Téma: JOCUL – UNIVERSAL ȘI POLIVALENT

- Minden tétel kötelező. A verseny munkaideje 4 óra.
- A maximálisan elérhető 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 nem jár pont.

Munkakörnyezet beállítása:

Hozzon létre egy munkamappát az Asztalon, az Ön ID-ja névével, amelybe a követelményeknek megfelelően elmenti az összes létrehozott fájlt/mappát. Az ezen a mappán kívül mentett fájlok/mappák NEM kerülnek értékelésre.
Megjegyzés: Az összes szükséges erőforrás az asztalon az OJTI_2023_TIC12_Resources mappában található.

Forgatókönyv

A stílusban, tempóban és ritmusban oly változatos román népi „tánc” erővel és életerővel teli megnyilvánulás, amely kifejezi az ország egyes régióinak sajátosságait, szokásait, hagyományait, tükrözi népünk élményeit, lelkét, történelmét. Nemzedékről nemzedékre ápolt kincs, kötelességünk megóvni és gyermekeinkre hagyni, történelmünk és nemzeti identitásunk tanújaként. Meghívjuk Önt ma, hogy legyen azok között, akik hozzájárulnak ennek az örökségnek a megvalósításához!

Tétel

Oldjátok meg az alábbi követelményeket, figyelembe véve a kreativitás és a művészi érzék kifejezését, a dizájn- és színelemek használatát, a közvetített üzenetet és az alkotóelemek funkcionalitását.

S.sz	Követelmény	Pontszám
1.	A ***"Junior Original Club" - JOC*** - România legnagyobb néptáncrajongó közössége, képzettségi szinten megkülönböztetve, akik részt vesznek a nekik szóló szórakoztató rendezvényeken belföldön vagy külföldön.	
	1.1. A Windows **Notepad** segédprogramja segítségével írja be a **ResurseSO** almappában az **S1.jpg** fájlban látható szimbólum- és betűsorozatot. Mentse el az eredményül kapott fájlt **Zambet.txt** néven.	**3 pont**
	1.2. Ahhoz, hogy a fesztivál chatjén kommunikálni tudjunk, megfelelő beállításokra van szükségünk, hogy személyre szabhassuk számítógépünket egy bizonyos identitással. Egy MS-DOS paranccsal módosítsa a prompt szövegét **C:\>**-ről **JOC2023** szövegre. Készítsen képernyőképet, és mentse el **Cmd1.jpg** néven. Cserélje vissza a promptot az eredeti szerkezetére. Készítsen még egy képernyőképet, és mentse el **Cmd2.jpg** néven.	**3 pont**
	1.3. A fesztivál szervezői megkérték, hogy küldjünk egy fekete-fehér vázlatot egy táncos párral. A Windows **Paint** alkalmazás és a **Dansatori.jpg** fájl segítségével a **ResurseSO** almappából készíts egy fehér-fekete vázlatot. Egy másik Windows-alkalmazással mentse el a vázlatkészítés során kapott három köztes képet, valamint annak végleges formáját egy **Desen.zip** nevű archívumba. A vázlat létrehozásának egy módja az **S2.jpg** fájlban látható.	**4 pont**
2.	A klubtagok sok pozitív benyomással és tapasztalattal tértek vissza a fesztiválról. Valamennyien egyetértettek abban, hogy a klub tevékenységének hatékonyabbá tétele érdekében a dokumentumok átszervezésére van szükség.	
	2.1. Készíts egy 16,54 x 23,36 inch oldalméretű **Sinteza.docx** fájlt, álló tájolással, amelyben nyomtatáskor két oldal kerül egy nyomtatott oldalra. A szükséges elemek felhasználásával az első oldalra illessze be a szöveget és a **W1.jpg** fájl mintájának megfelelő alakzatot. A második oldalon készítsen egy három sorból és két oszlopból álló táblázatot: **Nr. crt.** és **Documentul** nevű oszlopokkal. A táblázat fejlécének van háttérszíne és egy 2 pont vastagságú szegélye, amelynek színét Ön választja (a feketén kívül). Az 1-es sorszámú sor második oszlopa egy személyreszabott ikont tartalmaz egy **.pdf** fájlra mutató hivatkozással, a 2-es sorszámú sor pedig egy testreszabott ikont tartalmaz	**6 pont**

S.sz	Követelmény	Pontszám
	egy .**xlsx** fájlra mutató hivatkozással. Az egyéni ikonok a **ResurseWord** almappából származó képek felhasználásával készülnek. A **W2.jpg** fájlban látható egy példaikon. *A 2.1 követelmény pontozása figyelembe veszi a kreativitást, a művészi érzék megnyilvánulását, valamint a design- és színelemek használatát is.*	
	2.2. Végezze el a szükséges módosításokat a **Model2.docx** fájlban az erőforrások mappájában, hogy a navigációs panel formája olyan legyen mint a **W3.jpg** fájlban. Készítsen képernyőképet, amelyen a navigációs panel látható a szükséges változtatások után, és mentse le a **Model2.png** nevű fájlba.	**3 pont**
	2.3. A **Dansul-popular.docx** fájl segítségével az erőforrás mappából, hozza létre a **JoculUniversal.docx** fájlt, és adjon hozzá egy álló tájolású borítót, amely három összetevőből áll: a cím **JOC – universal și polivalent**, az alcím **Olimpiada Națională de Tehnologia Informației** és az év **2023**. Az évszám alá szúrjon be egy aláírást, amely tartalma **W4.jpg** képfájlban található. A második oldalon hozzatok létre egy flyer-t, amelynek meg kell felelnie a következő paramétereknek: o a lap fekvő tájolású és mérete 4 inch x 6 inch; o tartalmaz egy képet amely 9 négyzetre van osztva; o pontozott vonallal írt szöveget tartalmaz; o olyan szegélyeket tartalmaz, mint a **W5.jpg** képen. *A 2.3 követelmény pontozása a kreativitás, a művészi érzék megnyilvánulását, valamint a design- és színelemek használatát is figyelembe veszi.*	**4 pont**
3.	Mindannyiunk kötelessége népszerűsíteni hagyományunkat, a néptáncot. Mivel a családban már nem tanítják a néptáncot, mint korábban, a klubtagok úgy döntöttek, hogy a klubhelyiségekben táncórákat szerveznek. Másolja a **Dans.xlsx** fájlt a **ResurseExcel** almappából a munkamappába, és a másolatban hajtsa végre a következő műveleteket.	
	3.1. A **Foaie1** munkalap esetében: o írjon be egy megjegyzést a C7 cellához, amely csak a **Acces nelimitat la toate grupele de dans** szöveget tartalmazza; o o nevezze át a táblázatot **Adulți** névre, és alkalmazzon egy tetszőleges színt a lap címkéjére/kiválasztójára; o hozzon létre egy új stílust *táblázat formázásra* **OTI2023** néven, és alkalmazza a táblázatra; o végezze el a szükséges beállításokat, hogy a táblázat készen álljon a nyomtatásra fekvő tájolásban, A4-es formátumban, 200%-os méretezéssel, mint vázlat; o védje a táblázatot az **OTI.2023** jelszóval, hogy a felhasználók ne módosíthassák a lap tartalmát, amíg a munkalap védelmét fel nem oldották ezzel a jelszóval; o a táblázat megtekintésekor rögzítse a táblázat sorait és oszlopait úgy, hogy csak az első három sor és az első oszlop maradjon rögzített. *A 3.1 követelmény pontozása a kreativitás, a művészi érzék megnyilvánulását, valamint a design- és színelemek használatát is figyelembe veszi.*	**7 pont**
	3.2. A **F1** munkalap esetében: o írjon egy képletet a H18 cellába, amely automatikusan megjeleníti a maximális gyakoriságú hangot (leggyakrabban megkapott) a H2:H16 tartományból; o írjon egy képletet a H19 cellába, amely automatikusan megjeleníti az 5. legmagasabb hang értékét (az 5. hangérték az értékek csökkenő sorrendje szerint); o egy megfelelő Excel eszköz segítségével, amely lehetővé teszi az adatok kiszámítását, összegzését és elemzését, az L1:N8 tartományba illesszen be egy táblázatot, amelyben automatikusan megjeleníti minden táncegyüttes esetében a hozzá tartozó versenyzők számát, valamint az általuk szerzett pontszámok átlagát. Formázza a táblázatot az **E1.jpg** képen látható módnak megfelelően. *A 3.2 követelmény pontozása a kreativitás, a művészi érzék kifejeződését, valamint az elemek funkcionalitását is figyelembe veszi.*	**7 pont**
	3.3. Az **F1** és **F2** munkalapok egy-egy táblázatot tartalmaznak, és az **Id concurent** nevű oszlopban közös értékeik vannak.	**5 pont**

S.sz	Követelmény	Pontszám
	○ a táblázat végén mind a két lapon adjon hozzá egy új oszlopot **Aviz participare** címmel; ○ az **F2** munkalapban az Excel függvényekkel töltse ki az **Aviz participare** oszlop celláit **DA**-val, ha az adott azonosítóval rendelkező résztvevő mindkét értesítéssel rendelkezik, és **NU**-val ellenkező esetben. ○ használjon Excel-függvényt, amely automatikusan kitölti az F1 munkalap **Aviz participare** oszlopát úgy, hogy a megfelelő értéket az F2 munkalap azonos nevű oszlopából veszi, és a versenyzők azonosítóját használja az adatok egyeztetéséhez. A két munkalapon az **Id concurent** oszlopok közös értékekkel kell rendelkezzenek. *A 3.2 követelmény pontozása a kreativitás, a művészi érzék kifejeződését, valamint az elemek funkcionalitását is figyelembe veszi.*	
4.	A klubtagok mindig részt vesznek a közösségi tevékenységekben, és észrevették, hogy előadásaik többnyire klasszikusak. A segítségedet kérik néhány érdekesebb elkészítésében.	
	4.1. Készítsetek fotóalbumot a **ResursePPT** almappában lévő képekkel, ahol minden kép fekete-fehér. Minden dia négy képet tartalmaz, mindegyik címmel, *Elmosódott élű téglalap* típusú szegéllyel, valamint minden kép alatt egy jelmagyarázattal, amely jelzi, hogy az öltöny melyik területről származik. Mentsétek az albumot egy **Foto.pptx** nevű fájlba, és jelöljétek meg véglegesnek ezt a bemutatót.	**5 pont**
	4.2. Hozzatok létre egy **Joc.pptx** nevű prezentációt egy diával, amely a következőket tartalmazza: o a dia teljes felületét lefedő, 65%-os átlátszóságú képpel kitöltött háttér; o az automatikus alakzatok segítségével írt **JOC** szó, amelyben a J betű háttere piros, az O betű háttere sárga és a C betű háttere kék, és amelyre a **Joc.wmv** film animációs effektusait használjátok; *A 4.2 követelmény pontozása a kreativitást, a művészi érzék megmutatkozását , valamint a design- és színelemek használatát is figyelembe veszi.*	**7 pont**
	4.3. Hozzátok létre a **Traditii_romanesti.pptx** prezentációt az alábbiak szerint: ○ az első dia *Csak cím* típusú, és a **Tradiții românești** szöveget tartalmazza; ○ a második dia automatikus alakzatokból álló listát tartalmaz, a **P1.jpg** ábrán látható minta szerint; ○ ha a lista egyes elemei melletti képekre kattintunk, akkor az adott elemhez rendelt dia jelenik meg – a listaelemekhez rendelt diákhoz használjátok az erőforrások mappában elérhető forrásokat; ○ a **Costume** elemhez tartozó dia tartalmazza a kiemelt címet, a bal oldalon elhelyezett szöveget, amelyet a **text_costume_populare_romanesti.docx** fájlból vesszük, a jobb oldalon elhelyezett képet, a szövegre alkalmazott *Beúszás (Zbor spre interior)* típusú animációt, ill. egy *Körcikk (Roată)* típusú animációt a képre, úgy, hogy a két animációs effektus egyszerre induljon el, ha a címre kattintunk; ○ a **Dansuri** elemhez társított dia a forrásokból vett videót tartalmazza, a **Dansuri tradiționale românești** alternatív szöveggel, úgy, hogy a videó vetítése egy elmosódott szélű téglalap alakú alakzatban történjen, amely 12 cm magas és 20 cm széles, és 15^0-al el van forgatva, és a levetített szekvencia 15 másodperc időtartamú a 2. másodperctől kezdődően. A videó lejátszása addig ismétlődik, amíg le nem állítjuk az egér kattintásával vagy az Enter billentyű lenyomásával. ○ a **Tradiții** elemhez tartozó dia tartalmazza a kiemelt címet, a jobb oldalon elhelyezett szöveget és a bal oldalon elhelyezett képet, a szövegre és a képre egyaránt alkalmazott *Belebegés (Plutire în interior)* animációt ebben a sorrendben: először a szöveg, majd a kép animálódik Mindegyik dedikált dián két műveleti gomb található: egy a második diára való visszatéréshez, egy pedig a vetítés befejezéséhez.	**7 pont**
5.	A "Cânt si Joc de la Străbuni" Nemzeti Táncfesztivál azzal a céllal jött létre, hogy megünnepelje a román kultúrában és szellemiségben mélyen gyökerező hagyományok gazdagságát és szépségét. Másoljátok ki a **Concurs.accdb** fájlt a **ResurseAccess** almappából, és végezzétek el a másolaton az alábbiakban leírt feldolgozásokat.	
	5.1. Alakítsátok át megfelelő módon az adatbázis alább megadott tábláit.	**7**

S.sz	Követelmény	Pontszám
	Módosítsátok a **Școli** tábla adattípusait és általános tulajdonságait az alábbiak szerint: o **Școala** – Szöveges típus, 30 karakter; o **Localitate** – Szöveges típus, 25 karakter; o **Județ** - 15 karakteres Szöveges típus - az első betű mindig nagybetű, a többi kisbetű lesz, függetlenül attól, hogy hogyan kerültek beírásra; o **Denumire formație** – Szöveges típus, 50 karakter, kötelezően kitöltve, egyedi értékekkel, elsődleges kulcs; o **Secțiune** – olyan típusú, amely lehetővé teszi a következő három lehetőség valamelyikének kiválasztását egy listából: 8-13 év, 14-17 év, 18-19 év; o **Profesor coordonator** - Szöveg típusú, 40 karakter; o **Telefon** – Szöveg típusú, 10 karakter. Módosítsa a **Participanți** tábla adattípusait és általános tulajdonságait az alábbiak szerint: o **Id concurent** - Egész típusú, egyedi értékekkel, elsődleges kulcs; o **Nume** – Szöveg típusú, 30 karakter; o **Prenume** - Szöveg típusú, 40 karakter; o **Inițiala** – Szöveg típusú, egy karakter; o **Data nașterii** – de tip Dátum/Idő; o **Denumire formație** – olyan típusú, amely lehetővé teszi az adatok átvételét az **Școli** tábla azonos nevű mezőjéből; o **Clasa** – Szám típusú, amely csak a [0-13] intervallumban található egész számok bevitelét engedélyezi. Hozza létre az **Acorduri**, táblát a következő szerkezettel: o **Id concurent** – Egész szám típusú, egyedi értékekkel, elsődleges kulcs; o **Acord părinți** – Igen/Nem típusú; o **Acord medical** – Igen/Nem típusú, o **Aviz participare** – olyan típusú, amely lehetővé teszi az automatikus kitöltést **DA**-val, ha **Acord părinți** és **Acord Medical** mezők értéke **True**, és **NU** -val ellenkező esetben. *Az 5.1. követelményre adott pontszám figyelembe veszi az elemek működőképességét is.*	**pont**
	5.2. Hozzátok létre a következő kapcsolatokat: o kapcsolat a **Școli** és a **Participanți** táblák között, az azonos nevű mezőt használva; o kapcsolat az **Acorduri** és **Participanți** táblák között, az azonos nevű mezőt használva .	**4 pont**
	5.3. Készítsen egy **Aplicație** nevű űrlapot, amely lehetővé teszi az adatbázis-elemek kezelését, a következőképpen: o Helyezzétek el az **APLICAȚIA INFORMATICĂ FESTIVALUL „CÂNT ȘI JOC DE LA STRĂBUNI” 2023** szöveget a fejlécben, vízszintesen középre igazítva. Alkalmazzátok a szükséges beállításokat erre a szövegre, úgy, hogy rákattintva egy tájékoztató üzenet jelenjen meg az **Ediția a 10-a** szöveggel. o Szúrjatok be öt vezérlőelemet az űrlap bal oldali részébe az **Informații concurs**, **Adaugă școală**, **Adaugă participant**, **Adaugă acord,** illetve **Ieșire** szövegekkel. Amikor az **Adaugă școală** és az **Adaugă participant** elemeket aktiváljuk, akkor a **Școli** és a **Participanți** űrlapok megnyílnak az **Aplicație** űrlapon, míg az utolsó elem aktiválásakor az **Aplicație** űrlap bezárul. Egy mintamegoldás látható az **A1.jpg** képen. Az 5.3 követelményre kapott pontszám figyelembe veszi az elemek működőképességét is.	**8 pont**
6.	A klub a román hagyományok megismerésére kívánja ösztönözni a fiatalokat, ennek értelmében szervezi meg az **Zilele tradițiilor online** honlapversenyt, amelyen középiskolások vesznek részt. Minden weboldal (**index.html, evenimente.html** és **galerie.html**) a **ResurseWeb** almappában található **H0.jpg** fájlban látható szerkezettel rendelkezik.	
	6.1. Hozza létre a webhely mindhárom oldalának szerkezetét a következőképpen: Az 1. zónában középen a klub logójaként a **ResurseWeb** almappából vett kép található, alatta pedig az oldal címe: **Tradiții – comori ale neamului românesc**. A 2. zóna egy menüt tartalmaz, amelynek formája a **H1.jpg** képen látható.	**7 pont**

S.sz	Követelmény	Pontszám
	A menüpontok kapcsolatot létesítenek a weboldal oldalaival, a hozzá tartozó szöveg aláhúzás nélküli, fehér színű. Ha az egeret az egyes opciók fölé viszi, a szöveg színe sárgára változik, a betűméret pedig megnő. A menü háttere tömör, téglaszínű. Egy aktív menüopcióhoz kapcsolódó oldal elérésekor az adott opcióhoz tartozó szöveg színe szürkére változik, hogy kiemelje az aktuális pozíciót. A 3. zóna az információkat jeleníti meg, és oldalanként eltérő módon lesz testreszabva a követelménytől függően. A 4. zóna az első sorban az **OJTI – 2023** szöveget és az **Împărtășește cu prietenii!** szöveget tartalmazza a második sorban. A harmadik sorban három kép található, amelyek a három leggyakrabban használt közösségimédia-alkalmazáshoz kapcsolódnak: Instagram, Facebook és Twitter. A három sorban az alkotóelemek vízszintesen, a területen belül vannak középen, a szöveg fehér színnel van írva, a 2. területen használt háttérrel megegyező háttérrel. A zóna jobb oldalán található egy felfelé mutató nyíllal ellátott gomb, amely az oldal tetejére (az 1. zóna felé) küld, és amíg ez a művelet tart, folyamatosan a képernyőn marad, majd a végén eltűnik. *A 6.1 követelmény pontozásánál figyelembe veszik az alkatrészek funkcionalitását, a kreativitás, a művészi érzék megnyilvánulását, valamint a dizájn- és színelemek használatát is.*	
	6.2. Az **index.html** főoldal, amely az **Acasă** menü opciójához kapcsolódik, a 3. zónában általános információkat tartalmaz a klubról (10 sor), amelyet a **club_info.docx** fájlból másoltok át az erőforrás mappából, és egy képet a klubról szöveg bal oldalán anélkül, hogy érintkezne vele. A szöveg fehér színű, a kép szegélye fehér, szürke árnyékoló hatással. Az egész terület kék háttérrel rendelkezik. *A 6.2 követelmény pontozása figyelembe veszi az összetevők működőképességét, a kreativitás és a művészi érzék megnyilvánulását is.*	**5 pont**
	6.3. Az **evenimente.html** oldalon a menü **Evenimente** opciójához kapcsolódóan a 3. zónában középen az **Evenimente** szöveg található, a 2. zóna hátterének betűszínével megegyező betűszínnel, és egy új sorban a rendezvények, amelyeken a klub részt vett, olyan lista formájában, amely egérrel működtetve ugyanazon az oldalon görgeti a kiválasztott eseményre vonatkozó információkat, oldalba integrált dokumentum formájában. Az oldal két eseményt mutat be a forrásokban található dokumentumok alapján. *A 6.3 követelmény pontozása figyelembe veszi az összetevők működőképességét, a kreativitás és a művészi érzék megnyilvánulását is.*	**5 pont**
	6.4. A menü **Galerie Foto** opciójához kapcsolódó **galerie.html** oldal a 3. zónában nyolc képből álló galériát tartalmaz, két sorban és négy oszlopban elrendezve úgy, hogy amikor mindegyik fölé viszi az egeret, a kép helyett egy megfelelő szöveg jelenik meg. Ha elviszi az egeret, a kép újra megjelenik. *A 6.4-es követelmény pontozása figyelembe veszi az összetevők funkcionalitását, a kreativitás, a művészi érzék megnyilvánulását, valamint a design- és színelemek használatát is.*	**3 pont**