

Objašnjenja promjene bodova prilikom ponovnog vrednovanja natjecateljskih rješenja

Povjerenstvo je ponovno vrednovalo sva natjecateljska rješenja i u nastavku donosi detaljna objašnjenja promjene bodova s ciljem što većeg izjednačavanja kriterija u nadolazećim kolima.

Načela ponovnog vrednovanja natjecateljskih rješenja

- Određenim natjecateljima prvotno nisu priznati bodovi na određenim testnim primjerima zbog nepreciznosti FMS Loga pri crtanju kosih crta, pogotovo ako kornjača po nekim crtama prolazi više puta. Tim natjecateljima **dodijeljeni su bodovi** na tim primjerima.
 - Ovakve greške najčešće izgledaju kao grbave crte, podebljane crte, crte koje su jedan piksel preduge ili prekratke i slično.
- Nekim natjecateljima prvotno su dodijeljeni bodovi na testnim primjerima na kojima je natjecateljsko rješenje bilo slično službenom rješenju, no ne i identično. Ako greška nije uzrokovana nepreciznošću FMS Loga, dodijeljeni **bodovi su oduzeti**.
- Na prva tri zadatka, nekim natjecateljima prvotno su dodijeljeni polovični bodovi, iako slika koju crta natjecateljsko rješenje ne odgovara slici koju crta službeno rješenje za polovične bodove. Tim natjecateljima **oduzeti su bodovi**. Radi očuvanja objektivnosti u bodovanju natjecateljskih rješenja, rješenja koja crtaju slike koje ne odgovaraju nijednoj od slika koje generiraju službena rješenja, boduju se s 0 bodova.
 - Rješenja koja pogrešno ispunjavaju dijelove slike također se boduju s 0 bodova. Rješenja za polovicu bodova najčešće ne zahtijevaju bojanje, stoga ako natjecatelj u takvom zadatku želi osvojiti polovicu bodova, ništa na slici ne bi trebalo biti ispunjeno.

Napomene:

- * **U tekstu zadatka Puž postojala je greška.** Na skici su ticala duljine 20 piksela, a u službenom rješenju (i na probnim i na testnim primjerima) duljine 10 piksela. Zbog ove greške, obje duljine ticala se priznaju. Natjecateljima kojima prvotno nije priznato neko od ta dva rješenja **dodijeljeni su bodovi**.
- ** **U tekstu zadatka Mrav postojala je greška.** Na skici je ukupna duljina tijela mrava iznosila 4*:a piksela, a u službenom rješenju 3*:a piksela. Zbog ove greške, obje duljine se priznaju. Natjecateljima kojima prvotno nije priznato neko od ta dva rješenja **dodijeljeni su bodovi**.

Upute za evaluaciju grafičkih izlaza zadataka

- U slučaju grafičkog izlaza, rješenje smatramo ispravnim samo ako je lik na ekranu ekvivalentan liku u službenom rješenju. Prilikom uspoređivanja likova, ako je službeno rješenje moguće dobiti postupcima **translacije i/ili rotacije** nacrtanog lika, tada izlaz programa smatramo ispravnim.
 - Ako je službeno rješenje moguće dobiti jedino **zrcaljenjem** lika na ekranu, tada izlaz programa smatramo neispravnim.
- Izlazi koji sadržavaju likove koji se razlikuju od likova u službenom rješenju zbog **grešaka uzrokovanih nepreciznošću FMSLoga** smatraju se ispravnima, kao što je već i prethodno navedeno. U slučaju nesigurnosti, preporučamo slanje upita na e-mail adresu logoliga@hsin.hr.
- Zadaci na kojima je moguće dodijeliti parcijalan broj bodova boduju se na isti način. Lik koji crta rješenje natjecatelja uspoređuje se s likom koji je generiralo službeno rješenje za puni broj bodova i s likom koji je generiralo službeno rješenje za parcijalne bodove. Ako lik nije identičan niti jednom od likova koje su generirala službena rješenja, niti se ti likovi ne mogu dobiti translacijom ili rotacijom, zadatak se boduje s nula bodova.
- Kako bi dodatno razjasnili gore navedene upute, u ovom dokumentu istaknuti su neki od pogrešno bodovanih testnih primjera u 3. kolu Hrvatske Logo lige.

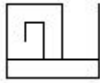
Puž

Razlog	Promjena priznatih bodova
greška u zadatku! *	0 → 20 bodova
greška u zadatku! *	0 → 20 bodova
greška u zadatku! *	0 → 20 bodova
greška u zadatku! *	0 → 20 bodova
greška u zadatku! *	0 → 20 bodova
nedostaje crta na tijelu puža	20 → 0 bodova
nedostaje crta na tijelu puža	20 → 0 bodova
nedostaje crta na početku kućice	20 → 0 bodova
greška u zadatku! *	0 → 20 bodova
greška u zadatku! *	0 → 20 bodova
greška u zadatku! *	0 → 20 bodova
greška u zadatku! *	0 → 20 bodova
prekratak puž, tijelo je kratko	20 → 0 bodova
nije niti za sve niti za polovične bodove	10 → 0 bodova
greška u zadatku! *	0 → 20 bodova
greška u zadatku! *	0 → 20 bodova
nije niti za sve niti za polovične bodove	10 → 0 bodova
greška u zadatku! *	0 → 20 bodova
nije moguće imati 30 bodova	30 → 20 bodova

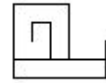
* U ovom zadatku postojala je greška u tekstu. Na skici su ticala duljine 20 piksela, a u službenom rješenju i njime generiranim testnim i probnim primjerima duljine 10 piksela. Zbog ove greške, obje duljine se priznaju.

Primjeri rješenja koja **ne** donose bodove na zadatku:

Natjecatelj



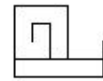
Službeno



Natjecatelj



Službeno



Natjecatelj



Službeno



Natjecatelj



Službeno



Natjecatelj



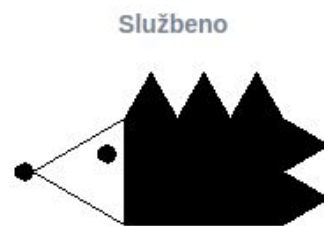
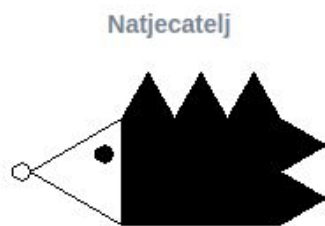
Službeno



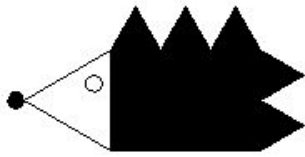
Jež

Razlog	Promjena priznatih bodova
Nije obojen nos ježa	30 → 0 bodova
Nije obojen nos ježa	30 → 0 bodova
Nije obojeno oko ježa	30 → 0 bodova
Pogrešna veličina oka i nosa ježa	30 → 0 bodova
Nije obojen nos ježa	30 → 0 bodova
Oko ježa je pomaknuto	30 → 0 bodova
Oko ježa je pomaknuto	30 → 0 bodova
Nedovoljno obojeno tijelo ježa	30 → 0 bodova
Pomaknut nos ježa	30 → 0 bodova
Pomaknut nos ježa	30 → 0 bodova
Kriva veličina nosa i oka i neobojen nos	30 → 0 bodova
Kriva veličina nosa i oka i dislociran nos	30 → 0 bodova
Rješenje nije ni za djelomične ni za pune bodove	30 → 0 bodova

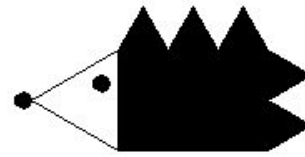
Primjeri kad nije obojeno sve što je bilo potrebno obojiti:



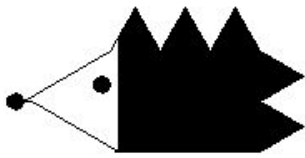
Natjecatelj



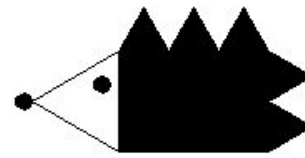
Službeno



Natjecatelj

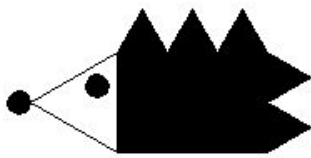


Službeno

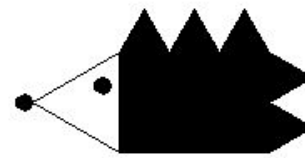


Primjer za pogrešnu veličinu oka i nosa ježa:

Natjecatelj



Službeno

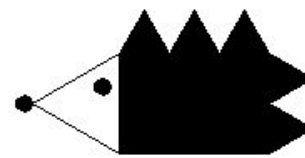


Primjeri za pomaknuto oko ježa:

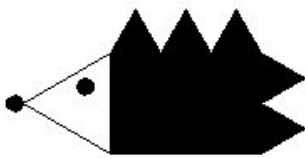
Natjecatelj



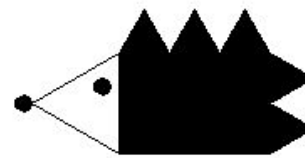
Službeno



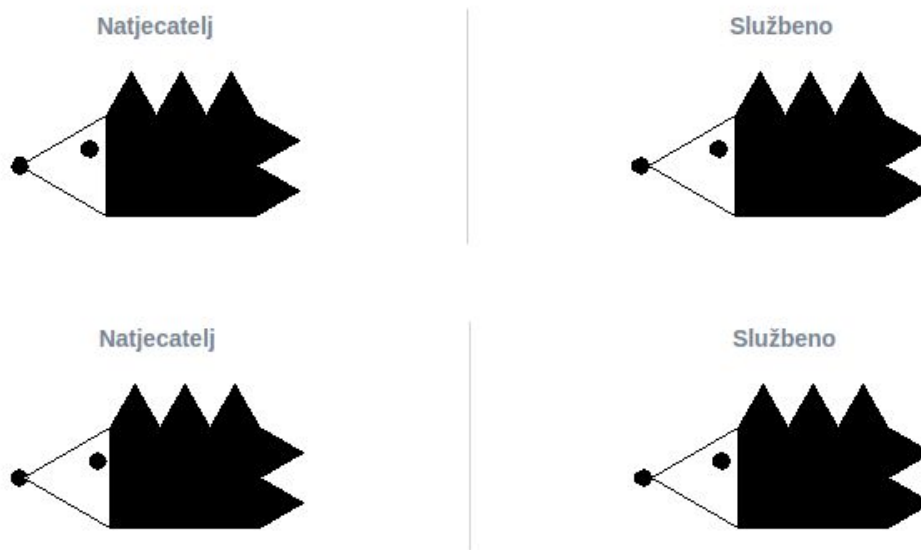
Natjecatelj



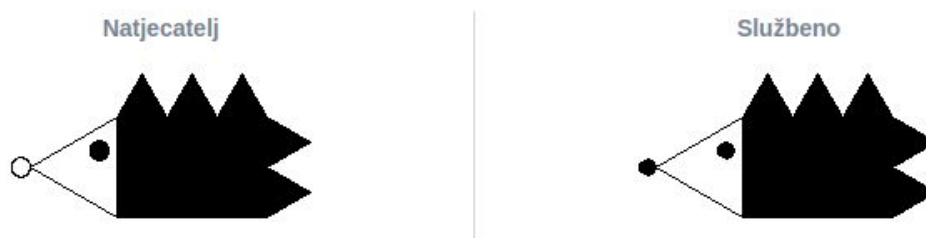
Službeno



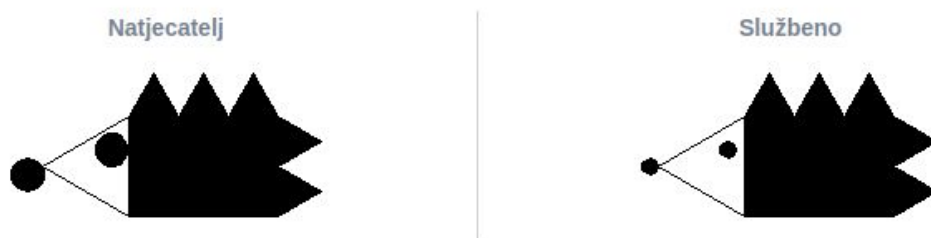
Primjer za pomaknut nos ježa:



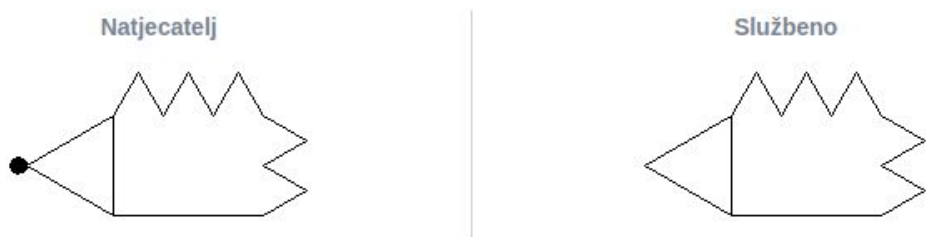
Primjer za krivu veličinu oka i nosa i nebojen nos:



Primjer za krivu veličinu oka i nosa te je nos pomaknut:



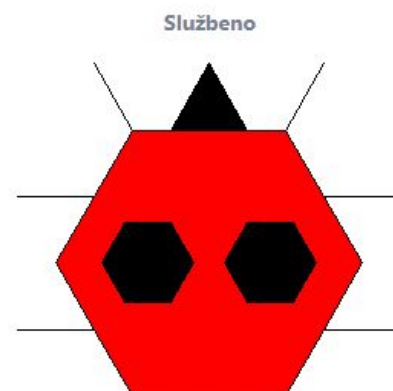
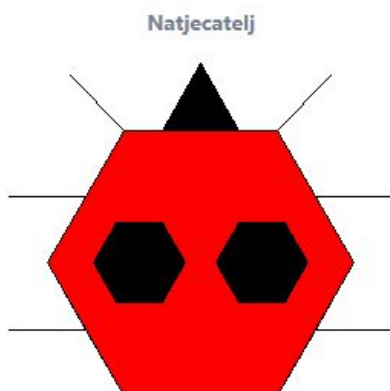
Primjer kad rješenje nije ni za djelomične ni za pune bodove:



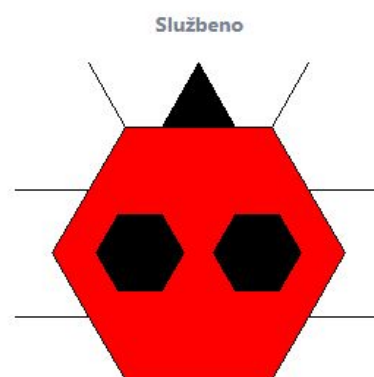
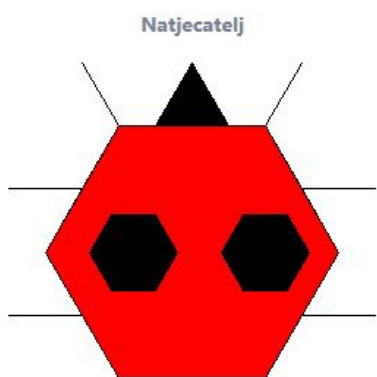
Bubamara

Razlog	Promjena priznatih bodova
pogrešni kutevi	50 → 0 bodova
pogrešno pozicionirane točke	50 → 0 bodova
pogrešno pozicionirane točke	50 → 0 bodova
pogrešno pozicionirane točke	50 → 0 bodova
pogrešno pozicionirane točke	50 → 0 bodova
pogrešno pozicionirane točke	50 → 0 bodova
pogrešno pozicionirana glava	50 → 0 bodova
pogrešno pozicionirana glava	50 → 0 bodova
pogrešne veličine	50 → 0 bodova
pogrešna ispuna i pozicije	25 → 0 bodova

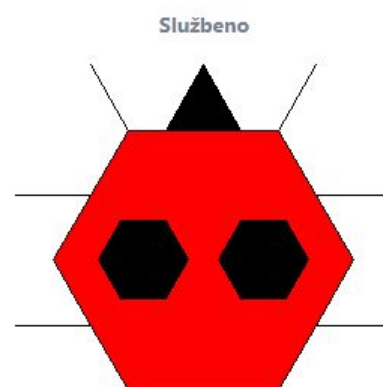
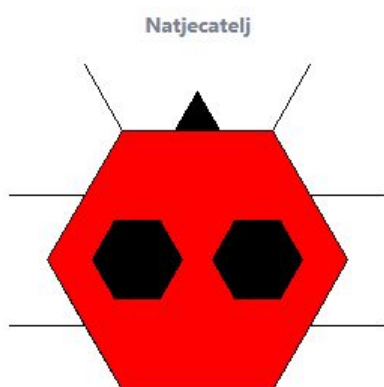
Primjer pogrešnih kuteva:



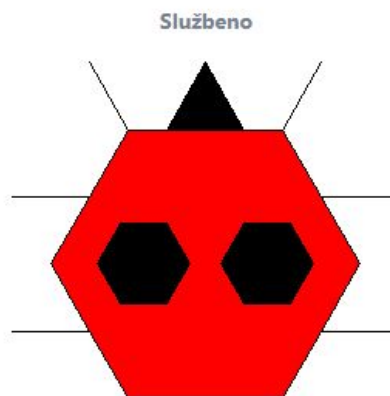
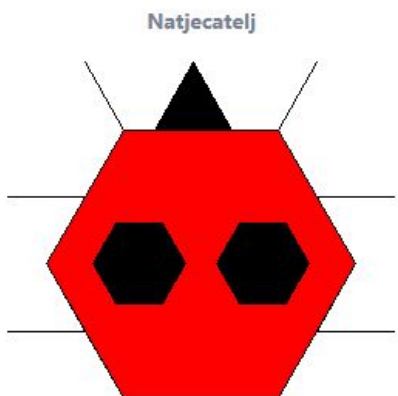
Primjer pogrešno pozicionirane točke:



Primjer pogrešnih veličina:

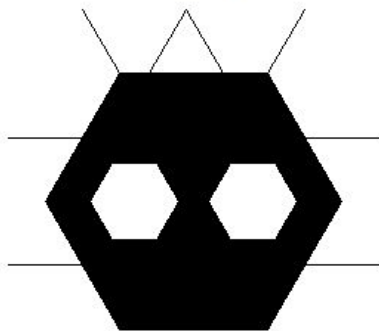


Primjer pogrešno pozicionirane glave:

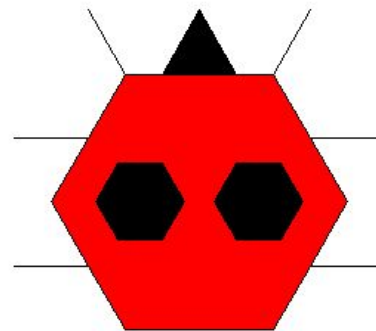


Primjer pogrešne ispune i pozicija:

Natjecatelj



Službeno

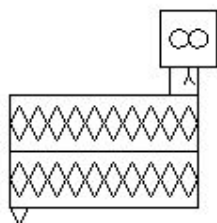


Zmija

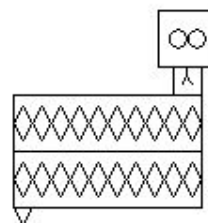
Razlog	Promjena priznatih primjera
nepreciznost FMS Loga	64 → 80 bodova
nepreciznost FMS Loga	40 → 80 bodova
crta viška u svakom rombu na tijelu zmije u svim primjerima	80 → 0 bodova
nepreciznost FMS Loga	48 → 80 bodova
nepreciznost FMS Loga	40 → 80 bodova
nepreciznost FMS Loga	24 → 80 bodova
nepreciznost FMS Loga	64 → 80 bodova
nepreciznost FMS Loga	48 → 80 bodova
krivo je nacrtana glava zmije, jezik je previše desno, glava je pomaknuta prema desno na vratu i oči izgledaju krivo na nekim slikama	80 → 0 bodova
nepreciznost FMS Loga	72 → 80 bodova
vrat zmije je preširok	72 → 0 bodova
glava zmije nije centrirana	64 → 32 bodova
nepreciznost FMS Loga	40 → 80 bodova
nepreciznost FMS Loga	24 → 80 bodova
romb izlazi iz tijela zmije	8 → 0 bodova

Primjer rješenja s pomaknutom glavom:

Natjecatelj

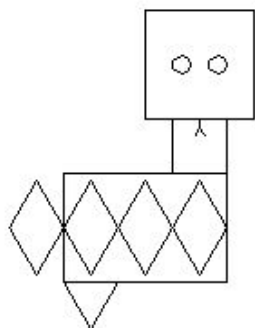


Službeno

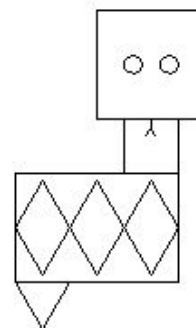


Primjer gdje romb izlazi iz tijela zmije:

Natjecatelj

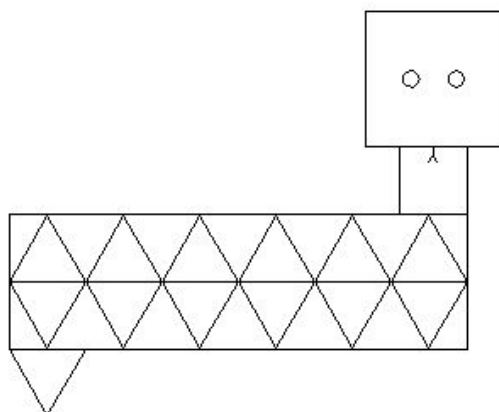


Službeno

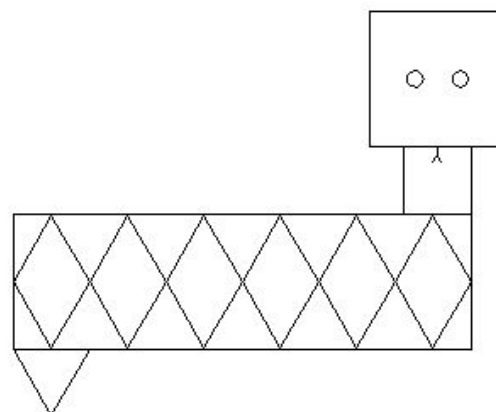


Primjer za nacrtanu crtu viška na svakom rombu u tijelu zmije:

Natjecatelj

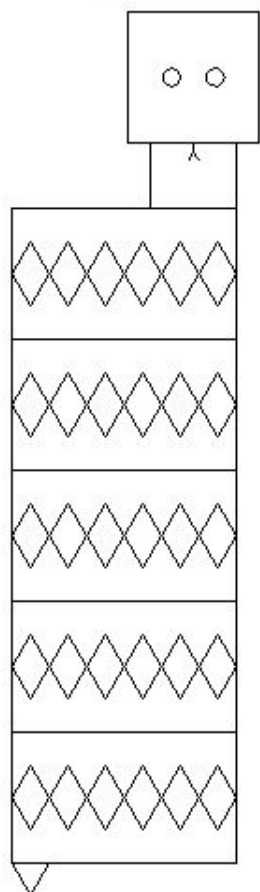


Službeno

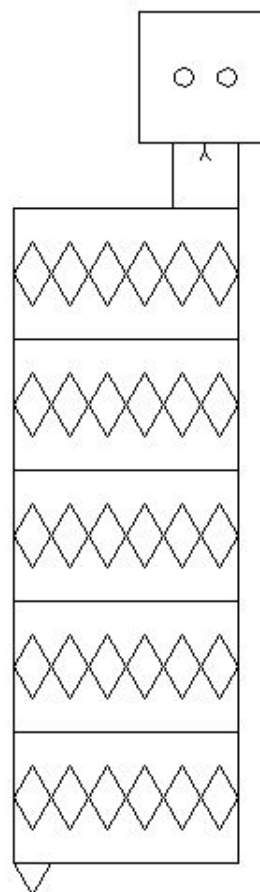


Primjer preširokog vrata:

Natjecatelj



Službeno



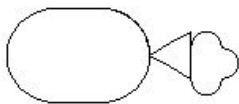
Mrav

Razlog	Promjena priznatih primjera
greška u zadatku**	20 → 40 bodova
pogrešna veličina tijela	20 → 0 bodova
pogrešni kružni lukovi glave	100 → 0 bodova
pogrešna pozicija glave	100 → 40 bodova
pogrešna pozicija glave	100 → 20 bodova
nedostaju skoro svi elementi	100 → 40 bodova
pogrešna pozicija glave	80 → 40 bodova

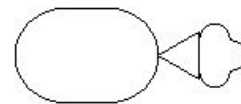
** U zadatku Mrav postojala je greška u zadatku. Na skici je ukupna duljina tijela iznosila 4*:a piksela, a u službenom rješenju 3*:a piksela. Zbog ove greške, obje duljine se priznaju.

Primjer pogrešne pozicije glave:

Natjecatelj

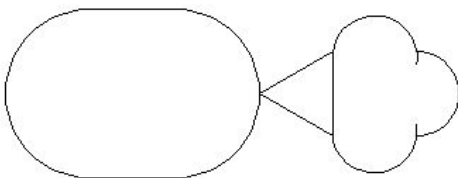


Službeno

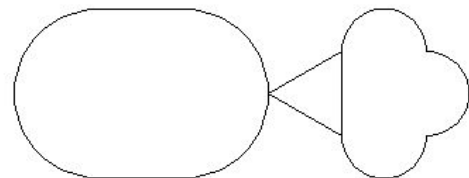


Primjer pogrešnih kružnih lukova:

Natjecatelj

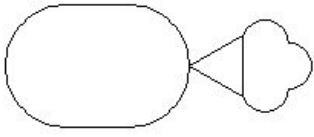


Službeno

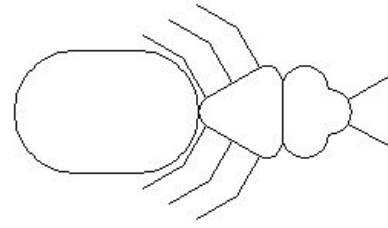


Primjer gdje nedostaju skoro svi elementi:

Natjecatelj



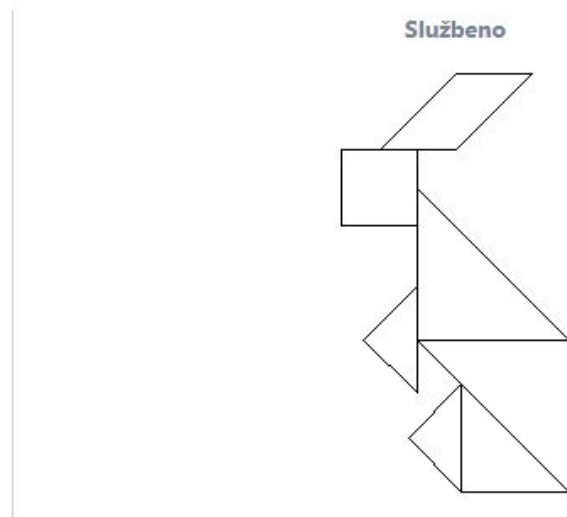
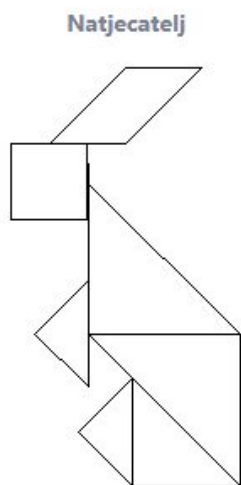
Službeno



Zec

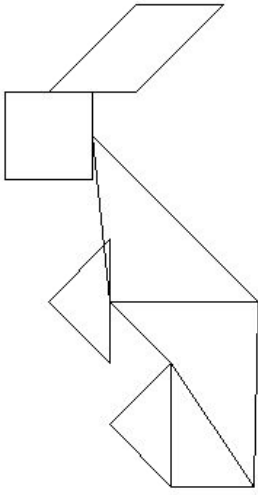
Razlog	Promjena priznatih bodova
nepreciznost FMS Loga	96 → 120 bodova
nepreciznost FMS Loga	96 → 120 bodova
nepreciznost FMS Loga	96 → 120 bodova
pogrešni kutevi	48 → 0 bodova
pogrešni kutevi	120 → 0 bodova

Primjer nepreciznosti Loga:

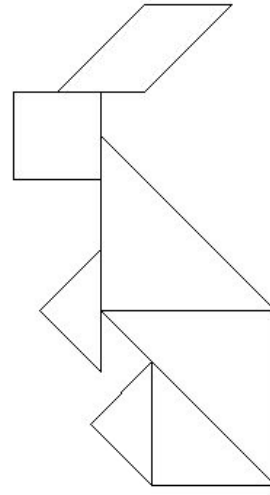


Primjeri pogrešnih kuteva:

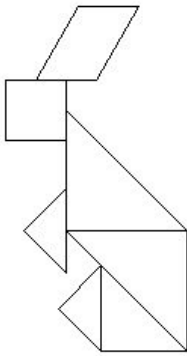
Natjecatelj



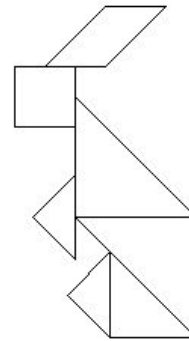
Službeno



Natjecatelj



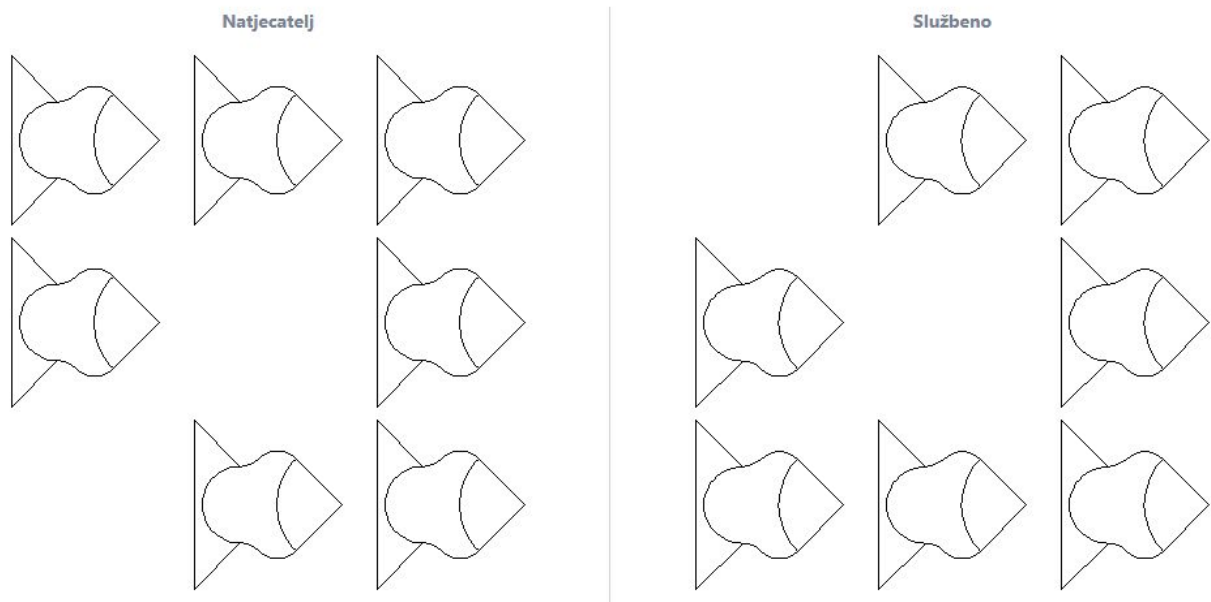
Službeno



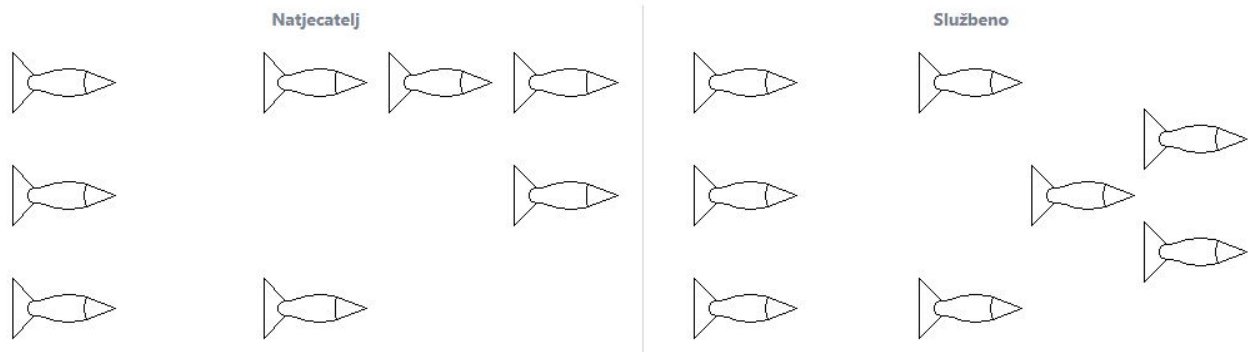
Ribe

Razlog	Promjena priznatih bodova
zrcalna slika	140 → 98 bodova
zrcalna slika	112 → 98 bodova
pogrešno pozicionirani stupci	98 → 70 bodova
pogrešno pozicionirane ribe	70 → 56 bodova

Primjer zrcalne slike:

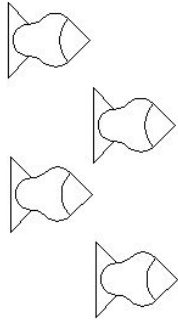
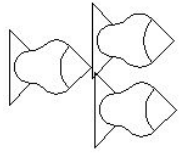


Primjer pogrešno pozicioniranih stupaca:



Primjer pogrešno pozicioniranih riba:

Natjecatelj



Službeno

