




## XIII. ORSZÁGOS INFORMATIKA ALKALMAZÓI TANULMÁNYI VERSENY

**Kedves versenyző, az alábbi feladatok megoldására 90 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. Hány fős az a programbizottság, amely a fénnel kapcsolatos hazai események, programjavaslatok kidolgozója, szervezője és koordinátora 2015-ben? Kinek a felkérésére alakult meg 2015-ben?
2. Mely szervezet kezdeményezte és mely szervezetek támogatták, hogy a 2015-ös nemzetközi év témája a fény legyen?
3. A kozmikus sugárzás felfedezésének hányadik évfordulójára emlékezünk a 2015-ös évben?
4. Hol és mikor tartották meg a fény nemzetközi évének ünnepélyes megnyitóját?
5. A fény évét a budapesti Csodák Palotája is minden nap egy programsorozattal üdvözlí. Hány Ft-ba kerül egy csoportos gyermek/diákjegy? A kedvezményes csoportos jegy hány órás látogatásra jogosít?

**10 pont**

### **2. Prezentáció**

Készíts 5 diából álló bemutatót a szivárványról! A bemutató mindegyik diájának háttere fehér legyen! Minden, a diákon alkalmazott szöveg betűtípusa Calibri, színe fekete legyen! A *szivarvany.doc* állomány tartalmazza 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 *logo.jpg* kép!
- Minden dia elrendezése „üres” típusú legyen!
- Az első diára illeszd be a *szivarvany.gif* képet!
- A 2-5. diák alsó részén lévő lekerekített téglalapot mindegyik dián más-más színnel töltsd ki! A lekerekített téglalapok 8 cm magasak és 24 cm szélesek legyenek!

XIII. ORSZÁGOS INFORMATIKA ALKALMAZÓI TANULMÁNYI VERSENY

- A 2-4. diához tarozó szöveg bekezdéseit külön szövegdobozba (három db. diánként) illeszd be, Calibri 24 pt-os betűkkel!
- A három szövegdobozt helyezd a lekerekített téglalapra egymás alá, majd animáció segítségével kattintásra egymás után jelenjenek meg „előbukkan” típusú animációval!
- Szúrd be a megfelelő képeket: *dupla\_szivarvany.jpg*, *vizeses.jpg*, *tenger.jpg*!
- Mentsd el a bemutatót, a fájl neve a kódszámod legyen!

20 pont

A szivárvány olyan optikai jelenség, melyet az eső- vagy páracseppek okoznak, mikor a fény prizmaszerűen megtörik rajtuk, és spektrumára bomlik.

Az ív külső része vörös, míg a belső ibolya.

A dupla szivárványnál egy másik, halványabb ív is látható, fordított színekkel.




Gyakran látható szivárvány vizeses vagy szökőkút mellett is.

A kertben is létrejöhet, mikor porlasztott vízcseppekkel öntöz valaki napos időben.

Ritkán látható az ún. fehér szivárvány, amit holdfényes estéken lehet látni.




A tengervíznek magasabb a törésmutatója, mint az esővíznek.

A tenger fölött kialakuló szivárványnak kisebb a sugara, mint a szárazföld fölöttinek.

Szivárványt okozhat a tenger hullámai fölött lebegő pára.

**Forrás:**



<http://hu.wikipedia.org/wiki/Szivárvány>

XIII. ORSZÁGOS INFORMATIKA ALKALMAZÓI TANULMÁNYI VERSENY

### 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 felejtssd el a folyamatos mentést!

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

- A munkalap mérete: szélesség 900 képpont, a magasság 600 képpont legyen!
- A háttér fekete színű (vörös: 0, zöld: 0, kék: 0) legyen!
- A prizma elkészítése:
  - A háromszög egyenlőszárú háromszög legyen!
  - A háromszög csúcsa a (400, 200) koordinátájú pontban helyezkedjen el!
  - A két egyenlő szárát vízszintes tükrözéssel szerkeszd!
  - A háromszög színe fehér színű (vörös: 255, zöld: 255, kék: 255) legyen!
- A fehér fényt ábrázoló nyílat fehér színű, közepvastagságú vonal segítségével rajzold meg!
- A szivárvány színei a következő pontok között hagyják el a munkalapot:
  - a **vörös** (vörös: 255, zöld: 0, kék: 0), a (900; 300) és (900; 330) koordinátájú pontok között
  - a **narancs** (vörös: 255, zöld: 128, kék: 0), a (900; 330) és (900; 360) koordinátájú pontok között
  - a **sárga** (vörös: 255, zöld: 255, kék: 0), a (900; 360) és (900; 390) koordinátájú pontok között
  - a **zöld** (vörös: 0, zöld: 255, kék: 0), a (900; 390) és (900; 420) koordinátájú pontok között
  - a **kék** (vörös: 0, zöld: 0, kék: 255), a (900; 420) és (900; 450) koordinátájú pontok között
  - az **ibolya** (vörös: 128, zöld: 0, kék: 255), a (900; 450) és (900; 480) koordinátájú pontok között
- Feliratok:
  - A FÉNY NEMZETKÖZI ÉVE 2015 a mintán látható elrendezésben, sárga színű, Arial Black betűtípus, 24 pontos betűméret
  - fehér fény, prizma, a mintán látható elrendezésben, fehér színű, Times New Roman betűtípus, 24 pontos betűméret
  - A színek megnevezése a mintán látható elrendezésben, fekete színű, Times New Roman betűtípus, 16 pontos betűméret, félkövér stílus



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**