

OLIMPIADI DI INFORMATICA 2006-2007
SELEZIONE SCOLASTICA - 16 novembre 2006

TABELLA DI CORREZIONE

Di seguito la tabella di correzione con le risposte esatte agli esercizi della selezione scolastica:

Esercizi a carattere logico-matematico:

Esercizio	Punti	Risposta
1	1	Serena 48 Roberto 9 Bruno 43
2	1	Alberto incassa € 25 in più.
3	1	-140 (numero negativo)
4	1	Madre Gioia; Padre Daniele; Sorella Maria; Fratello Enzo
5	1	Daniele 32; Giovanni 6; Bruno 24; Nicola 8
6	2	Carlo
7	1	Cristoforo
8	3	68
9	3	Giallo Adele; Viola Beatrice; Verde Cristiano; Rosso Giulia
10	2/R	1) 1100 2) 0101 3) 1111
11	5	Primo Bruno; Secondo Paolo; Terzo Simone

Esercizi di programmazione:

Esercizio	Punti	Risposta
1	1	<input type="checkbox"/> a x b <input type="checkbox"/> c <input type="checkbox"/> d
2	2	<input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b x c <input type="checkbox"/> d
3	2/R	A: 2^N B: N^2 C: 2^N D: $N!$
4	3	<input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c x d
5	3	<input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c x d
6	3	<input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b <input type="checkbox"/> c x d
7	5	<input type="checkbox"/> a <input type="checkbox"/> b x c <input type="checkbox"/> d

COMMENTI SU ALCUNI ESERCIZI

Esercizio 3 a carattere logico-matematico

La soluzione è -140 (numero negativo): la differenza fra il primo e il secondo numero della serie è 4, tra il secondo ed il terzo 16; ogni volta sottraggo un numero 4 volte più grande.

Esercizio 8 a carattere logico-matematico

I numeri in posizione pari sono i numeri 3, 12, 23, 36 ...

La differenza tra il primo numero e il secondo è 9, tra il secondo e il terzo 11, tra il terzo e il quarto 13 e tra il quarto e il quinto 15. Proseguendo in questo modo il numero successivo è $51 + 17 = 68$.

Esercizio 11 a carattere logico-matematico

L'ordine di arrivo completo è: Bruno, Paolo, Simone, Davide, Luca, Giovanni, Tiziano, Nicola, Michele, Carlo.

Esercizio 6 di programmazione

Il programma stampa 43.

MODALITA' DI CORREZIONE E AMMISSIONE ALLA SELEZIONE REGIONALE

Gli esercizi hanno un punteggio (indicato all'inizio dell'esercizio stesso e riportato in tabella) differente a seconda della difficoltà.

In fase di correzione, il Referente assegnerà:

- ad ogni risposta esatta, il punteggio corrispondente;
- ad ogni risposta sbagliata, un punto negativo;
- ad ogni esercizio lasciato senza risposta, zero punti.

Il punteggio totale degli esercizi a carattere logico-matematico è 25; quello delle domande di programmazione è 25. Quindi il massimo punteggio ottenibile è 50.

In base al punteggio acquisito dagli allievi dell'Istituto partecipanti alla selezione, ciascun Referente dovrà stilare una classifica.

La graduatoria è unica e non dipende dal linguaggio di programmazione. Nel caso di studenti a pari merito che appartengono a classi diverse (ad esempio la quinta e la quarta), si favorisce quello che appartiene ad una classe inferiore; in caso di ulteriore parità, il Referente deciderà autonomamente la graduatoria in base ai criteri che ritiene più opportuni, ad esempio il merito scolastico.

Saranno ammessi di diritto alla selezione regionale il primo allievo di detta classifica indipendentemente dal punteggio ottenuto ed il secondo purché abbia conseguito almeno il 10% del punteggio massimo ottenibile, ovvero almeno 5 punti.

Compatibilmente con le capacità logistiche delle sedi regionali, il Comitato Olimpico, a suo insindacabile giudizio, ammetterà alla selezione regionale altri studenti che abbiano riportato punteggi elevati.

Il numero totale dei partecipanti ed i dati dei primi 10 classificati della graduatoria scolastica devono essere comunicati all'organizzazione dal Referente entro una settimana dallo svolgimento della prova (cioè entro il 23 novembre 2006) attraverso l'apposita funzionalità "Gestione Atleti - Registrazione" prevista nel Sistema di Gestione del sito web delle Olimpiadi, riempiendo tutti i campi obbligatori del modulo (nome, cognome, data di nascita, classe, posizione in classifica, punteggio, linguaggio di programmazione, e-mail).