

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)
4	Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera, stosowanie podejścia algorytmicznego.	łatwe	6	10

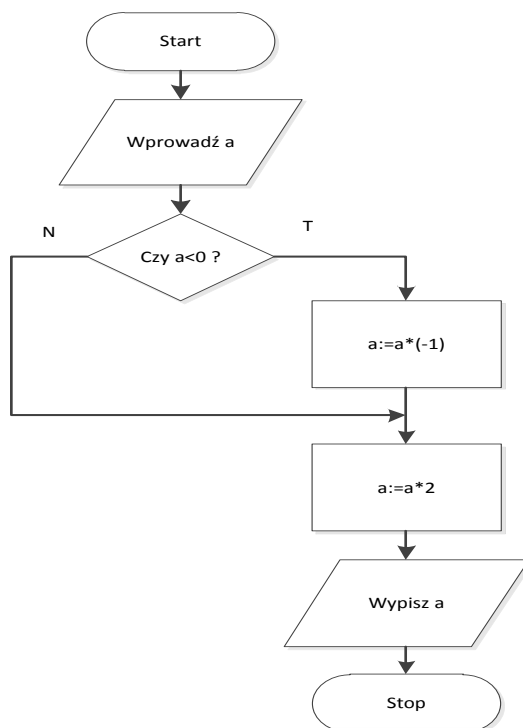
Uczeń:

- 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 obliczający podwojony iloczyn wartości bezwzględnej liczby wprowadzonej przez użytkownika. 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 mat04;
var
  a:real;
begin
  write('Podaj liczbę: ');
  readln(a);
  if a<0 then a:=a*(-1);
  a:=a*2;
  writeln('Podwojony iloczyn wartosci bezwzglednej wprowadzonej
  liczby wynosi:',a:2:2);
  readln;
end.
  
```

4. Schemat oceniania:

- 1 punkt za poprawnie zapisane bloki startu i wprowadzenia,
- 1 punkt za poprawnie zapisany warunek sprawdzający, czy podano liczbę mniejszą od 0,
- 2 punkty za poprawnie zapisany blok przetwarzania,
- 1 punkt za poprawne bloki wypisania 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, 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

