

## 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)
10	Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera, stosowanie podejścia algorytmicznego.	średnio-trudne	6	30

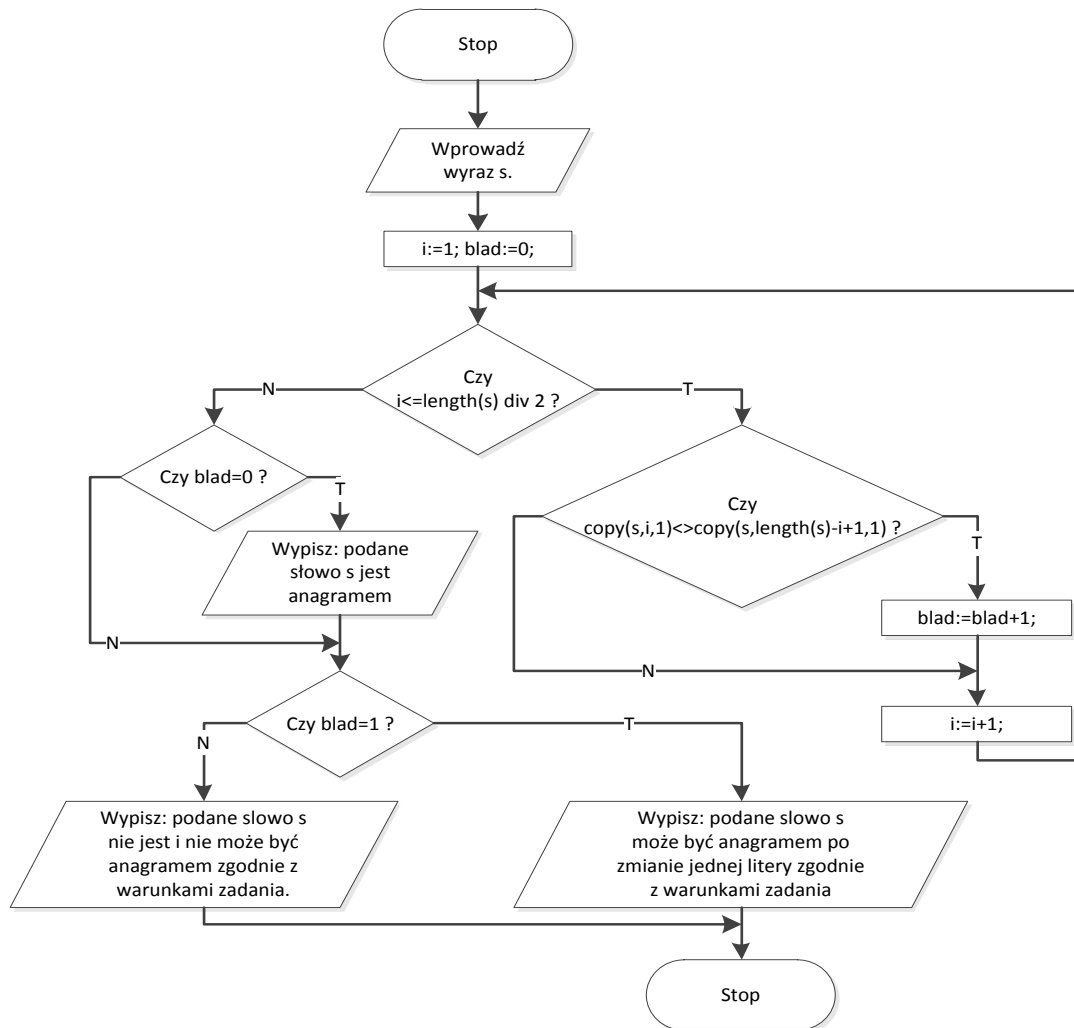
### Uczeń:

- 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 słowo wpisane przez użytkownika jest anagramem, bądź może nim być jeśli poprawimy w nim jedną literę. 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 mat10;
var
  s:string;
  i,blad:integer;
begin
  write('Podaj tekst:');
  readln(s);
  for i:=1 to length(s) div 2 do
  begin
    if copy(s,i,1) <> copy(s,length(s)-i+1,1) then blad:=blad+1;
  end;
  if blad=0 then writeln('Podane słowo: ',s,' jest anagramem');
  if blad=1 then writeln('Podane słowo: ',s,' może być anagramem po
zamianie jednego znaku');
  if blad>1 then writeln('Podane słowo nie jest i nie może być
anagramem według warunków zadania');
  readln;
end.
  
```

#### 4. Schemat oceniania:

- 1 punkt za poprawnie skonstruowany blok wprowadzający dane,

- 2 punkty za skonstruowanie pętli odpowiedzialnej za porównanie poszczególnych znaków słowa,
- 1 punkt za blok sprawdzający, czy odpowiednie litery w słowie nie różnią się od siebie i zliczenie ilości ewentualnych błędów,
- 1 punkt z poprawnie skonstruowane bloki wyprowadzające,
- 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.