Téma: A JÁTÉK – UNIVERZÁLIS ÉS SOKOLDALÚ

- Minden tétel kötelező. A tényleges munkaidő 4 óra.
- A maximális összesített pontszám 100 pont, amelyből 20 pontot adnak a kreativitás és a művészi érzék kifejezésére, a dizájn- és színelemek használatára, a közvetített üzenetre és az alkotóelemek funkcionalitására. Hivatalból pont nem jár.

A munkaterület beállítása:

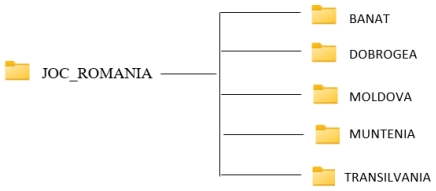
Hozz létre egy munkamappát a DESKTOP-on, a te azonosítód névvel, és ebbe mentsd el az összes létrehozott fájlt/mappát a követelményeknek megfelelően. Az ezen a mappán kívül mentett fájlok/mappák NEM kerülnek értékelésre/pontozásra.
Megjegyzés: A forrásanyagok a DESKTOP-on, az **OJTI_2023_TIC09_Resurse** *mappában vannak.*

Forgatókönyv

Miruna és Andrei egy nemzetközi projekt tevékenységeiben vettek részt, és különböző országokból származó, velük egyidős diákokkal találkoztak. Megosztották egymással tudásukat és érdekeltségeiket, majd amikor elváltak, úgy döntöttek, hogy folytatják az együttműködést egy játékcsoport létrehozásával, amivel április 22-én megünneplik a Föld napját, bemutatva bolygónk egy kis részét: az országot, ahonnan származnak. Miruna és Andrei történelmi témájú játékok létrehozását tűzték ki célul, figyelembe véve Románia történelmi tartományait, az ország területén található várakat és egyéb történelmi jellegű turisztikai célpontokat.

Tétel

Dolgozz ki megoldást az alábbi követelmények szerint. Figyelj a kreativitás és a művészi érzék kifejezésére, a dizájnra, a színek használatára, a közvetített üzenetre, az alkotóelemek funkcionalitására.

Ssz.	Követelmények	Pontozás
1.	Miruna és Andrei eldöntötték, hogy beállítsák az operációs rendszer értesítse éket minden nap 12:00-kor a javasolt témával kapcsolatban.. Hozz létre egy feladatot az operációs rendszer adminisztrációs eszközök csoportjába tartozó **Task Scheduler** alkalmazással, amely minden nap a beállított időpontban megnyitja a **Locuri_cetati.txt** fájlt a **Resurse** mappából. Végezd el a feladatot a Task Scheduler ablakban. Hozz létre egy **fișier_deschis.docx** nevű dokumentumot, amelybe azokat a képernyőképeket mented, amelyben láthatóak a tevékenység elvégzéséhez szükséges lépések, valamint egy képernyőkép arról az ablakról, amelyben a feladat végrehajtásának eredménye látható.	**5 pont**
2.	A javasolt játékcsomag elkészítéséhez Miruna és Andrei jól kell, hogy rendszerezzék a számítógépen tárolt adatokat, azért, hogy hatékonyabban tudjanak dolgozni **2.1** Hozz létre a munkamappádban egy JOC_ROMANIA nevű almappát. MS-DOS parancsok segítségével hozd létre mellékelt mappa-szerkezetet. Minden mappába másold be az egyes történelmi tartományokhoz tartozó szöveges fájlokat a Resurse mappából, így: a BANAT mappába a **Banat.txt** fájlt, a DOBROGEA mappába a **Dobrogea.txt** fájlt stb.  Írd be a **Comenzi_joc.txt** szövegfájlba azokat a parancsokat, sorrendben, amelyek létrehozzák a képen látható szerkezetet és bemásolják a fájlokat a megfelelő mappákba. **2.2** A **Stema1.pdf** fájl, a forrásanyagok mappájában, Románia egyes történelmi tartományainak megfelelő grafikus ábrázolásokat tartalmaz, és az egyes ábrázolások mellett az adott tartomány neve is szerepel. Ebből a fájlból vágd ki a címerben szereplő öt történelmi tartomány mindegyikének grafikus ábrázolását, és mentsd el mindegyiket egy-egy fájlba, BITMAP formátumban, a tartomány nevével és a **bmp** kiterjesztéssel. Ezután dolgozd fel az öt kivágott képet úgy, hogy mindegyik **96 x 96** képpont méretű legyen, legfeljebb 256 színnel, és mentsd el őket egy-egy azonos nevű, de **ico** kiterjesztésű fájlba. Például a Muntenia esetében a feldolgozás nélkül kivágott kép a **muntenia.bmp** fájlban lesz, a feldolgozott kép pedig a **muntenia.ico** fájlban.	**12 pont**

	2.3 A korábban létrehozott mappaszerkezetben módosítsd az ikonokat úgy, hogy a **JOC_ROMANIA** mappa vegye át a **steag.ico** fájl ikonját, a forrásanyagokat tartalmazó mappából, és az almappák mindegyikének más ikonja legyen, például: minden történelmi tartománynévvel rendelkező almappa ikont, a korábban létrehozott, azonos nevű és kiterjesztésű .ico fájlból (vagy a forrásanyagok mappájában található .ico kiterjesztésű fájlok egyikéből), mint a szomszédos képen. Így a BANAT mappa a **banat.ico** fájlból (vagy az **1.ico** fájlból) veszi át az ikont, a DOBROGEA mappa a **dobrogea.ico** fájlból (vagy a **2.ico** fájlból) stb. Készíts egy vagy több képernyőképet, amelyen a mappákhoz tartozó ikonok láthatók, és mentsd el őket egy fájlba az **pictograma.docx** néven.	
3	A két gyerek jelszóval akar védeni egy fontos dokumentumot az egyik játékhoz. Létrehoznak egy pontosan tíz kisbetűből álló jelszót a következő szabályok szerint: az első két betű az **f1.txt** fájlból, a következő két betű az **f2.txt** fájlból, a következő két betű az **f1.txt** fájlból származik. az **f3.txt** fájlból, és így tovább, amíg meg nem szerzik a teljes jelszót. Az öt szövegfájl mindegyikéből vett két betű a bennük leírt történelmi tartományban levő első jellegzetes célpont nevének első két betűje, amely a fájl első bekezdésében szerepel. Készítsd el a **parola**.**txt** fájlt, amelybe beírod a fenti szabályok szerint kapott jelszót. Másold ki a **mesaj_codat**.**docx** fájlt a forrásanyagokat tartalmazó mappából és mentsd el úgy, hogy csak a **parola.txt** fájlba írt jelszó megadása után legyen engedélyezve a megnyitása.	**5 pont**
4	Az általuk javasolt játékcsomaghoz Andrei és Miruna létrehoz egy logót Románia térképe alapján, az alábbi minta szerint. A **Paint3D** alkalmazással hozd létre a **Romania_OTI2023**.**jpg** fájlt, majd másold bele a forrásanyagokat tartalmazó mappában található **hartaRomaniei**.**jpg** képet. Minden történelmi tartomány térképének felületére írd fel a nevét, mint a szomszédos képen, **Arial** betűtípussal, **14**-es mérettel, félkövér stílussal és fehér színnel. A térkép fölé írd fel vízszintesen középre helyezve a **ROMÂNIA-JOC OTI2023** szöveget, **Times New Roman** betűtípussal, **16**-os mérettel, **fekete** színnel, dőlt stílussal (dőlt betűvel). A logó háttere legyen világoskék. *A 4. követelmény pontozása a kreativitás, a művészi érzék megnyilvánulását, valamint a design- és színelemek használatát is figyelembe veszi.* 	**7 pont**
5	Andreit és Mirunát szórakoztatják azok a betű- és számjátékok, amelyek a 16-os (hexadecimális) számok írásával jelennek meg, és ezeket az értékeket szeretnék belefoglalni a bemutatóba, amelyet elkészítenek. Hozz létre egy **Coordonate**.**docx** fájlt, amelybe bemásolod az erőforrások mappában található **Loc_cetate**.**txt** fájl szélességi és hosszúsági adataiból vett számok 16-os (hexadecimális) értékre konvertálásával kapott értékeket. Készíts képernyőképeket arról az alkalmazásablakról, amellyel elvégezheted a szükséges átalakításokat, és ezeket a képernyőképeket illeszd be a **Coordonate**.**docx** dokumentum végéhez.	**3 pont**

6	Az Andrei és Miruna által készített csomag egyik játéka a **Cetățile din România** nevű társasjáték. Készítsd el a játéktáblát a **Word** alkalmazás segítségével, a **Joc_cetati.docx** fájlban, felhasználva a **Cetati.docx** dokumentumban található információkat a romániai erődök leírásáról, amelyek a **Resurse** mappában találhatók, az erődök képeit, amelyek az **Imagini cetati** almappájában találhatók. A dokumentum első oldalán készítsd el a játék útvonalát számozott négyzetekből, majd a második oldaltól kezdve másold át az öt választott erőd leírását a **Cetati.docx** fájlból kiválasztva. A táblán minimum 40 négyzet található, és ezek egy része különböző színű. Öt négyzetbe helyezd el az öt kiválasztott erőd képét, és minden ilyen képen helyezz el egy hivatkozást (hyperlink) arra a bekezdésre, amelytől az adott erőd leírása kezdődik. Egy minta látható a mellékelt ábrán.  *A 6. követelmény pontozása a kreativitást, a művészi érzék megnyilvánulását, valamint a design- és színelemek használatát is figyelembe veszi.*	**14 pont**
7	A román erődök útvonalát követő játék indulásakor véletlenszerűen választott kiindulási pontot adunk meg. Több lehetséges indulási pont is készül, de ezek időpontja eleinte rejtett. Egy lehetséges kiindulóponthoz hozz létre egy **indiciu.pptx** nevű prezentációt, amely egy diát (slide) tartalmaz és eleget tesz az alábbiaknak: - állítsd be a **cetate_1.png** képet a dia hátterének; - a hátteret töltsük ki automatikus alakzatokkal, az **item_ppt.png** fájlban található képet használva referenciaként az elrendezéshez, és az alakzatok hátterét színezzük úgy, hogy sorrendben megkapjuk a román zászló színeit; - alkalmazz egy eltüntetési animációs effektust minden egyes alazatra, amely közös az ugyanazon oszlopon elhelyezett összes alakzatra, és amely felváltva, minden alakzatnál, bizonyos sorrendben aktiválódik. A **ppt.mp4** fájlban megtekinthető egy példa a tábla animálására. *A 7. követelmény pontozása a kreativitást, a művészi érzék megnyilvánulását, valamint a design- és színelemek használatát is figyelembe veszi.*	**10 pont**
8	Egy másik játékhoz a projekten belül meg kell adni azoknak a turisztikai látványosságoknak a listáját, amelyeket a gyerekek látogatásra ajánlanak. Ahhoz, hogy a turisztikai látványosságoknak lista bekerüljön a bemutatott látványosságokat tartalmazó mappába, másold ki a **orase.xlsx** fájlt a **Resurse** mappából, és szerkesszd a másolt táblázatot az alábbiak szerint: - végezd el a szükséges beállításokat, ahhoz, hogy a munkalapon a táblázat összes cellájának tartalma látható legyen; - a **Număr de locuitori** megnevezésű oszlopban tárolt adatok esetében kapcsold be az ezres leválasztást; - nevezd át a munkalapot **ORASE_ROMANIA** névre; - az **A1:D1** tartományban lévő cellák esetében változtasd meg a betű színét pirosra, igazítsd középre a tartalmat a cellán belül, alkalmazd az előre beállított **Accent 6**, **25%**-kal sötétebb stílust, és állítsd be az **RGB (143 , 153, 99)** kóddal rendelkező háttérszínt - a Târgovişte-re vonatkozó adatokat tartalmazó cellákra alkalmazz külső, duplavonalas, zöld szegélyt; - addj hozzá egy másik munkalapot, ahová az A1:C11 tartományba másold az A és B oszlopba az első munkalap A1:B11 tartományában lévő cellák tartalmát, a C oszlopba pedig az első munkalap D1: D11 tartomány celláinak tartalmát. A második munkalap A1:C11 tartományában lévő cellák alapján illessz be egy **stivuită100% 3D** sávdiagramot **Orașele ROMÂNIEI** címmel, Trebuchet MS betűtípussal írva, adatcímkék megjelenítésével és a diagram alján megjelenő jelmagyarázattal	**12 pont**

9	A hálózaton lebonyolított verseny jellegű játékokhoz a versenyzőket a **formular_inscriere.jpg** fájl mintájának megfelelően elkészített űrlapon kell regisztrálni. Hozd létre a **formular_inscriere.docx** fájlt a Word szövegszerkesztővel. A megfelelő szövegszerkesztő opciók használatával jelenítsd meg az űrlap létrehozásához szükséges objektumokat tartalmazó Developer (Dezvoltator) menüpontot. Írd be az űrlapba: - egy jellegezetes képet, a forrásfájlokat tartalmazó mappából; - a **Formular înscriere - Ziua Pământului** címet, művészi típusú **WordArt** formátummal; - szövegdoboz típusú kontroll (vezérlő) elemet a név és keresztnév, telefonszám, illetve e-mail cím megadásához; - legördülő lista típusú kontroll elemet az öt történelmi tartomány egyikének kiválasztásához: Banat, Dobrogea, Moldova, Muntenia, Transilvania; - dátumválasztó tartalomvezérlő/naptárvezérlő elemet a születési dátum kiválasztásához; - három rádiógombot a csapatot alkotó tagok számának kiválasztásához; - egy submit típusú gombot az adatok elküldéséhez. Minden vezérlőelem esetén a szerepének megfelelő címke legyen. Mentsd el az űrlapot a **formular_inscriere.docx** állományba, és HTML formában is a **formular_inscriere.html** névvel. *A 9. követelmény pontozása a kreativitás, a művészi érzék megnyilvánulását, valamint a design- és színelemek használatát is figyelembe veszi.*	**15 pont**
10	A hálózaton lebonyolított verseny jellegű játékok résztvevői oklevelet kapnak az általuk tanúsított kompetenciákra: kreativitás, teljesítmény vagy kiválóság. Egy példa a **Diploma.jpg** fájlban látható, a forrásanyagok mappájában. Az oklevelek létrehozásához frissítse a résztvevők adatait, hozzon létre egy oklevél sablont, és töltse ki az okleveleket a frissített adatok és a sablon felhasználásával, a következő képpen: **10.1** Másold ki a **Participanti.xlsx** fájlt az forrásanyagok mappából és nevezd át **Participanti_nivel.xlsx** névre. Az átnevezett fájlban, megfelelő függvények segítségével automatikusan töltsd ki a szintoszlopot az {**începător**, **mediu**, **avansat**}, halmaz értékeivel, így a kezdő szintnek a 100 és 300 közötti pontszámok, középszintnek a 301 és 600 közötti pontszámok (600 is), az emelt szintnek pedig a 601 és 1000 közötti pontszámok (1000 is) felelnek meg. **10.2** Hozz létre a Word alkalmazás segítségével egy Diploma.docx nevű fájlt, amely tartalmazza a kiosztandó oklevelek sablonját a menü Coperte (Cover Page) opciójából kiindulva. A **diploma.txt** fájlból másold ki az oklevél kitöltéséhez szükséges szöveget, és formázd azt **Times New Roman 14**-es betűmérettel, és a címet félkövér (bold) stílusúra és **20**-as betűméretet. A dokumentumba illessz be egy olyan kollázst, amely legalább három olyan képből áll, amelyek a **Joc România** témájára utalnak. **10.3** Fésüld össze (Merge) a kapott **Diploma.docx** fájlt (vagy a **DimplomaModel.docx** fájlt, a **Resurse** mappából) a tanulók adatait (tanuló neve, csapat, képességek és játékszint) tartalmazó **Participant_level.xlsx** fájllal (vagy a **Participanti_nivelModel.xlsx**), így minden tanuló automatikusan oklevelet kap. Mentsd ezeket egy dokumentumban **Joc_Nivel.docx néven**. *A 10-es követelmény pontozása a kreativitást, a művészi érzék megnyilvánulását, valamint a design- és színelemek használatát is figyelembe veszi..*	**17 pont**