

## 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)
5	Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera, stosowanie podejścia algorytmicznego.	łatwe	6	25

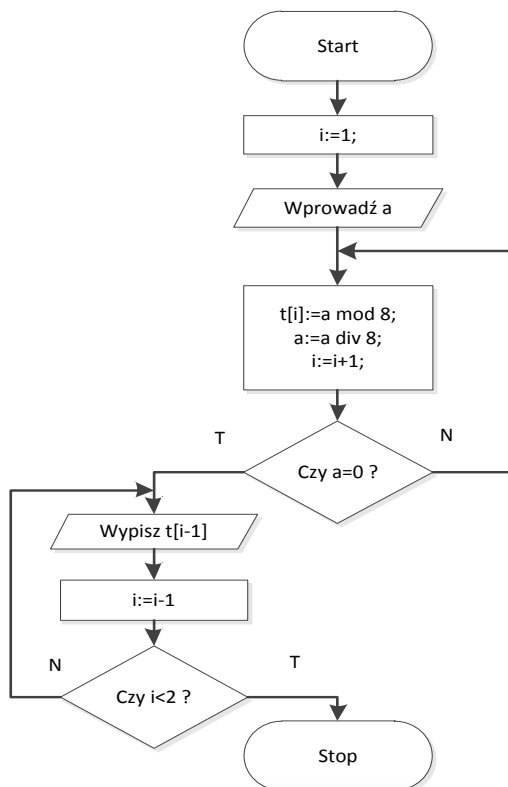
### Uczeń:

- wykorzystuje technologie komunikacyjno-informacyjne do komunikacji i współpracy z nauczycielami i innymi uczniami, a także z innymi osobami, jak również w swoich działaniach kreatywnych;
- formuluje 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 wypisujący na ekranie monitora liczbę ósemkową odpowiadającą liczbie dziesiętnej 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 mat05;
var
  a,i:integer;
  t:array[1..100] of integer;
begin
  i:=1;
  write('Podaj liczbę:');
  readln(a);
  repeat
    t[i]:=a mod 8;
    a:=a div 8;
    i:=i+1;
  until a=0;
  repeat
    write(t[i-1]);
    i:=i-1;
  until i<2;
  readln;
end.
  
```

#### 4. Schemat oceniania:

- 1 punkt za poprawnie zapisane bloki startu i wprowadzenia,
- 2 punkty za poprawnie skonstruowaną pętlę odpowiadającą za zamianę liczby dziesiętnej na ósemkową w tablicy.
- 2 punkty za poprawnie skonstruowaną pętlę odpowiadającą za wypisanie liczby ósemkowej z tablicy,
- 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



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

