1. Komárom

Hozzon létre egy 2 oldalas dokumentumot a komáromi erődrendszer történetének bemutatására! A dokumentumot a szövegszerkesztő program segítségével készítse el!

Az egyszerű szövegszerkesztővel készített forrás szövege a *komforras.txt* fájlban található. A dokumentumba beszúrandó képek: *erod.jpg*, *5bastya.jpg* és *monostor.gif*.

- 1. Nyissa meg a szövegszerkesztő program segítségével az UTF-8 kódolású komforras.txt fájlt! Mentse munkáját a program alapértelmezett formátumában komarom néven!
- 2. A forrásban a szöveg tagolásához ismételt szóközöket és üres bekezdéseket használtak. Ezeket szüntesse meg, és a feladat további részében a minta szerinti tagolást térközök állításával oldja meg!
- 3. A szöveg alapértelmezett betűformátuma 13 pontos Times New Roman (Nimbus Roman) legyen! A bekezdéseket tegye sorkizárttá, és utánuk 8 pontos térköz legyen!
- 4. Állítsa a dokumentumban a bal és a jobb oldali margót 2,3 cm-re, a felsőt és az alsót 2 cm-re!
- 5. Legyen a cím 20 pontos betűméretű, kiskapitális betűstílusú, és utána a térköz 10 pontos! A cím háttere legyen sötétszürke és a betűszíne fehér!
- 6. Készítse el a cím fölötti fejlécet a minta szerint! A szöveg az alapértelmezett betűformátum mellett legyen kiskapitális betűstílusú és 2 pontos ritkítású! A fejléc tartalmát alulról szegélyezze a mintának megfelelően!
- 7. Az első bekezdés mellé a minta szerint helyezze el az *erod.jpg* képet, amit módosítson arányosan úgy, hogy a szélessége 6 cm legyen!
- 8. A dokumentumban alkalmazzon elválasztást a szükséges helyeken!
- 9. Készítse el az erődrendszer első oldalon látható haderőleltárát! Az oszlopok kialakításához megfelelő igazítású tabulátorokat használjon és ne táblázatot! A tabulátorok helye legyen 1, 6, 9, 12 és 15 cm-nél! Ezen kívül más tabulátorpozíciót ne használjon! Jelenítse meg a két bal margótól jobb margóig tartó vonalat! Állítsa be, hogy a közöttük lévő bekezdéseknél a térköz 0 legyen a minta szerint! Mindkét vonal vastagságát állítsa egységesen 1,5 és 3 pont közötti értékűre!
- 10. Helyezze az V. bástya képét, az 5bastya.jpg állományt az utolsó előtti bekezdés elé középre igazítva, az eredeti méretben!
- 11. Szúrjon be a kész minta szerinti négy ponthoz lábjegyzetet a mintán látható formában, majd szövegüket gépelje be! A lábjegyzet betűstílusát és betűméretét nem kell megváltoztatni.

X (1) (1) 1	
Labjegyzet helye:	Szovege:
Első oldal negyedik bekezdés vége	Csikány Tamás: A komáromi vártüzérség 1848/49-ben. Limes 1991/2. szám 35. p.
Második oldal első bekezdés vége	Csikány Tamás: i. m. 36. p.
Második oldal második bekezdésében a	Magyar Országos Laváltár Hadügyminisztárium irotai 1949:6506
második mondat végén	Magyai Oiszagos Levenai Hadugyininiszteriuni natai 1848.0390
Második oldal harmadik bekezdés vége	Magyar Országos Levéltár Országos Honvédelmi Bizottmány iratai 1848:2109

12. A dokumentum végére szúrjon be egy egysoros, öt cellából álló, szegély nélküli táblázatot a sorminta kialakításához! A cellákba vízszintesen középre igazítva helyezze el a monostor.gif képet 2 cm oldalhosszúságra kicsinyítve!

40 pont

Minta a Komárom feladathoz:



2A Vírusok

A fertőző vírusos betegségek ellen gyakran védőoltásokkal védekezünk. Magyarországon a gyerekek tizenöt hónapos korukban kapják meg az MMR oltást. Az oltás három betegség: a kanyaró, a mumpsz és a rubeola ellen véd. Ezen vírusok rövid bemutatására készítsen egy interaktív bemutatót az alábbi leírás és a minta alapján!

- 1. Hozzon létre egy négy diából álló bemutatót *virusok* néven a bemutatókészítő alapértelmezett formátumában! Mindegyik dia hátterének az *oltas.jpg* képet állítsa be!
- 2. Mindegyik dián a cím és a felsorolás talpas betűtípusú legyen! A cím 49 pontos, félkövér stílusú, a többi szöveg mérete pedig 33 pontos legyen!
- 3. Készítse el az első diát! Írja be címnek a "Vírusok" szót! A "Kanyaró", "Mumpsz" és "Rubeola" szavakat gépelje be, majd formázza a minta alapján!
- 4. A második, harmadik és negyedik dia szövegét töltse be a *virusforras.txt* állományból, és helyezze el a mintának megfelelően!
- 5. Készítsen az első dián lévő szavakra hivatkozást, melyek rendre a második, harmadik és a negyedik diára mutatnak!
- 6. A második diától kezdődően helyezzen el egy 3,5 cm széles, 1,5 cm magas, téglalap alakú objektumot a dia bal felső sarkától vízszintesen 2 cm-re, függőlegesen 17 cm-re! Háttérszíne fehér legyen, keretének színe pedig fekete! A keret vastagságát 2 pontosra állítsa!
- 7. A 2-4. dián létrehozott objektumokra készítsen "Vissza" feliratot 18 pontos méretben fekete színnel! Állítsa be úgy az eseményt, hogy ha rákattintunk, akkor az első diára ugorjon vissza a vetítés!
- 8. A diavetítést állítsa be úgy, hogy egérkattintás esetén csak a korábbi feladatokban leírt hivatkozásokra és objektumokra kattintva történjen diaváltás!
- 9. Alkalmazzon a diákra egységes áttűnést!

15 pont

Minta a Vírusok feladathoz:



3. dia

3. Vetélkedő

Szomszéd város Fő Gimnáziumában informatikai vetélkedőt szerveztek, amelyen összesen hat feladatot kellett megoldani. A résztvevők minden feladatot egyszerre kaptak meg, a megoldást tetszőleges sorrendben készíthették el a rendelkezésre álló kevesebb, mint 1 óra alatt. A versenyzők az elkészült megoldást azonnal beadták. Ha a zsűri helyesnek találta azokat, feljegyezte a beadás időpontját. A verseny végén azok a cellák maradtak üresen, amelyekre az adott csapat nem tudott helyes megoldást adni.

A megoldás során vegye figyelembe a következőket:

- A megoldás során a J oszloptól jobbra végezhet segédszámításokat.
- Amennyiben lehetséges, a megoldás során képletet, függvényt, hivatkozást használjon.
- Ha egy részfeladatban fel akarja használni egy korábbi részfeladat eredményét, de azt nem sikerült teljesen megoldania, használja a megoldását úgy, ahogy van, vagy írja be a valószínűnek tartott adatokat! Így ugyanis pontokat kaphat erre a részfeladatra is.
- 1. Nyissa meg táblázatkezelő program segítségével a *fo.txt* tabulátorokkal tagolt, UTF-8 kódolású adatfájlt úgy, hogy az első érték az *A1*-es cellába kerüljön! Mentse a táblázatot *vete1kedo* néven a táblázatkezelő alapértelmezett formátumában!
- 2. Szúrjon be egy sort az adatok fölé, majd töltse ki a minta alapján!
- 3. A *Befejezési idő* oszlopában határozza meg, hogy az egyes csapatok mikor adták be az utolsó megoldásukat!
- 4. A *Megoldásszám* sorban számítsa ki, hogy az egyes feladatokat hány csapat oldotta meg sikeresen!
- 5. A feladatokat a zsűri nehézségüknek megfelelő pontszámmal látta el, ami a Szétosztható sorban olvasható. Ezeket a pontokat az adott feladatot sikeresen megoldók között egyenlően osztják szét. Tehát ha a 100 pontot érő 4. feladatot 5 csapat oldotta meg, akkor a 4. feladatban elérhető pontszám 20 lesz. Az Elérhető sorban az előbbi leírás alapján számítsa ki a feladatok egészre kerekített, egy csapatra jutó pontszámait!
- 6. A *Pontszám* oszlopban az *Elérhető* sorának felhasználásával számítsa ki, hogy az egyes csapatok hány pontot szereztek!
- 7. A versenyen nem csupán a végső pontszám szerinti legjobb csapatot díjazzák, hanem az egyes feladatok legelső helyes megoldóit is. A *Legelső megoldás* sorban feladatonként adja meg, mikor született a legelső helyes megoldás! A *Különdíjas* sorban hibamentesen másolható képlet segítségével határozza meg, hogy melyik csapaté a leggyorsabb megoldásért járó különdíj!
- 8. Az adatok rendezésével állítsa elő a végső sorrendet! A legmagasabb pontszámot elérő csapat kerüljön a legelső sorba! Azonos pontszám esetén az kerüljön előrébb, amelyik csapat hamarabb adta be az utolsó helyes megoldást!
- 9. Az időadatokat tartalmazó cellákat állítsa be a mintán látható formátumnak megfelelően!
- 10. Az adatokat tartalmazó területek külső szegélyét állítsa dupla vonalasra, a belső szegélyeket pedig vékonyra! Minden oszlop legyen azonos szélességű, az elsőt kivéve!
- 11. A számításokat tartalmazó cellákat formázza dőltre! A táblázat többi formai jellemzőjét állítsa be a mintának megfelelően!
- 12. Készítsen a mintának megfelelő diagramot! A diagram szélessége egyezzen meg a felette található táblázatrész szélességével!

30 pont

	Feladat 1	Feladat 2	Feladat 3	Feladat 4	Feladat 5	Feladat 6	Befejezési idő	Pontszám
Szétosztható	50 pont	100 pont	100 pont	100 pont	100 pont	100 pont		
Elérhető	6 pont	17 pont	17 pont	14 pont	20 pont	20 pont		
Kockák	15 p 34 mp	42 p 26 mp	2 p 41 mp	14 p 38 mp	33 p 55 mp	16 p 50 mp	42 p 26 mp	94 pont
Solvers	3 p 49 mp	19 p 25 mp	58 p 00 mp	33 p 48 mp	7 p 45 mp	30 p 48 mp	58 p 00 mp	94 pont
Ex-Cell	51 p 06 mp		8 p 30 mp	17 p 40 mp	56 p 23 mp	26 p 33 mp	56 p 23 mp	77 pont
Hódítók	8 p 42 mp	3 p 23 mp	14 p 46 mp	42 p 31 mp		3 p 21 mp	42 p 31 mp	74 pont
Yesssssss	43 p 31 mp	38 p 09 mp	15 p 09 mp	47 p 44 mp	31 p 46 mp		47 p 44 mp	74 pont
WoW	12 p 33 mp	35 p 12 mp		18 p 18 mp		14 p 14 mp	35 p 12 mp	57 pont
Runtime terror	36 p 30 mp		33 p 45 mp		54 p 01 mp		54 p 01 mp	43 pont
Lúúúzerek	9 p 16 mp	36 p 00 mp		37 p 01 mp			37 p 01 mp	37 pont
Megoldásszám	8	9	9	2	5	5		
Legelső megoldás	3 p 49 mp	3 p 23 mp	2 p 41 mp	14 p 38 mp	7 p 45 mp	3 p 21 mp		
Különdíjas	Solvers	Hódítók	Kockák	Kockák	Solvers	Hódítók		
		_	37 000	-				
Runtime terror				43 pont				
MoW					7 57 pont			
Yesssssss		-		_		74 pont		
Hódítók						74 pont		
Ex-Cell						77	pont	
-								
Solvers		-		-		_		
Kockák] 94 pont
0 pont		25 pont		50 pont		75 pont		100 pont

Minta a Vetélkedő feladathoz: