

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

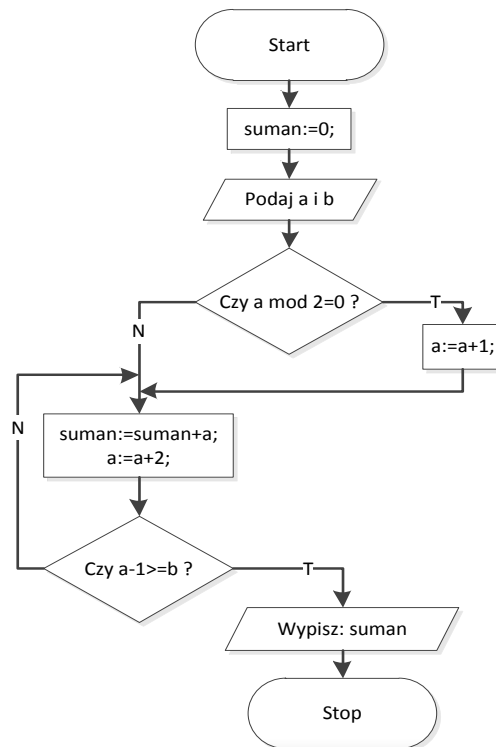
Uczeń:

- 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 wypisujący sumę liczb nieparzystych z podanego przez użytkownika zakresu. Zakładamy, że użytkownik podaje najpierw dolny, a później górny zakres przedziału. Na ocenę celującą napisz poprawnie działający program realizujący stworzony algorytm.

3. Modelowe rozwiązanie:



```

program mat02;
var
    suman,a,b:integer;
begin
    suman:=0;
    write('Podaj dolna wartosc przedzialu:');
    readln(a);
    write('Podaj gorna wartosc przedzialu:');
    readln(b);
    if a mod 2=0 then a:=a+1;
    repeat
        suman:=suman+a;
        a:=a+2;
    until a-1>=b;
    writeln('Suma liczb nieparzystych z zadanego przedzialu wynosi: ',suman);
    readln;
end.
    
```

4. Schemat oceniania:

- 1 punkt za poprawnie zapisane bloki startu, stopu i wprowadzenia danych,
- 1 punkt za poprawnie zapisany warunek sprawdzający, czy dolny zakres jest liczbą nieparzystą,
- 2 punkty za poprawnie skonstruowaną pętlę zliczającą sumę liczb nieparzystych,
- 1 punkt za poprawny blok 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, 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

