

MERILA OCENJEVANJA DRŽAVNEGA TEKMOVANJA ELEKTROTEHNIK 2025

Če je vsota točk tekmovalcev enaka na ocenjevalnem listu, se gleda čas zaključka na didaktičnem modulu. Mesta si sledijo, razvrstijo po številu točk od največjega do najmanjšega. Ko tekmovalca končata z delom na didaktičnem modelu, se zapiše čas zaključka.

1. Primarni kriterij: število doseženih točk

Ekipa se razvrstijo po številu osvojenih točk (več točk pomeni boljšo uvrstitev).

2. Sekundarni kriterij: čas zaključka

Če več ekip doseže enako število točk, se višje uvrsti tista, ki je prej zaključila nalogo.

3. Tretji kriterij: dodatne točke za ekipe, ki so zaključile ob istem času

Dodelitev različnih dodatnih točk ekipam, da se zagotovi dokončna razvrstitev brez popolnoma enakih končnih vrednosti.

Točke se ne delijo enakomerno, ampak se določijo na način, ki jasno razvrsti ekipe.

Primeri razvrstitve:

Primer 1: Dve ekipe z enakim številom točk

Ekipa A: 36 točk, zaključek ob 10:30

Ekipa B: 36 točk, zaključek ob 10:34

- Dodatne točke:

prva ekipa dobi + 0,01 točke;

druga ekipa dobi 0 dodatnih točk.

- Končna razvrstitev:

Ekipa A: 36,01 točk

Ekipa B: 36,00 točk

Primer 2: Tri ekipe z enakim številom točk

Ekipa A: 35 točk, zaključek ob 10:20

Ekipa B: 35 točk, zaključek ob 10:22

Ekipa C: 35 točk, zaključek ob 10:41

- Dodatne točke:

prva ekipa dobi + 0,02 točki;

druga ekipa dobi + 0,01 točko;

tretja ekipa dobi 0 dodatnih točk.

- Končna razvrstitev:

Ekipa A: 35,02 točk

Ekipa B: 35,01 točk

Ekipa C: 35,00 točk

Primer 3: Štiri ekipe z enakim številom točk

Ekipa A: 34 točk, zaključek ob 10:15

Ekipa B: 34 točk, zaključek ob 10:25

Ekipa C: 34 točk, zaključek ob 10:31

Ekipa D: 34 točk, zaključek ob 10:55

- Dodatne točke:

prva ekipa dobi + 0,03 točke;

druga ekipa dobi + 0,02 točki;

tretja ekipa dobi + 0,01 točko;

četrti ekipa dobi 0 dodatnih točk.

- Končna razvrstitev:

Ekipa A: 34,03 točk

Ekipa B: 34,02 točk

Ekipa C: 34,01 točk

Ekipa D: 34,00 točk

Tekmovalci imajo za izvedbo naloge časa 120 minut.

DELOVNO MESTO:	
TEKMOVALNA ŠTEVILKA EKIPE:	
ČAS ZAKLJUČKA:	

	Vsebina ocenjevalne povedi	Možne točke	Dosežene točke
1	ELEKTRONSKO VEZJE	20	-
1.1	Kakovost spajkanja (možno 10 ali 0 točk)	10	-

1.1.1	Ni presežene količine cina, ni premalo cina, krajšane žice.	10	
1.1.2	Hladni spoji, nevarnosti kratkega stika, presežena količina cina, premalo cina, žice niso krajšane.	0	
1.2	Povezovanje komponent (možno 10 ali 0 točk)	10	-
1.2.1	Po načrtu povezane vse komponente brez napak, vezje deluje.	10	
1.2.2	Napake pri povezovanju, nedelujoče vezje.	0	
	Elektronsko vezje dosežene točke	-	
2	FUNKCIONALNOSTI KRMILJA	30	-
2.1	Zaznavanje barvnih elementov – barvni senzor	5	-
2.1.1	Sistem pravilno zazna obe barvi. - Prepozna barvo 1 in barvo 2.	5	
2.1.2	Sistem pravilno zazna eno barvo. - Prepozna barvo 1 ali barvo 2.	2	
2.1.3	Sistem ne zazna nobene predpisane barve.	0	
2.2	Usmerjanje elementov – servo motor	5	-
2.2.1	Sistem pravilno usmeri oba elementa. - Element barve 1 naravnost in element barve 2 levo.	5	
2.2.2	Sistem pravilno usmeri en element. - Element barve 1 naravnost ali element barve 2 levo.	2	
2.2.3	Sistem ne usmeri nobenega elementa pravilno.	0	
2.3	Štetje elementov – prikaz na zaslonu – sistemska funkcija – infra rdeč senzor	5	-
2.3.1	Pravilno delovanje DVEH funkcij štetja: - pravilno prešteje posamezna barvna elementa, - pravilno sešteva število vseh elementov na traku.	5	
2.3.2	Pravilno delovanje ENE funkcije štetja: - pravilno prešteje posamezna barvna elementa, - pravilno sešteva število vseh elementov na traku.	3	
2.3.3	Ne deluje NOBENA funkcija štetja: - pravilno prešteje posamezna barvna elementa, - pravilno sešteva število vseh elementov na traku.	0	
2.4	Krmiljenje koračnega motorja	5	-
2.4.1	Pravilno delovanje DVEH funkcij krmiljenja: - motor se odziva na fizično tipko START, STOP, - motor lahko krmilimo s pomočjo zaslona.	5	
2.4.2	Pravilno delovanje ENE funkcije krmiljenja: - motor se odziva na fizično tipko START, STOP, - motor lahko upravljamo s pomočjo zaslona.	3	
2.4.3	NOBENA funkcija krmiljenja NE deluje: - motor se odziva na fizično tipko START, STOP, - motor lahko upravljamo s pomočjo zaslona.	0	
2.5	Funkcija START tipke	5	-

2.5.1	Delujoča tipka START – tekoči trak prične s ciklom.	5	
2.5.2	Nedelujoča tipka START – tekoči trak ne prične s ciklom.	0	
2.6	Funkcija STOP tipke	5	-
2.6.1	Delujoča tipka STOP – ob pritisku se tekoči trak ustavi.	5	
2.6.2	Nedelujoča tipka STOP – ob pritisku se tekoči trak ne ustavi.	0	
	Funkcionalnosti krmilja dosežene točke	-	
3	ZASLON	20	-
3.1	1. stran zaslona	5	-
3.1.1	Pravilno dodani TRIJE elementi: - pravilno napisan naslov (»KRMILJENJE TEKOČEGA TRAKU«, font: Arial 30), - pravilno izbrana in pozicionirana slika tekočega traku, - po določenem času zagona zaslona, preklon na stran 2.	5	
3.1.2	Pravilno dodana DVA elementa: - pravilno dodan naslov (»KRMILJENJE TEKOČEGA TRAKU«, font: Arial 30), - pravilno izbrana in pozicionirana slika tekočega traku, - po določenem času zagona zaslona, preklon na stran 2.	3	
3.1.3	Pravilno dodan EN ali NOBEN element: - pravilno dodan naslov (»KRMILJENJE TEKOČEGA TRAKU«, font: Arial 30), - pravilno izbrana in pozicionirana slika tekočega traku, - po določenem času zagona zaslona, preklon na stran 2.	0	
3.2	2. stran zaslona	5	-
3.2.1	Pravilno dodani TRIJE SKLOPI elementov: - ustrezna gumba START, STOP (poimenovana gumba, funkcija dveh gumbov ustreza navodilu), - ustrezni gumbi za prehode med stranmi (poimenovani gumbi, delujoča gumba za prehod na strani 3 in 4), - ustrezna puščica za prehod na naslednjo stran (delujoča puščica za prehod na stran 3).	5	
3.2.2	Pravilno dodana DVA SKLOPA elementov: - ustrezna gumba START, STOP (poimenovana gumba, funkcija gumbov ustreza navodilu), - ustrezni gumbi za prehode med stranmi (poimenovani gumbi, delujoča gumba za prehod na strani 3 in 4), - ustrezna puščica za prehod na naslednjo stran (delujoča puščica za prehod na stran 3).	3	
3.2.3	Pravilno dodan EN ali NOBEN SKLOP elementov: - ustrezna gumba START, STOP (poimenovana gumba, funkcija gumbov ustreza navodilu), - ustrezni gumbi za prehode med stranmi (poimenovani gumbi, delujoča gumba za prehod na strani 3 in 4),	0	

	- ustrezna puščica za prehod na naslednjo stran (delujoča puščica za prehod na stran 3).		
3.3	3. stran zaslona	5	-
3.3.1	Pravilno dodani TRIJE SKLOPI elementov: - delujoča in poimenovana gumba za nadzor koračnega motorja (gumb za naprej in nazaj), - ustrezni gumbi za prehode med stranmi (delujoča in poimenovana gumba za prehod na strani 2 in 4), - ustrezna puščica za prehod na naslednjo in predhodno stran (delujoča puščica za prehod na stran 2 in 4).	5	
3.3.2	Pravilno dodana DVA SKLOPA elementov: - delujoča in poimenovana gumba za nadzor koračnega motorja (gumb za naprej in nazaj), - ustrezni gumbi za prehode med stranmi (delujoča in poimenovana gumba za prehod na strani 2 in 4), - ustrezna puščica za prehod na naslednjo in predhodno stran (delujoča puščica za prehod na stran 2 in 4).	3	
3.3.3	Pravilno dodan EN ali NOBEN SKLOP elementov: - delujoča in poimenovana gumba za nadzor koračnega motorja (gumb za naprej in nazaj), - ustrezni gumbi za prehode med stranmi (delujoča in poimenovana gumba za prehod na strani 2 in 4), - ustrezna puščica za prehod na naslednjo in predhodno stran (delujoča puščica za prehod na stran 2 in 4).	0	
3.4	4. stran zaslona	5	-
3.4.1	Pravilno dodani TRIJE SKLOPI elementov: - ustrezen prikaz treh števcov (števec elementov: barve 1, barve 2, skupno število elementov), - ustrezni gumbi za prehode med stranmi (delujoča in poimenovana gumba za prehod na strani 2 in 3), - ustrezna puščica za prehod na predhodno stran (delujoča puščica za prehod na stran 3).	5	
3.4.2	Pravilno dodana DVA SKLOPA elementov: - ustrezen prikaz treh števcov (števec elementov: barve 1, barve 2, skupno število elementov), - ustrezni gumbi za prehode med stranmi (delujoča in poimenovana gumba za prehod na strani 2 in 3), - ustrezna puščica za prehod na predhodno stran (delujoča puščica za prehod na stran 3).	3	
3.4.3	Pravilno dodan EN ali NOBEN SKLOPI elementov: - ustrezen prikaz treh števcov (števec elementov: barve 1, barve 2, skupno število elementov), - ustrezni gumbi za prehode med stranmi (delujoča in poimenovana gumba za prehod na strani 2 in 3), - ustrezna puščica za prehod na predhodno stran (delujoča puščica za prehod na stran 3).	0	

	Zaslon dosežene točke	-	
ŠTEVILO TOČK (elektronsko vezje + funkcionalnost krmilja + zaslon)			
Bonifikacijske točke za čas zaključka (samo v primeru enakih rezultatov pri točkovanju)			
SKUPNO ŠTEVILO TOČK			

Podpisi članov ocenjevalne komisije:
