




**Kedves versenyző, az alábbi feladatok megoldására 120 perc áll rendelkezésedre.**

-  Készítsd egy mappát, amelynek a neve a versenyen használt **kódszámod** legyen!
-  A nyers állományokat a **Kozma\_Laszlo\_56** mappában találod.
-  Az általad készített feladatokat **kódszám** néven mentsd el a **kódszám** nevű mappába a megfelelő kiterjesztésekkel!

## **1. Internet**

Keresd meg a válaszokat az Interneten a következő kérdésekre!

Válaszaidat egy szöveges állományba írd le! Az állomány neve a **kódszámod** legyen **txt** kiterjesztéssel, amelyet a **kódszám** mappába ments el!

A válaszok mellett szerepeltess annak az oldanak a címét is, ahol megtaláltad őket!

1. Hol és melyik múzeumban rendeztek kiállítást a 40. évforduló alkalmából 2014-ben?
2. Mi a címe a vándorkiállításnak, ami 2015-től világkörűli útra indul és a tervek szerint, hány év alatt járja körbe a Földet?
3. Hogy hívják azt az amerikai bűvészt, aki a Rubik-kockának köszönhetően nem kellett gyorshajtási bírságot fizessen?
4. Hol és mikor rendezik meg a Rubik-kocka világbajnokságot 2015. ben?
5. Mennyi idő alatt rakta ki a Cubestormer 3 legórobot a 3x3-as Rubik-kockát?
6. Hol és mikor rendezték meg a Rubik Kocka Európa Bajnokságot legutóbb? **10 pont**

## **2. Prezentáció**

Készíts 5 diából álló bemutatót amely reklámoz néhány rubik terméket! A bemutató mindegyik diájának háttere fehér legyen! Minden, a diákon alkalmazott szöveg betűtípusa Calibri, színe fekete legyen! A *Rubik\_bemutato.doc* állomány tartalmazza a címeket és a szövegeket, amik a bemutató diáira kerülnek.

Olvasd el először a feladatot, mert a diák elkészítéséhez használhatod a diák másolása és beillesztése funkciót! A minta is segít a feladat leírásának megértésében.

- Minden dia jobb felső sarkában jelenjen meg a *rubik.gif* kép!
- Az első dia elrendezése „címdia”, a többi „csak cím” típusú legyen!
- A címek betűmérete 44 pt-os, stílusuk félkövér legyen!
- Az alcím betűmérete 32 pt-os, stílusa félkövér legyen!
- A 2-5. diák alsó részén lévő lekerekített téglalapot mindegyik dián más-más színnel tölts ki!
- A 2-4. dián a termékhez tartozó szöveg bekezdéseit külön szövegdobozba (három db.) illeszd be, Calibri 24 pt-os betűvel, majd animáció segítségével kattintásra egymás után jelenjenek meg!
- Az első és második szövegdoboz animációja „felvillan” típusú „nagyon lassú” sebességű, míg a harmadik szövegdobozé „előbukkan” típusú animációval jelenjen meg!
- A három szövegdobozt helyezd a lekerekített téglalapra egymás után az animáció sorrendjében!
- Szúrd be a megfelelő képeket: *rubik-kocka-gyengenlatoknak.png*, *rubik-erintokepernyos-digitalis-kocka.jpg*, *rubik-megamix-logikai-kirako.jpg*!

- Mentsd el a bemutatót, a fájl neve a kódszámod legyen!

**Megjegyzés:** A minta a szövegdobozok egymásra helyezése miatt néz így ki, ami vetítéskor a feladatban leírt animációkkal egymás után jelenik majd meg, és olvashatóvá válik.

**20 pont**



**Rubik-kocka gyengénlátóknak**



A világhírű, eredeti Rubik-kocka 2023-as változata kapható a gyengénlátók számára. A Rubik Stúdió ismét bebizonyította, hogy a kockák nemcsak szórakoztató játékok, hanem hasznos eszközök is lehetnek. A kocka minden oldalán x, y, z jelzések találhatók. Az egyes oldalakon x, y, z jelzések találhatók. Az egyes oldalakon x, y, z jelzések találhatók.

**Rubik Touch Cube**



A kocka maga nem forgatható, mivel ez a modell már érintőképernyős. A kocka minden oldalán x, y, z jelzések találhatók. A kocka minden oldalán x, y, z jelzések találhatók. A kocka minden oldalán x, y, z jelzések találhatók.

**Rubik Megamix logikai kirakó**



Eredeti, egy igazi újdonság a Rubik Stúdiótól, mely 12 oldalával és oldalanként 12 darab darabbal rendelkezik. A kocka minden oldalán x, y, z jelzések találhatók. A kocka minden oldalán x, y, z jelzések találhatók. A kocka minden oldalán x, y, z jelzések találhatók.

**Forrás:**



<http://huvoskockak.hu/termek/>

### 3. Grafika

A grafika feladatodat a Paint program segítségével készítsd el!

Az értékelésnél a megszerezhető pontszám **30 pont**, és ebből a rajzod rendezettségére, formájára, megjelenítésére **2 pont** adható, a többi a feladat pontos végrehajtásáért jár.

**Ne felejtsd el a folyamatos mentést!**

A fájl neve a **kódszámod**, kiterjesztése **bmp** vagy **png** legyen, melyet a **kódszám** mappába ments!

- A munkalap mérete: szélesség 1140 képpont, a magasság 620 képpont legyen!
- A kocka egyik lapját készítsd el először. Ez lesz a kockád fehér színű lapja, amely 1 pont vastagságú vonallal készített 124 pont oldalméretű négyzet legyen!
- Ezt a négyzetet 3 pontos vastagságú vonalakkal oszd fel kilenc négyzetre! Az így elkészített oldallap lesz a kocka egyik oldala.
- Ennek felhasználásával készítsd el a kocka hálóját.
- A kocka színezése: a vörös, a fehér és a zöld színű lapokat elválasztó élek egy csúcsban találkoznak. Sorrendjük az óra mutató járásával megegyezően (jobbra) haladva történik.
  - A vörös színű (piros: 228, zöld: 20, kék: 20) lappal szemben a narancssárga (piros: 228, zöld: 108, kék: 20) lap helyezkedik el.
  - A kéksínű (piros: 14, zöld: 58, kék: 235) lappal szemben a zöld (piros: 27, zöld: 120, kék: 34) színű lap helyezkedik el.
  - A fehérrel szemben a sárga ( piros: 252, zöld: 240, kék: 27) színű lap helyezkedik el.
- A hálótól balra **Rubik Ernő** neve függőleges feliratként jelenjen meg Arial betűtípusú és fekete színű betűkkel! Az R és az E betűk 36 pontosak, míg a többi betűk 28 pont méretűek legyenek!
- A háló fölé kerüljön a **Rubik-kocka** felirat fekete színű, Times New Roman 36 pontos betűmérettel!
- Ez alá kerüljön kék színnel (piros: 14, zöld: 58, kék: 235) Times New Roman betűtípussal 72 pontos betűmérettel a **40-es** szám.
- A szám mellé rajzolj egy születésnapi gyertyát sárga színű lánggal!

**30 pont**

#### **4. Szövegszerkesztés**

- Nyisd meg a **nyersword56.doc** nyers szöveget!
- Formázd meg a szöveget a mintának megfelelően!
- **Ne feledd a folyamatos mentést!**
- A fájl neve a **kódszámod** legyen, amelyet a **kódszám** mappába ments el!

#### **Munkád során vedd figyelembe a következő utasításokat:**

- Az oldal A4-es méretű, álló tájolású legyen, mindenhol 2 cm-es margókkal!
- Kétféle betűtípust (Monotype Corsiva és Arial), és a következő betűméreteket használd: 26 pt, 22 pt, 20 pt, 14 pt, és 12 pt!
- Kapcsold be az automatikus elválasztást a teljes dokumentumra!
- Az előfejlben helyezd el a „rubik.png” képet a mintának megfelelően! A képet méretezd 1,5 cm szélesre és 1,5 cm magasra, majd forgasd el 18° -kal!
- Az élőlábban szerepeljen a kódszámod a minta szerint!
- A cím és az alcímek betűszíne sötétvörös legyen!
- A cím ritkított betűkkel jelenjen meg, a ritkítás mértéke 3 pont legyen!
- A cím alatti első bekezdésben előforduló számok sötétvörös színűek, félkövér és dőlt stílusúak legyenek!
- Rubik Ernő nevének formázása: szaggatott vonalas vörös színű szegélye és kék mintázata legyen! A többi formátumot a mintáról olvasd le! Itt található a lábjegyzetre való hivatkozás is!
- Az iniciálé, és a lábjegyzet betűszíne szintén kék legyen!
- A kocka hálóját magad készítsd el négyzetekből! A kiindulási négyzet mérete: 0,6x0,6 cm legyen! Szegélyvonala 2 pontos vastagságú legyen! Ebből a kis négyzetből építsd fel a kocka egyik lapját, majd ezekből a hólót!
- Fontos a színek elhelyezése: zöld lap, piros lap, kék lap, narancs lap egymás alatt helyezkednek el, a bal oldali lap színe sárga legyen! Az elkészített objektumot méretezd 5x7 cm-esre!
- Az utolsó sorban a karakterekből kialakított smiley színe narancssárga legyen!
- A feladat megoldása közben gyakran nézd meg a mintát!
- Alkalmazz felsorolást, behúzásokat, sorközoket és térközoeket ahol indokolt!
- Ne feledkezz el a folyamatos mentésről!

**40 pont**