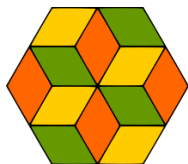


Przedmiotowy Konkurs Informatyczny LOGIA dla uczniów klas IV-VIII szkół podstawowych województwa mazowieckiego

Wytyczne do rozwiązywania testu i zadań etapu szkolnego oraz oddawania ich do oceny

1. Utwórz konto na platformie <http://konkursy.oeiizk.edu.pl>, gdzie będziesz rozwiązywać test i wysyłać rozwiązania zadań w wersji elektronicznej.
2. Pobierz z platformy konkursowej (sekcja Organizacja) *Kartę zgłoszenia do konkursu Logia*. Wydrukuj ją. Rodzice (opiekunowie prawni) muszą wyrazić zgodę na udział w konkursie – podpis na karcie zgłoszenia. Następnie karta zgłoszenia jest poświadczana przez szkołę – pieczętka szkoły. Na koniec wysyłasz skan karty zgłoszenia za pomocą formularza na platformie konkursowej (w sekcji Organizacja) nie później niż **5 listopada do godz. 14:00**. Dostęp do rozwiązywania testu i wysyłania rozwiązań zadań będzie możliwy po zatwierdzeniu przesłanej karty zgłoszenia.
3. Poinformuj nauczyciela w szkole o tym, że masz zamiar wziąć udział w I etapie konkursu LOGIA.
4. Przeczytaj uważnie treści zadań i pomyśl, jak je najlepiej rozwiązać.
5. Przygotuj rozwiązania każdego z zadań w oddzielnym pliku. Nazwa pliku jest dowolna, a rozszerzenie nazwy pliku jest domyślne (py - nadawane podczas zapisu pliku na dysku).
6. W zadaniach graficznych:
 - a. Napisz funkcję o nazwie oraz liczbie i typie parametrów, takiej jak w treści zadania. Powinna ona dawać poprawny rysunek dla zakresu parametrów podanych w treści zadania. Nie trzeba sprawdzać poprawności parametrów, ale ich typ musi się zgadzać z podanym w treści zadania.
 - b. Nie wolno zmieniać standardowych ustawień (np. domyślne ustawienia żółwia, ekranu, trybu pracy itp.). Gdy w zadaniu jest określone, że rysunek ma być na środku ekranu to przyjmujemy zasadę: jeśli narysujemy najmniejszy prostokąt o krawędziach równoległych do brzegu ekranu, który zawiera cały rysunek, to jego środek pokrywa się z punktem o współrzędnych (0,0).
 - c. Jeśli rysunek jest kolorowy, to przy jego odwzorowaniu należy zwrócić uwagę na kolor pisaka, jakim żółw rysuje oraz kolor zamalowania. Należy używać tych samych lub zbliżonych kolorów.
7. W zadaniach obliczeniowych:
 - a. Napisz program, który wczyta dane ze standardowego wejścia i wypisze wyniki na standardowe wyjście. Nie trzeba sprawdzać poprawności danych wejściowych.
 - b. Czas oczekiwania na wynik nie może być dłuższy niż 5 sekund.



Przedmiotowy Konkurs Informatyczny LOGIA dla uczniów klas IV-VIII szkół podstawowych województwa mazowieckiego

8. Rozwiązania są sprawdzane pod kątem zgodności z treścią zadania. Nie analizujemy kodu, a tym bardziej w niego nie ingerujemy. W zadaniach graficznych wywoływana jest funkcja podana w zadaniu z odpowiednią liczbą i typem parametrów. Dlatego jej nazwa oraz typ i liczba parametrów muszą być identyczne z podanymi w treści zadania. W pozostałych zadaniach sprawdzamy, czy wyjście jest zgodne ze specyfikacją. Rozwiązań nie sprawdzamy dla danych spoza podanego zakresu.
9. Zadania obliczeniowe sprawdzane będą automatycznie. Rozwiązania można przysyłać wielokrotnie. Podczas trwania 1 etapu zadania sprawdzane są jedynie na podstawie testów z treści zadania, widoczne punkty mają charakter informacyjny i nie stanowią oceny zadania. Właściwe testy są wykonywane po zakończeniu 1 etapu. Do punktacji liczona jest ostatnia próba.
10. Przed wysłaniem rozwiązań na platformę przeczytaj jeszcze raz treść zadań i sprawdź poprawność rozwiązania.
Zadania pierwszej części etapu szkolnego należy wysłać nie później niż 9 listopada do godziny 14:00.
11. Test składający się z 20 losowych pytań można rozwiązywać wielokrotnie, liczy się najlepsza ocena. Test jest sprawdzany automatycznie. **Test należy wysłać nie później niż 9 listopada do godziny 14:00.**
12. Poinformuj nauczyciela w szkole o fakcie wysłania rozwiązań na platformę.
13. Podczas drugiej części etapu szkolnego **18 listopada** będziesz mieć do rozwiązania **2** zadania w ciągu **60 minut**. Musisz znać swój login i hasło na platformie <http://konkursy.oeiizk.edu.pl>, gdzie będziesz wysyłać rozwiązania zadań w wersji elektronicznej. Sprawdzane będą rozwiązania zadań, które zostały przesłane na platformę – według reguł opisanych powyżej.
14. Po zakończeniu drugiej części etapu szkolnego i przekopiowaniu plików przez osobę nadzorującą, możesz przegrać rozwiązania na swój nośnik.

Po zakończeniu etapu szkolnego zadania zostaną ocenione na podstawie testów opublikowanych 19 listopada 2026 r. w dokumencie *Model odpowiedzi i kryteria oceny zadań*.

Do 7 grudnia 2026 r. opublikowane zostaną punkty za poszczególne zadania na platformie <https://konkursy.oeiizk.edu.pl>.