

TEKMOVANJE IZ RAČUNALNIŠTVA IN SPLETNIH TEHNOLOGIJ

NA FAKULTETI ZA INFORMACIJSKE ŠTUDIJE V NOVEM MESTU



17. 04. 2026

Opis poteka tekmovanja in dodatne informacije:

Tekmovalci tekmujejo v dveh kategorijah. Vsak tekmovalec si izbere eno kategorijo. Ob prijavi sporočijo svojo izbiro. Priporočamo, da tekmovalci prinesejo svoj prenosni računalnik, uporabljajo svoje prevajalnike in svoja razvojna okolja. V primeru, da kdo svojega računalnika nima in želi, da mu ga zagotovimo na FIS, naj to sporoči najkasneje do četrтка, **9. aprila 2026**. Med tekmovanjem uporaba internetne povezave ni dovoljena. Čas reševanja nalog je omejen na **120 minut**.

Kategorija 1 – Spletne tehnologije

- Štiri naloge iz znanja jezikov HTML, CSS in Javascript. Posamezne naloge bodo usmerjene v specifična znanja (osnovno poznavanje elementov HTML in uporaba stilov CSS, reševanje algoritmičnih nalog s pomočjo jezika JavaScript, uporaba elementa canvas, poznavanje spletnih obrazcev in podpornih HTML elementov, poznavanje elementa svg in njegovih podpornih elementov).
- Vsaka od nalog je vredna 25 točk.
- Tekmovalci bodo dobili dokumentacijo o HTML5 in CSS (cheat-sheets).

Kategorija 2 – Programiranje

- Štiri naloge, s katerimi se preverja sposobnost razumevanja in implementacije danega problema z osnovnimi programerskimi prijemi.
- Vsaka od nalog je vredna 25 točk.
- Tekmovalci ob prijavi na tekmovanje (rok za prijavo je 9. 4. 2026) navedejo programski jezik, v katerem bodo reševali naloge (možne izbire so C++, Java, Python, C#). Če želijo uporabljati kakšen drug programski jezik, naj sporočijo in se bomo dogovorili o možnostih.

V vsaki kategoriji se v skupni rezultat vštejejo dosežene točke in čas reševanja, ki se uporabi za razvrstitev ob enakem številu točk dveh tekmovalcev.

NALOGE IZ PREJŠNJIH LET
NAJDETE NA SPLETNI STRANI
[HTTPS://LUZAR.FIS.UNM.SI/TRST](https://luzar.fis.unm.si/trst).



PRIJAVA do četrтка, 9. aprila 2026

