

Nazwa kwalifikacji: **Projektowanie, programowanie i testowanie aplikacji**

Symbol kwalifikacji: **INF.04**

Numer zadania: **01**

Wersja arkusza: **SG**

Wypełnia zdający

Numer PESEL zdającego\*

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Miejsce na naklejkę z numerem  
PESEL i z kodem ośrodka

Czas trwania egzaminu: **180** minut.

**INF.04-01-25.01-SG**

## **EGZAMIN ZAWODOWY**

**Rok 2025**

**CZĘŚĆ PRAKTYCZNA**

**PODSTAWA PROGRAMOWA  
2019**

### **Instrukcja dla zdającego**

1. Na pierwszej stronie arkusza egzaminacyjnego wpisz w oznaczonym miejscu swój numer PESEL i naklej naklejkę z numerem PESEL i z kodem ośrodka.
2. Na KARCIE OCENY w oznaczonym miejscu przyklej naklejkę z numerem PESEL oraz wpisz:
  - swój numer PESEL\*,
  - oznaczenie kwalifikacji,
  - numer zadania,
  - numer stanowiska.
3. Sprawdź, czy arkusz egzaminacyjny zawiera 8 stron i nie zawiera błędów. Ewentualny brak stron lub inne usterki zgłoś przez podniesienie ręki przewodniczącemu zespołu nadzorującego.
4. Zapoznaj się z treścią zadania oraz stanowiskiem egzaminacyjnym. Masz na to 10 minut. Czas ten nie jest wliczany do czasu trwania egzaminu.
5. Czas rozpoczęcia i zakończenia pracy zapisze w widocznym miejscu przewodniczący zespołu nadzorującego.
6. Wykonaj samodzielnie zadanie egzaminacyjne. Przestrzegaj zasad bezpieczeństwa i organizacji pracy.
7. Po zakończeniu wykonania zadania pozostaw arkusz egzaminacyjny z rezultatami oraz KARTĘ OCENY na swoim stanowisku lub w miejscu wskazanym przez przewodniczącego zespołu nadzorującego.
8. Po uzyskaniu zgody zespołu nadzorującego możesz opuścić salę/miejsce przeprowadzania egzaminu.

**Powodzenia!**

\* w przypadku braku numeru PESEL – seria i numer paszportu lub innego dokumentu potwierdzającego tożsamość

## Zadanie egzaminacyjne

*UWAGA: numer, którym został podpisany arkusz egzaminacyjny (PESEL lub w przypadku jego braku numer paszportu) jest w zadaniu nazywany numerem zdającego.*

Wykonaj aplikację konsolową oraz webową według wskazań. Wykonaj dokumentację zgodnie z opisem w części III instrukcji do zadania. Wykorzystaj konto **Egzamin** bez hasła.

Utwórz folder i nazwij go numerem zdającego. W folderze utwórz podfoldery: *konsolowa, webowa, dokumentacja*. Po wykonaniu każdej aplikacji, jej pełny kod (cały folder projektu) spakuj do archiwum. Następnie pozostaw w podfolderze jedynie spakowane archiwum, pliki źródłowe, których treść była modyfikowana oraz jeśli jest to możliwe plik wykonywalny.

### Część I. Aplikacja konsolowa

Za pomocą narzędzi do tworzenia aplikacji konsolowych zaimplementuj program realizujący różne operacje na tablicach.

Założenia aplikacji:

- Zastosowany obiektowy język programowania zgodny z zainstalowanym na stanowisku egzaminacyjnym: C++ lub C#, lub Java, lub Python
- Tablica oraz operacje na niej wykonywane są implementowane z wykorzystaniem klasy
- Pola klasy:
  - Tablica liczb całkowitych (ma być tradycyjną tablicą, a w Python listą)
  - Liczba elementów tablicy zapisana jako liczba całkowita. Pole przechowuje faktyczną liczbę elementów. Wszystkie operacje są ograniczone wartością tego pola
  - Oba pola są dostępne tylko w tej klasie oraz niedostępne dla klas potomnych
- Konstruktor klasy:
  - Przyjmuje jako argument rozmiar tablicy
  - Ustawia wartość pola liczby elementów tablicy na wartość argumentu
  - Wypełnia tablicę, będącą polem klasy, pseudolosowymi liczbami całkowitymi z zakresu od 1 do 1000
- Metody klasy:
  - Wyświetlająca wszystkie elementy tablicy w postaci „<index\_tablicy>: <wartość>”. Nie zwraca wartości
  - Wyszukująca pierwsze wystąpienie wartości, przekazanej jako argument. Metoda zwraca indeks szukanego elementu lub liczbę -1, gdy elementu nie znaleziono
  - Wyświetlająca wszystkie wartości nieparzyste z tablicy i zwracająca ich liczbę
  - Licząca średnią arytmetyczną wartości w tablicy i zwracającą tą wartość
  - Wszystkie metody są dostępne poza klasą
- Program główny: (fragment działania jest widoczny na obrazie 1)
  - Tworzy obiekt klasy z rozmiarem tablicy większym od 20

```
44: 406  
45: 81  
46: 613  
47: 267  
48: 196  
49: 588  
Liczby nieparzyste:  
559  
515  
999  
203  
655  
887  
959  
591  
999  
345  
875  
915  
737  
911  
971  
275  
109  
253  
669  
957  
325  
931  
81  
613  
267  
Razem nieparzystych: 25  
Średnia wszystkich elementów: 525
```

Obraz 1. Fragment działania aplikacji konsolowej

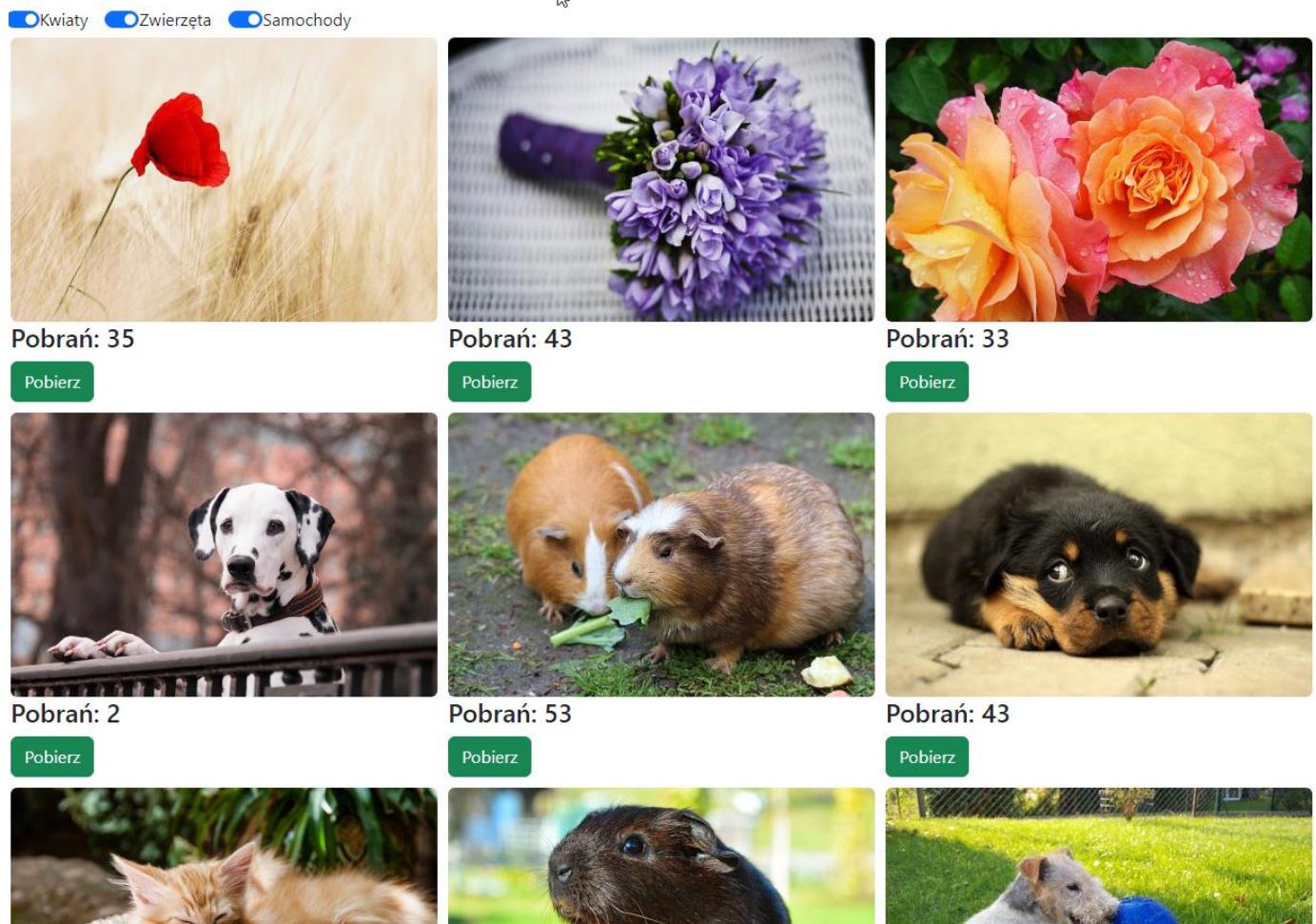
- Sprawdza działanie wszystkich metod:
  - Wyświetlającej wszystkie elementy tablicy
  - Wyszukującej: jeżeli wartość została wyszukana, wyświetlany jest w programie głównym komunikat z wartością indeksu wyszukanej. W przeciwnym wypadku nic nie jest wyświetlane (taka sytuacja ma miejsce na obrazie 1)
  - Wyświetlającej liczby nieparzyste oraz wyświetlana jest ich ilość z odpowiednim komentarzem
  - Liczącej średnią, po czym w programie głównym wyświetlana jest wartość średniej
- Komunikacja z użytkownikiem musi być zrozumiała.
- Program powinien być zapisany czytelnie, z zachowaniem zasad czystego formatowania kodu
- Dla obiektów, pól, metod i zmiennych należy stosować znaczące nazewnictwo angielskie lub polskie. Dopuszcza się dla klasy i pola tablicowego nazewnictwo ogólne (np. tab, tablica, table)
- Do kodu należy dołączyć dokumentację, która została opisana w części III zadania egzaminacyjnego.

Kod aplikacji przygotuj do nagrania na płytę. W folderze *konsolowa* powinno znaleźć się archiwum całego projektu o nazwie *konsola.zip*, plik z kodem źródłowym programu oraz plik wykonywalny, jeżeli istnieje.

## Część II. Aplikacja webowa

Z zastosowaniem dostępnego na stanowisku egzaminacyjnym framework Angular lub biblioteki React.js wykonaj aplikację internetową typu front-end realizującą funkcję kategoryzacji zdjęć w galerii. Na obrazach 2, 3, 4 przedstawiono działanie aplikacji. W zależności od zastosowanego narzędzia wygląd aplikacji może nieznacznie się różnić. Na pulpicie znajduje się archiwum, z materiałami do wykonania zadania, o nazwie **pliki3.zip** zabezpieczone hasłem: **K@tegorie**)

### Kategorie zdjęć



Obraz 2. Aplikacja w stanie początkowym

## Kategorie zdjęć

Kwiaty  Zwierzęta  Samochody



Pobrań: 35

[Pobierz](#)



Pobrań: 43

[Pobierz](#)



Pobrań: 33

[Pobierz](#)



Pobrań: 11

[Pobierz](#)



Pobrań: 321

[Pobierz](#)

**Obraz 3. Działanie aplikacji: odznaczono „Zwierzęta”, zostały obrazy kwiatów i samochodów**

## Kategorie zdjęć

Kwiaty  Zwierzęta  Samochody



Pobrań: 11

[Pobierz](#)



Pobrań: 333

[Pobierz](#)

**Obraz 4. Wielokrotnie wciśnięto przycisk drugiego zdjęcia. Liczba pobrań w porównaniu z obrazem 3 wzrosła**

## Założenia aplikacji

- Aplikacja składa się z jednego komponentu, którego widok w stanie początkowym zaprezentowany jest na obrazie 2 (zdjęcia mogą być wyświetlane w dowolnej kolejności)
- Do utworzenia aplikacji należy wykorzystać zdjęcia oraz plik *dane.txt* wypakowane z archiwum
- Obrazy należy umieścić w folderze assets (egzamin/src/assets lub egzamin/public/assets)
- Dokument *dane.txt* zawiera listę obiektów zdjęć, którą należy skopiować jako elementy tablicy. Każdy obiekt zdjęcia zawiera pola:
  - id
  - alt (tekst alternatywny dla zdjęcia)
  - filename (nazwa pliku ze zdjęciem)
  - category (1 dla kategorii kwiaty, 2 zwierzęta, 3 samochody)
  - downloads (liczba pobrań zdjęcia)
- Komponent składa się z:
  - Nagłówka pierwszego stopnia o treści: „Kategorie zdjęć”
  - Trzech pól switch (checkbox) domyślnie włączonych, o etykietach: Kwiaty, Zwierzęta, Samochody
  - Bloków zdjęć, które są wyświetlane warunkowo, w zależności od ustawień pól switch. Bloki są wyświetlane jeden obok drugiego, zawierają zdjęcie, nagłówek 4 stopnia z liczbą pobrań oraz przycisk o treści „Pobierz”. Układ elementów jest przedstawiony na obrazie 2
    - Zdjęcia są formatowane stylem: marginesy zewnętrzne 5 px, zaokrąglone rogi
- Przyciski oraz pola switch są stylowane zgodnie z przykładami w tabeli 1
- W stanie początkowym włączone są wszystkie pola switch co powoduje wyświetlenie wszystkich zdjęć
- Wyświetlane są tylko zdjęcia z kategorii dla której jest włączone pole switch (obraz 4)
- Gdy przycisk „Pobierz” zostanie kliknięty, wzrasta o jeden liczba pobrań dla danego zdjęcia. Liczba pobrań jest zapisywana w tablicy z obiektami zdjęć, co na bieżąco powoduje wyświetlenie tej modyfikacji na ekranie (obraz 5)
- W aplikacji zastosowano pętle oraz warunki do wyświetlania bloków zdjęć. Aplikacja jest napisana uniwersalnie i działa poprawnie też dla innej liczby zdjęć
- Aplikacja powinna być zapisana czytelnie, z zachowaniem zasad czystego formatowania kodu, należy stosować znaczące nazwy zmiennych i funkcji.

Podejmij próbę uruchomienia aplikacji w przeglądarce. Informacje dotyczące zrzutów ekranu znajdują się w części III zadania egzaminacyjnego.

Kod aplikacji przygotuj do nagrania na płytę. W folderze webowa powinno znaleźć się archiwum całego folderu projektu o nazwie *web.zip* oraz pliki z kodem źródłowym, które były modyfikowane przez zdającego.

## Część III. Dokumentacja utworzonych aplikacji

Wykonaj dokumentację do aplikacji utworzonych na egzaminie. W kodzie źródłowym aplikacji konsolowej za pomocą komentarza utwórz nagłówek dowolnej metody, według wzoru z listingu 1. Komentarz powinien znaleźć się nad lub pod nazwą metody. W miejscu nawiasów <> należy podać odpowiednie opisy. W sekcji parametry należy umieścić opis wszystkich argumentów metody lub zapisać „brak” w przypadku metody bezparametrowej.

***UWAGA: Dokumentację należy umieścić w komentarzu (wieloliniowym lub kilku jednoliniowych). Najdujący się w listingu 1 wzór dokumentacji jest bez znaków początku i końca komentarza, gdyż te są różne dla różnych języków programowania***

### Listing 1. Wzór dokumentacji metody (liczba gwiazdek dowolna)

```
*****  
nazwa metody: <nazwa>  
opis metody: <krótki opis, co robi metoda>  
parametry: <nazwa i opis parametru1, lub „brak”>  
           <nazwa i opis parametru2>  
           ...  
zwracany typ i opis: <nazwa typu i opis co jest zwracane lub „brak”>  
autor: <numer zdającego>  
*****
```

Wykonaj zrzuty ekranu dokumentujące uruchomienie aplikacji utworzonych podczas egzaminu. Zrzuty powinny obejmować cały obszar ekranu monitora z widocznym paskiem zadań. Jeżeli aplikacja uruchamia się, na zrzucie należy umieścić okno z wynikiem działania programu oraz otwarte środowisko programistyczne z projektem lub okno terminala z komplikcją projektu. Jeżeli aplikacja nie uruchamia się z powodu błędów komplikacji, należy na zrzucie umieścić okno ze spisem błędów i widocznym otwartym środowiskiem programistycznym. Wykonać należy tyle zrzutów, ile interakcji podejmuje aplikacja.

**Wymagane zrzuty ekranu:**

- Aplikacja konsolowa – dowolna liczba zrzutów nazwanych *konsola1, konsola2, ...*
- Aplikacja webowa – dowolna liczba zrzutów nazwanych *web1, web2, ...* (stan początkowy, różne kombinacje dla pól switch, działanie przycisku „Pobierz”)

W edytorze tekstu pakietu biurowego utwórz plik z dokumentacją i nazwij go *egzamin*. Dokument powinien zawierać zapisane informacje o wykorzystanych w czasie egzaminu narzędziach:

- Nazwę systemu operacyjnego
- Nazwy środowisk programistycznych
- Nazwy języków programowania

Zrzuty ekranu i dokument umieść w podfolderze *dokumentacja*.

**UWAGA:** *Nagraj płytę z rezultatami pracy. W folderze z numerem zdającego powinny się znajdować podfoldery dokumentacja, konsolowa, webowa. W folderze dokumentacja: pliki ze zrzutami oraz plik egzamin. W folderze konsolowa: spakowany cały projekt aplikacji konsolowej, źródło, opcjonalnie plik wykonywalny. W folderze webowa: spakowany cały projekt aplikacji web, pliki ze źródłami komponentu, html, css i inne modyfikowane pliki. Opisz płytę numerem zdającego i pozostaw na stanowisku, zapakowaną w pudełko wraz z arkuszem egzaminacyjnym.*

**Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 180 minut.**

### Ocenie będą podlegać 4 wyniki

- implementacja, komplikacja, uruchomienie programu,
- aplikacja konsolowa,
- aplikacja web,
- dokumentacja aplikacji.

Tabela 1. Wybrane elementy biblioteki Bootstrap

<b>Angular</b>
To use Bootstrap add to <i>styles.css</i> : @import "~bootstrap/dist/css/bootstrap.css";
<b>React.js</b>
To use Bootstrap add: import 'bootstrap/dist/css/bootstrap.css';
<b>Bootstrap switch</b>
A switch has the markup of a custom checkbox but uses the <code>.form-switch</code> class to render a toggle switch. Switches also support the <code>disabled</code> attribute. Examples of unchecked and checked switch:
<pre>&lt;div class="form-check form-switch"&gt;   &lt;input class="form-check-input" type="checkbox" id="ctrlId"&gt;   &lt;label class="form-check-label" for="ctrlId"&gt;My label&lt;/label&gt; &lt;/div&gt; &lt;div class="form-check form-switch"&gt;   &lt;input class="form-check-input" type="checkbox" id="ctrlId2"&gt;   &lt;label class="form-check-label" for="ctrlId2"&gt;My label&lt;/label&gt; &lt;/div&gt;</pre>
To Inline switches group checkboxes or radios on the same horizontal row by adding <code>.form-check-inline</code> to any <code>.form-check</code> .
<b>Bootstrap buttons</b>
Bootstrap includes several predefined button styles, each serving its own semantic purpose, with a few extras thrown in for more control. The <code>btn</code> classes are designed to be used with the <code>&lt;button&gt;</code> element. Add class modifier as: <code>btn-primary</code> , <code>btn-secondary</code> , <code>btn-success</code> , <code>btn-danger</code> , <code>btn-warning</code> , <code>btn-info</code> , <code>btn-light</code> , <code>btn-dark</code> to <code>btn</code> class in order to add background colors. e.g. <code>&lt;button type="button" class="btn btn-success"&gt;Success&lt;/button&gt;</code>

Więcej arkuszy znajdziesz na stronie: [arkusze.pl](http://arkusze.pl)

Więcej arkuszy znajdziesz na stronie: [arkusze.pl](http://arkusze.pl)

Więcej arkuszy znajdziesz na stronie: [arkusze.pl](http://arkusze.pl)

*Wypełnia zdający*

**Do arkusza egzaminacyjnegołączam płytę CD opisaną numerem PESEL**                   ,  
**której jakość nagrania została przeze mnie sprawdzona.**

*Wypełnia Przewodniczący ZN*

**Potwierdzam, że do arkusza egzaminacyjnegołączona jest płyta CD, opisana numerem PESEL zdającego.**

.....  
*Czytelny podpis Przewodniczącego ZN*