

## 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)
1	Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera, stosowanie podejścia algorytmicznego.	łatwe	6	20

### Uczeń:

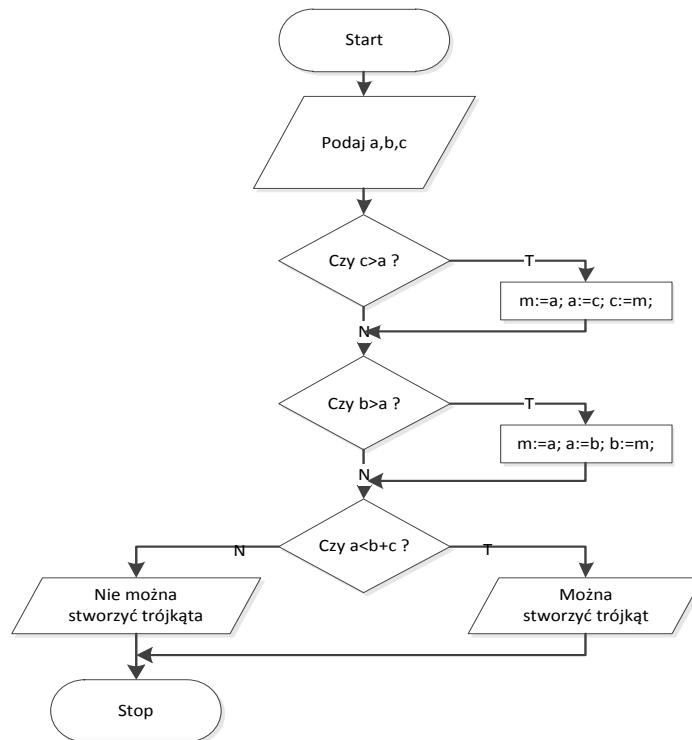
- wykorzystuje technologie komunikacyjno-informacyjne do komunikacji i współpracy z nauczycielami i innymi uczniami, a także z innymi osobami, jak również w swoich działaniach kreatywnych;
- formułuje specyfikacje dla wybranych sytuacji problemowych;
- projektuje rozwiązanie: wybiera metodę rozwiązania,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

### 2. Treść zadania:

Skonstruuj algorytm sprawdzający, czy z odcinków o długościach podanych przez użytkownika można stworzyć trójkąt. 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):

Można w różny sposób wyszukać najdłuższy bok z podanych przez użytkownika.



```

program mat01;
var
  a,b,c,m:real;
begin
  write('Podaj pierwszy bok trojkata: ');
  readln(a);
  write('Podaj drugi bok trojkata: ');
  readln(b);
  write('Podaj trzeci bok trojkata: ');
  readln(c);
  if c>a then
  begin
    m:=a; a:=c; c:=m;
  end;
  if b>a then
  begin
    m:=a; a:=b; b:=m;
  end;
  if a<b+c then writeln('Z podanych bokow mozna zbudowac trojkat')
  else
    writeln('Z podanych bokow nie mozna zbudowac trojkata');
  readln;
end.
  
```

#### 4. Schemat oceniania:

- 1 punkt za poprawnie zapisane bloki startu, stopu i wprowadzenia danych,
- 2 punkty za poprawnie zapisane bloki wyszukiujące największą liczbę,
- 1 punkt za blok warunkowy sprawdzający, czy suma dwóch najkrótszych boków jest większa od boku najdłuższego,
- 1 punkt za poprawne bloki wypisania,
- 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, 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



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

