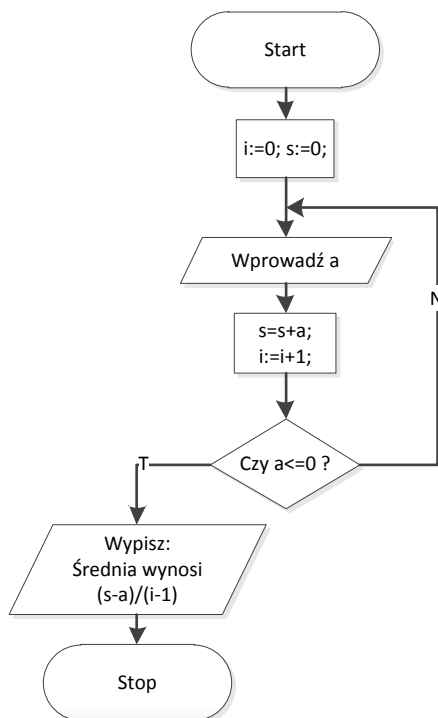
Uczeń:

- wykorzystuje technologie komunikacyjno-informacyjne do komunikacji i współpracy z nauczycielami i innymi uczniami, a także z innymi osobami, jak również w swoich działaniach kreatywnych;
- formułuje specyfikacje dla wybranych sytuacji problemowych;
- projektuje rozwiązanie: wybiera metodę rozwiązania, odpowiednio dobiera narzędzia komputerowe, tworzy projekt rozwiązania;
- realizuje rozwiązanie na komputerze - za pomocą oprogramowania aplikacyjnego lub języka programowania.

2. Treść zadania:

Skonstruuj algorytm liczący średnią z ocen wprowadzonych przez użytkownika. Algorytm ma wypisać wynik i zakończyć się w przypadku podania liczby ujemnej. Zakładamy, że użytkownik poda przynajmniej jedną ocenę. Na ocenę celującą napisz poprawnie działający program realizujący stworzony przez siebie algorytm.

3. Modelowe rozwiązanie (jeżeli istnieją różne sposoby rozwiązania to przynajmniej komentarz w tej kwestii):



```

program mat03;
var
  i:integer;
  s,a:real;
begin
  i:=0;
  s:=0;
  repeat
    write('Podaj ',i+1, ' ocene: ');
    readln(a);
    s:=s+a;
    i:=i+1;
  until a<=0;
  writeln('Srednia ocen wynosi: ',(s-a)/(i-1):2:2);
  readln;
end.
  
```

4. Schemat oceniania:

- 1 punkt za poprawnie zapisane bloki przetwarzania na początku algorytmu,
- 1 punkt za poprawnie zapisany warunek sprawdzający, czy podano liczbę większą od 0,
- 2 punkty za poprawnie skonstruowaną pętlę zliczającą sumę oraz ilość wprowadzonych liczb,
- 1 punkt za poprawne bloki wyprowadzenia danych i stopu,
- 1 punkt za program w Turbo Pascal'u.

Tabela oceny	
Punkty	Ocena

0-1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6

5. Propozycje wykorzystania:

Na lekcji, praca domowa, zadanie dodatkowe, zadanie powtórkowe, praca samodzielna.

Projekt „Żyj twórczo. Zostań M@T.e-MANIAKIEM” jest współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**WYŻSZA SZKOŁA
EUROPEJSKA**
IM. KS. JÓZEFA TISCHNERA

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

