



Dabar takmičenje

Generalni sponzor:



Partneri:



Tinker

 www.dabar.me

Dabar
takmičenje



Zadatak 1 – Uzbudljivi fudbal



Tim “Crveni dabar” igra fudbalsku utakmicu protiv tima “Sumski dabar”. Strijelci su bili:

1. minut: Ana

10. minut: Darko

35. minut: Boris

47. minut: Sead

73. minut: Bojana

89 minut: Ranko

Utakmica je bila veoma uzbudljiva jer nijedan tim nije dao dva gola za redom. Koji je rezultat utakmice?

a) 6:0 b) 5:1 c) 4:2 d) 3:3



Rješenje: d) 3 : 3

Zašto?

**Redosljed davanja golova mora biti: 1:0, 1:1, 2:1,
2:2, 3:2, 3:3**

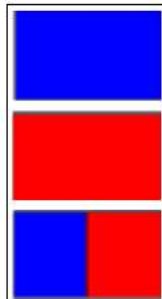




Zadatak 2 - Zastave

Aljoša je otac Koste i Irene i radi kao spasilac na plaži. Kada se Kosta i Irena igraju na plaži, Aljoša koristi zastave da bi im poslao poruke. Evo šta su značenja poruka:

Zastava na vrhu



Ako je zastava plave boje, poruka je za Kostu

Ako je zastava crvene boje, poruka je za Irenu

Ako je zastava plavo-crvene boje, poruka je i za Kostu i za Irenu

Zastava u sredini



Užina je spremna



Sok je spreman

Zastava na dnu



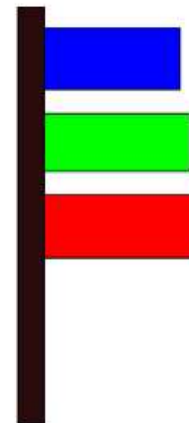
Požuri



Nema potrebe da žuriš

Šta označavaju zastave na stubu?

- A Irena, užina je spremna, požuri!
- B Kosta, užina je spremna, požuri!
- C Kosta i Irena, sok je spreman, nema potrebe da žurite
- D Irena, sok je spreman, nema potrebe da žurite



Rješenje:

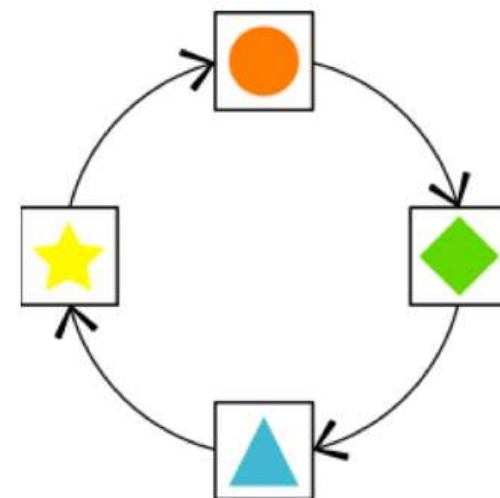
B. Kosta, užina je spremna, požuri!





Zadatak 3 – Čudesni valjak

Saša i Irena su dobili magični valjak za krećenje. Pri krećenju sobe, valjak zamjenjuje jedan oblik sljedećim oblikom, kako je prikazano na slici:



Na primjer, kada Saša valjkom pređe preko slike desno, dobija sa slika lijevo:



Koja se slika dobija nakon primjene magičnog valjka nad sljedećom slikom?



A



B



C



D



Rješenje: B

Zašto?

A i C imaju pogrešan drugi simbol, a D ima pogrešan treći simbol.



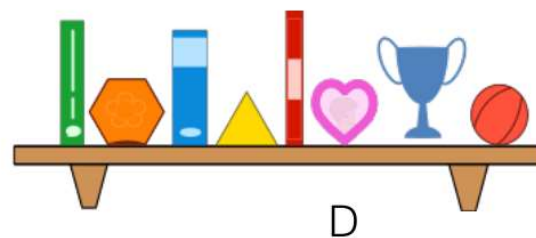
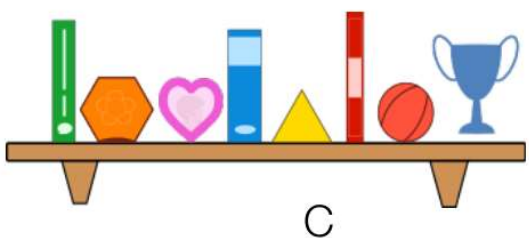
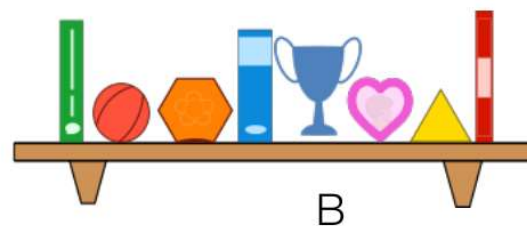
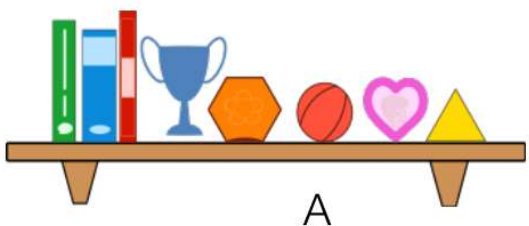


Zadatak 4 – Polica

Bojana uređuje svoje police, na osnovu 2 pravila:

1. Pravougaoni objekti ne smiju biti jedan pored drugog
2. Okrugli objekti ne smiju biti pored pravougaonih objekata.

Koja od sljedećih polica zadovoljava oba Bojanina pravila?



Rješenje: D

Zašto?

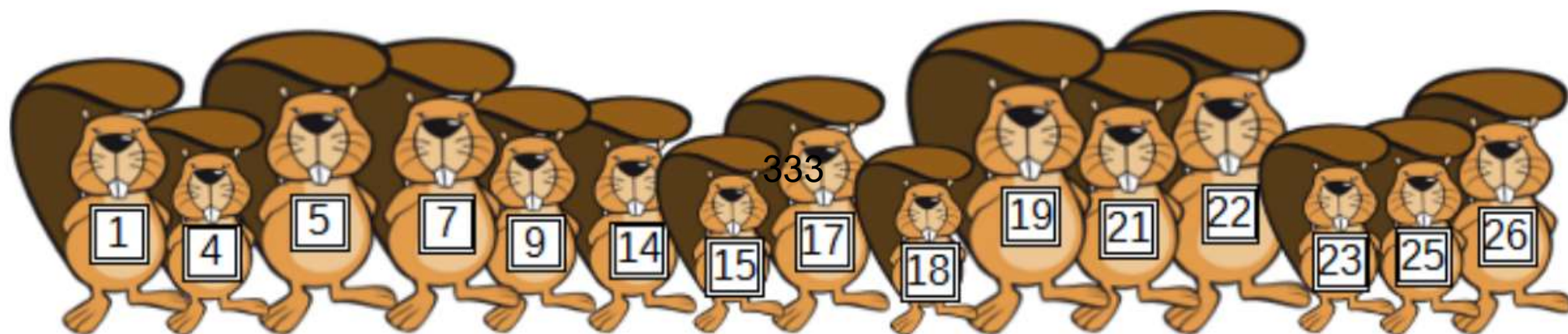
Na polici A 2 pravougaona objekta su jedan uz drugog. Na policama B i C kružni objekat je uz pravougaoni objekat.



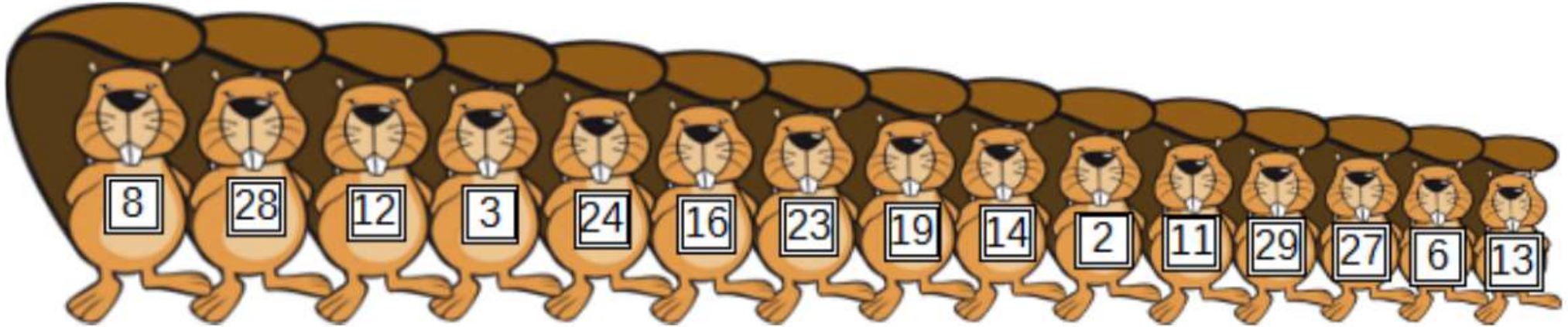


Zadatak 5 – Dresovi

Dva tima od po 15 dabrova su prikazani na slikama ispod, sa brojevima odštampanim na dresovima. Igrači prvog tima su poređani po broju na dresu. Igrači drugog tima su poređani po visini. Brojevi na dresovima prvog tima su: 1, 4, 5, 7, 9, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 25, 26.

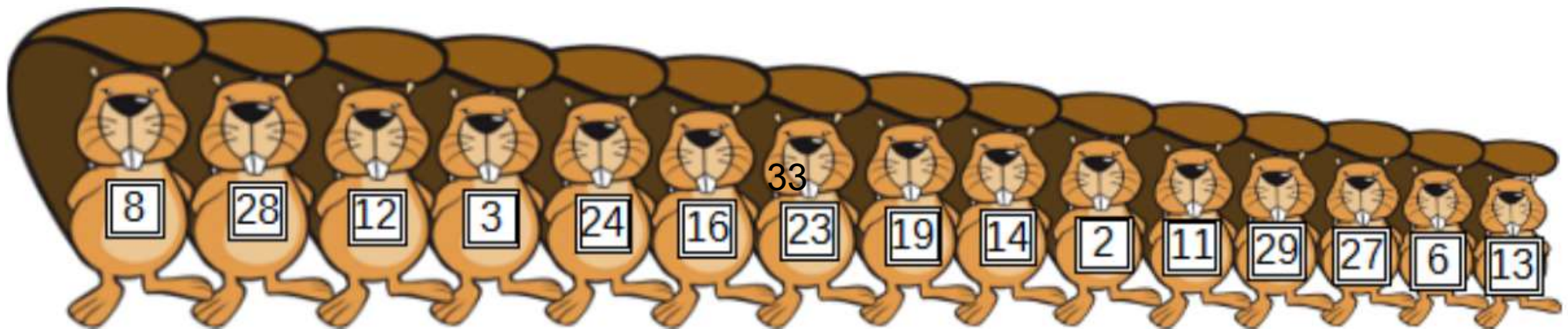
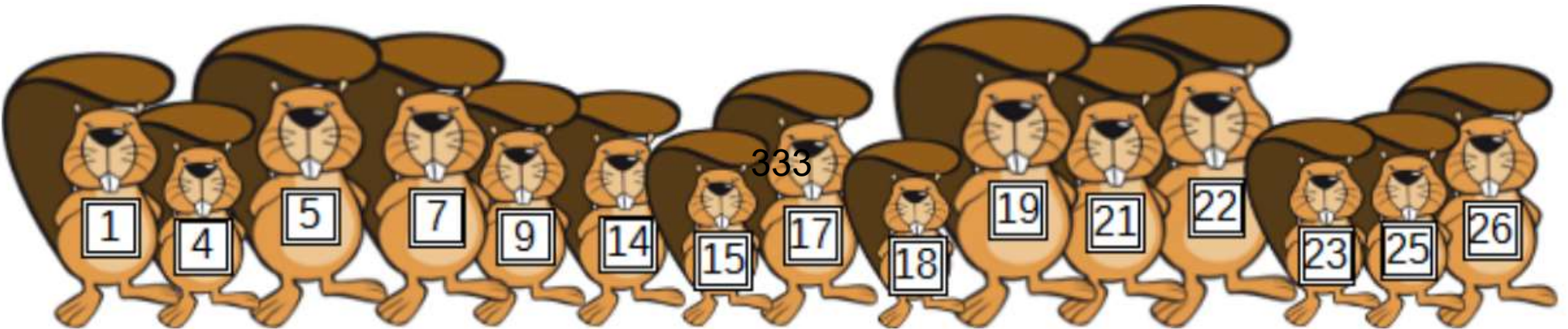


Brojevi na dresovima drugog tima su: 8, 28, 12, 3, 24, 16, 23, 19, 14, 2, 11, 29, 27, 6, 13.



Koliko je brojeva sa dresova prvog tima upotrebljeno i na dresovima dugog tima?

- a) 1 broj b) 2 broja c) 3 broja d) 4 broja



Rješenje: c) 3

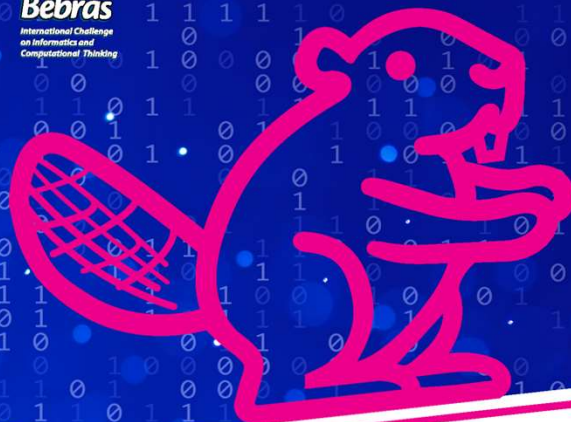
Brojevi 14, 19 i 23.





Bebras
International Challenge
on Informatics and
Computational Thinking

Dabar takmičenje



stiže u
Crnu Goru u
NOVEMBRU
ove godine!

 www.dabar.me

Generalni sponsor:



Partneri:





Bebras
International Challenge
on Informatics and
Computational Thinking

www.dabar.me

Koje #Dabar i o čemu se tačno radi



Generalni sponzor:



Partneri:



Bebras – Dabar

- Osnovan 2004. godine u Litvaniji
- Bebras (Dabar) je internacionalna inicijativa koja ima za cilj promovisanje informatike (Computer Science, Computing) i računarskog razmišljanja (computational thinking) među učenicima osnovnih i srednjih škola



Dabar kategorije

- 3. i 4. razred – Mikro Dabar
- 5. i 6. razred – Mili Dabar
- 7. i 8. razred – Kilo Dabar
- 9. razred osnovne škole i 1. razred srednje škole – Mega Dabar
- 2, 3. i 4. razred srednje škole – Giga Dabar



Dabar zadatak

- predstavlja informatičke koncepte na lako razumljiv način
- može biti riješen za 3-5 minuta
- kratak, npr. predstavljen na jednoj stranci ili ekranu
- rješiv na računaru bez upotrebe drugog softvera ili papira i olovke
- zanimljiv i/ili zabavan



Kako učestvovati

- Zatraži korisničko ime (username) i šifru (password)
- Saznaj kada je takmičenje
- Dođi u računarsku učionicu koja ti je određena 15 minuta prije početka takmičenja
- Sa svog računara ili telefona prijavi se na ucionica.igramiranje.me
- Zabavljaj se rješavanjem problema 45 minuta
- Sačekaj da vidiš rezultate i odjavi se



DABAR
Crna Gora

Tinker

www.dabar.me



Dabar
takmičenje