

### Téma: A KOZMOSZ – MÚLTTÓL A JELENIG

- Minden tétel kötelező. Effektív munkaidő 5 óra.
- A maximális pontszám 100 pont, amiből 20 pont jár a kreativitásra és művészi érzékre, design és kromatikai elemek használata, az üzenet átadása és a komponens elemek működő képessége. Nem jár semmi pont hivatalból.

### A munkafelület konfigurálása:

Hozz létre az Asztalon (Desktop) egy munkamappát a saját azonosítód (ID) nevével, amelyben az **összes** általad készített fájl/mappát fogod menteni a követelmények szerint. Az ezen a mappán kívül mentett fájlokat/mappákat NEM fogják értékelni/pontozni.

Megjegyzés: Minden szükséges forrás az Asztalon található az **ONTI\_2024\_TIC11\_Resurse** mappában.

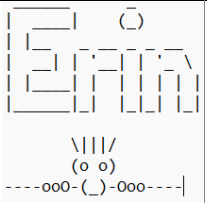
### Forgatókönyv:

#### Bolygóközi utazások - Egy űrbéli kaland

Négy elválaszthatatlan barát, Ileana, Zoe, Victor és George, imádnak érdekes dolgokat csinálni szabadidejükben. Így, az előző este látott film által inspirálva, úgy döntenek, hogy a Zathura nevű játékot fogják játszani. Ez egy tudományos-fantasztikus, mágikus társasjáték, korlátlan hatalmakkal. Amikor valaki elkezd játszani, a Zathura életre kel, és a játékosokat, beleértve a házat is, ahol játszanak, az űrbe viszi. A játék végén eljutnak a Zathura bolygóra, ahol befejezik utazásukat, és egy portál segítségével visszatérnek a Földre. Ehhez azonban teljesíteniük kell a játék összes szintjét, amelyeket az alábbiakban mutatunk be.

### Tétel

Oldjátok meg az alábbi követelményeket, hangot adva a kreativitásoknak és művészi érzékeknek, design és kromatikai elemeket használva, ügyelve az üzenet átadására és a komponens elemek működő képességére.

Nr. crt.	Követelmény	Pontozás	
1.	<b>1. szint</b> A nappali szobában meteoreső van, és Victor, hogy megállítsa, be kell bizonyítsa hogy híres földlakó, de ugyanakkor jártas egy számítógép beállításának konfigurálásában is. A játékkártyán a következő útmutatás található		
	1.1. Szerkeszd meg a munkamappában a <b>Cod11.txt</b> állományt a mellékelt ábrán megadott tartalommal, felhasználva a következő karaktereket:  Oo()-_ ' (Ex11.png). • Szerkesszetek egy 3D modellt <b>Cod11.glb</b> néven, felhasználva a <b>Paint 3D</b> alkalmazást. A 3D modell kell tartalmazzon: egy 3D objektumot egy képpel (Ex11.png) és egy 3D szöveggel, amelyre más matricát alkalmazunk minden egyes betűre. Egy elkészítési modell található az <b>Ex11.mp4</b> állományban. • Felhasználva a <b>Cod11.txt</b> és <b>Cod11.glb</b> állományokat, szerkesszetek meg a <b>Cod1.zip</b> tömörített állományt. <i>Az 1.1. követelmény pontozásakor figyelembe lesznek véve a kreativitási jegyek, művészi érzék, illetve a design és kromatika elemek használata.</i>		6 puncte
	1.2. Ellenőrizd, hogy milyen típusú tárolóval rendelkezik a számítógép, amelyen dolgozol (SSD vagy HDD). Mentsd el az elvégzett lépéseket egy Windows segédprogrammal, és minden lépéshez adj megjegyzést az elvégzett művelet román nyelvű leírásával. Mentsd el a fájlt <b>X.zip</b> néven.	2 puncte	
	1.3. Mentsd a <b>Cod1.txt</b> és <b>Cod2.zip</b> állományokat a munkamappába. • Nyisd ki a <b>Cod1.txt</b> állományt a <b>Notepad++</b> applikációval. Felhasználva egy <b>Notepad++</b> beállítást, rendezzék át a sorokat úgy, hogy minden sor pontosan 7 karaktert tartalmazzon. Készíts egy képernyőképet a használt beállításról és mentse le <b>CI31.png</b> néven. • A Notepad++ segítségével alakítsa át a fájl minden egyes sorának a szövegét angol ábécés karakterekké, és jegyezze fel a fájl utolsó sorában található karaktereket szóközők nélkül. Készítsen egy képernyőképet a használt beállításról, és mentse el <b>CI32.png</b> néven.	4 puncte	



Nr. crt.	Követelmény	Pontozás
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Az így összekapcsolt karakterek egy szöveget alkotnak, egy alkalmazást, amit kell használnotok, a kategóriát és az alkategóriát (opciót), ahol egy számítógépes funkció található. Hozzon létre egy új fájlt, és mentse el <b>Code3.tex</b> néven, és írja be az első sorba a megtalált jellemzőt. Adja hozzá a <b>Cod3.tex</b> fájlt a <b>Cod2.zip</b> archívumhoz.</li> </ul>	
	1.4. Végezze el a szükséges beállításokat, hogy a munkamappa legyen kizárva a Microsoft Defender vírusirtó alkalmazás rendszeres ellenőrzéséből. Készítsen egy képernyőképet, amely megmutatja a beállítások hatását, és mentse el <b>C141.png</b> néven.	2 puncte
2.	<p><b>2. szint</b> A ház elhalad egy űrhajó mellett, amely visszahozhatja őket a Földre, és Zoé, a legötletesebb játékos, az érzelmi intelligenciáját kell használja, hogy felkeltse az űrhajó legénységének figyelmét, és teljesítse a játékkártyán szereplő feladatokat.</p> <p>2.1. Másolja a <b>Date.docx</b> fájlt a munkamappába, és oldja meg a következő követelményeket:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A dokumentum első oldalán lévő adatokat alakítsd át egy (8 x 7) táblázattá. Készíts egy képernyőképet, mely tartalmazza az átalakításhoz használt eszközt, és mentsd el <b>Conversion.jpg</b> néven. Módosítsd a táblázat cellái közötti távolságot 0,04 cm-re.</li> <li>Rendezze a táblázatban lévő adatokat név szerint növekvő, ha a nevek megegyeznek, akkor vezetéknev szerint növekvő, és ha a keresztnév és vezetéknev is megegyezik, akkor ár szerint csökkenő sorrendbe. Mentse el a <b>Sortare.jpg</b> nevű képernyőképet, amely a használt eszközt tartalmazó ablakot tartalmazza. Számozza át az első oszlopot. (Ha nem sikerült az előző követelmény szerinti átalakítás, másolja ki a táblázatot a <b>Tabel.docx</b> fájlból).</li> <li>Az első táblázat adatainak felhasználásával töltsd ki a második oldalon található táblázat üres celláit a megfelelő képletekkel, hogy megkapja az első oszlopban szereplő szövegek által megadott értékeket. Végezze el a szükséges beállításokat, hogy az átlagár 4 tizedesjegy pontossággal jelenjen meg, és automatikusan az <i>euro</i> szöveg kerüljön a végére.</li> </ul> <p>2.2. Hozz létre egy új dokumentumot <b>Bilet.docx</b> néven, és oldd meg a következő követelményeket:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Alkalmazzon fekvő tájolást az oldalakra, és illesszen be egy 2 soros és 3 oszlopos táblázatot. Módosítsa a táblázat méretét úgy, hogy az a teljes lapot elfoglalja. A táblázat összes sorát változtassa meg szaggatott sorokra. A táblázat minden cellájába készítsen egy-egy utazási jegyet</li> <li>A megfelelő eszközzel töltsd be a <b>Tabel.docx</b> fájl adatait a táblázat celláiba úgy, hogy minden egyes jegyen szerepeljen a vásárló neve és vezetékneve, az úti cél, az ár/fő, a személyek száma és a teljes ár, amelyet az ár/fő és a személyek száma alapján számolunk ki. Írjon megfelelő címkéket a bemásolt értékek elé.</li> <li>Végezze el a szükséges beállításokat, hogy a jegyek csak azok számára készüljenek, akik NEM fizették ki az utazást.</li> <li>Minden egyes jegyhez állítson be egy tetszőleges háttérteret, és illesszen be egy szuggesztív képet. Egy sablon elérhető a <b>BiletModel.jpg</b> fájlban. Mentse el az adatlekérdezésből kapott fájlt <b>BileteFinale.docx</b> néven.</li> </ul> <p><i>Az 2.2. követelmény pontozásakor figyelembe lesznek véve a kreativitási jegyek, művészi érzék, illetve a design és kromatika elemek használata.</i></p>	7 puncte
	<p>2.2. Hozz létre egy új dokumentumot <b>Bilet.docx</b> néven, és oldd meg a következő követelményeket:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Alkalmazzon fekvő tájolást az oldalakra, és illesszen be egy 2 soros és 3 oszlopos táblázatot. Módosítsa a táblázat méretét úgy, hogy az a teljes lapot elfoglalja. A táblázat összes sorát változtassa meg szaggatott sorokra. A táblázat minden cellájába készítsen egy-egy utazási jegyet</li> <li>A megfelelő eszközzel töltsd be a <b>Tabel.docx</b> fájl adatait a táblázat celláiba úgy, hogy minden egyes jegyen szerepeljen a vásárló neve és vezetékneve, az úti cél, az ár/fő, a személyek száma és a teljes ár, amelyet az ár/fő és a személyek száma alapján számolunk ki. Írjon megfelelő címkéket a bemásolt értékek elé.</li> <li>Végezze el a szükséges beállításokat, hogy a jegyek csak azok számára készüljenek, akik NEM fizették ki az utazást.</li> <li>Minden egyes jegyhez állítson be egy tetszőleges háttérteret, és illesszen be egy szuggesztív képet. Egy sablon elérhető a <b>BiletModel.jpg</b> fájlban. Mentse el az adatlekérdezésből kapott fájlt <b>BileteFinale.docx</b> néven.</li> </ul> <p><i>Az 2.2. követelmény pontozásakor figyelembe lesznek véve a kreativitási jegyek, művészi érzék, illetve a design és kromatika elemek használata.</i></p>	8 puncte
3.	<p><b>3. szint</b> A ház körül egy, a Zorgon bolygóról származó, hüllőszerű földönkívüli lény lebeg, és módszeresen eltávolítja a ház hőforrásait egy eszközzel. George be kell bizonyítsa a <b>Valori.xlsx</b> fájl segítségével, hogy jól számol, és teljesíteni tudja a játékkártyán szereplő feladatokat, és ki tudja kapcsolni a készüléket. Másolja az <b>Valori.xlsx</b> fájlt a munkamappába, és oldja meg a következő követelményeket:</p>	
	3.1. A <b>Prezență curs</b> táblázatban megtalálod a <i>Start în aventura cunoașterii Universului</i> kurzusra beiratkozott néhány diák keresztnévét és a jelenléti státuszát. A Q2:Q51 területen minden egyes diákhoz illessz be egy boldog 😊 emotikont, ha a tanulónak magasabb a jelenléte, mint az egész csoport átlagos jelenléte, ellenkező esetben egy szomorú 😞 emotikont.	1 punct
	<p>3.2. A <b>Sortare</b> táblázatban a B2:B11 területre a küldetés során megismert bolygók nevei (párónként különbözők) kerülnek beírásra.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Szűrjön be egy képletet a C2:C11 területre, amely megmutatja, hogy a bolygó milyen pozíciót foglalna el a bolygónevek betűrendes listájában.</li> </ul>	4 puncte

Nr. crt.	Követelmény	Pontozás																																													
	<p>• Az F2:F11 területre illesszen be egy képletet, amely a B és C oszlopok értékeinek felhasználásával megjeleníti a B2:B11 területen lévő bolygók neveit, ábécé sorrendben.</p> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <thead> <tr> <th>Nr. crt.</th> <th>Planeta</th> <th>Poziția</th> <th>Nr. crt.</th> <th>Planetele sortate</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Uranus</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>Uranus</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <thead> <tr> <th>Nr. crt.</th> <th>Planeta</th> <th>Poziția</th> <th>Nr. crt.</th> <th>Planetele sortate</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Uranus</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>Pământ</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Pământ</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>Uranus</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="display: inline-table;"> <thead> <tr> <th>Nr. crt.</th> <th>Planeta</th> <th>Poziția</th> <th>Nr. crt.</th> <th>Planetele sortate</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Uranus</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>Jupiter</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Pământ</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>Pământ</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Jupiter</td> <td>1</td> <td>3</td> <td>Uranus</td> </tr> </tbody> </table>	Nr. crt.	Planeta	Poziția	Nr. crt.	Planetele sortate	1	Uranus	1	1	Uranus	Nr. crt.	Planeta	Poziția	Nr. crt.	Planetele sortate	1	Uranus	2	1	Pământ	2	Pământ	1	2	Uranus	Nr. crt.	Planeta	Poziția	Nr. crt.	Planetele sortate	1	Uranus	3	1	Jupiter	2	Pământ	2	2	Pământ	3	Jupiter	1	3	Uranus	
Nr. crt.	Planeta	Poziția	Nr. crt.	Planetele sortate																																											
1	Uranus	1	1	Uranus																																											
Nr. crt.	Planeta	Poziția	Nr. crt.	Planetele sortate																																											
1	Uranus	2	1	Pământ																																											
2	Pământ	1	2	Uranus																																											
Nr. crt.	Planeta	Poziția	Nr. crt.	Planetele sortate																																											
1	Uranus	3	1	Jupiter																																											
2	Pământ	2	2	Pământ																																											
3	Jupiter	1	3	Uranus																																											
	<p>3.3. Az <b>Informații călătorii</b> táblázatban megtalálja az úrutazást kínáló irodák adatait, a résztvevők számát és az árat.</p> <p>• Hozzuk létre a <b>Rezumat călătorii</b> nevű táblázatot, és illesszünk be két PivotTable jelentés-összefoglalót. Az első, a lap bal oldalán elhelyezett összefoglaló két oszlopot jelenít meg: az ügynökök által javasolt összes úti célt és az egyes úti célokhoz megfelelő résztvevők összsámát. A második összefoglaló a lap jobb oldalán két oszlopot jelenít meg: az ügynökök által javasolt összes úti célt és az utazások összértékét (a <b>Număr participanți</b> és a <b>Preț/participant</b> szorzataként számítva, az <b>Informații călătorii</b> lapról).</p> <p>• A <b>Rezumat călătorii</b> táblázatba illesszen be egy szeletelőt, amely az <b>Informații călătorii</b> táblázatban szereplő ügynökségek nevét tartalmazza, és végezze el a szükséges beállításokat, hogy amikor egy ügynökséget kiválaszt a szeletelőből, a két összefoglaló a kiválasztott iroda által javasolt utazási információkat jelenítse meg.</p> <p>• Az első összefoglaló alá illesszen be egy grafikont, amelyen a kiválasztott ügynökség esetében a résztvevők teljes számáról ad információt, százalékban. Egy kivitelezési modell az alábbi képen látható.</p> <p style="text-align: center;"><i>A 3.3. követelmény pontozása az alkotóelemek funkcionalitása szerint történik.</i></p>	5 puncte																																													
	<p>3.4. George kap még utolsó feladatot a játékkártyán:</p> <p>• A <b>Date sateliți</b> táblázatban az I2 cellába illesszen be egy képletet, amely meghatározza azon műholdak számát, amelyek jellemző adatai a B2:D11 területen vannak, és amelyek egyidejűleg teljesítik az F3:H3 cellákban vagy a G4:H4 cellákban található kritériumokat.</p> <p>• A <b>Sateliți</b> táblázatban, az A4:A8 területen hozza létre a <b>Date sateliți</b> táblázat bolygóinak függőleges listáit, a B4:B8 területen pedig a kiválasztott bolygónak megfelelő műholdak függőleges listáit. Képletek segítségével töltsse ki a C4:E8 területet a kiválasztott bolygónak és műholdaknak megfelelő értékekkel. A <b>Total</b> oszlopba illesszünk be egy képletet az egyes műholdak súlyozott átlagának meghatározására, a C2:E2 terület adatainak felhasználásával. <i>A 3.4. követelmény pontozása az alkotóelemek funkcionalitása szerint történik.</i></p>	7 puncte																																													
4.	<p><b>4. szint</b> A konyhában Ileana, a szépséges lány, mély álomba merült, és a vágyak birodalmába jutott. Ahhoz, hogy felébredjen és teljesítse a szintet, nagyon jól kell használnia mágikus képességeit. A játékkártyán a következő utasítások szerepelnek:</p> <p>4.1. Másolja a <b>P41.pptx</b> fájlt a forrásokból a munkamappába, végezze a következőket:</p> <p>• Számozza meg a prezentáció összes diáját a jobb felső sarokban, az <i>adorable_handmade</i> betűtípussal (amelyet korábban telepített a forrás mappából), 14-es méretben.</p>	3 puncte																																													



Nr. crt.	Követelmény	Pontozás
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Állítsa be az összes diát <i>szélesvásznú (Widescreen) típusra</i>, a jegyzetek tájolásána <i>fekvő (Landscape)</i> legyen.</li> <li>• Adjon <i>rácsvonalakat(gridlines)</i> a teljes prezentációhoz, és készítsen képernyőképet a műveletekről. Az így kapott képernyőképet adja hozzá a 31. diához.</li> <li>• Minden diába illessze be automatikusan a bal felső sarokba az <b>Img41.jpg</b> képet 2 cm magas és 4 cm hosszú mérettel, átlátszó háttérrel, úgy, hogy ez a kép a dia háttérének részévé váljék.</li> </ul>	
	<p>4.2. A <b>P41.pptx</b> prezentációban a 18. dia után illesszen be egy új diát, amelybe egy háttérképet és egy kétszintű <i>SmartArt</i> hierarchikus (<i>hierarchy</i>) típusú illusztrációt illeszt be. A <i>SmartArt</i>-illusztráció első szintjén egy szövegdoboz, a második szinten pedig három kirakós alakzat és három szövegdoboz található. A szintek között a kapcsolat vonalakkal történik. A 2. szint első szövegdobozában automatikusan generáljon szöveget egy képlet segítségével, az ugyanazon a szinten lévő következő két dobozban pedig másolja az első doboz szövegét, és forgassa el a szöveget 270<sup>o</sup> fokkal. Írja be az első szint szövegdobozába a szöveg automatikus generálásához használt képletet, anélkül, hogy működtessük. Egy erre vonatkozó modellt találunk a <b>ModelP42.png</b> fájlban.</p>	3 puncte
	<p>4.3. Hozzon létre egy <b>P43.pptx</b> nevű PowerPoint prezentációt, amely egyetlen diát tartalmaz. A prezentáció arra buzdít, hogy találjatok három térbeli tárgyat az alábbi előírások szerint:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A dia a következő elemeket tartalmazza: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ egy háttérret (<b>Bgd1.png</b>);</li> <li>○ egy szöveget: <i>Escape ROOM nivel 1</i>;</li> <li>○ egy képet több csillagközi elemmel (<b>Objects1.png</b>);</li> <li>○ egy gombot a <i>Nivel următor</i> szöveggel;</li> <li>○ négy tárgyat (<b>Obj1.png</b>, <b>Obj2.png</b>, <b>Obj3.png</b> és <b>Obj4.png</b>).</li> </ul> </li> <li>• A dia alján egy lekerekített sarkú téglalapon található a három azonosítandó tárgy, a megadott négy közül. Ahogy az egyes tárgyakat megtaláljuk a dián, ha az egeret a tárgy fölé mozzgatjuk, a megtalált tárgy és a téglalapon lévő neki megfelelő tárgy is eltűnik.</li> <li>• Ha az egeret olyan területre mozzgatjuk, ahol NEM található tárgy, vagy olyan tárgyra, amelyet nem keresünk, a képernyő tetején megjelenik a <i>Mai încearcă!</i> üzenet, és ha tárgyakat találunk, a <i>Nivel următor</i> gomb megnyomásakor, a képernyő alján megjelenik a <i>Felicitări! Ai ieșit din cameră!</i> üzenet.</li> </ul> <p>Egy erre vonatkozó modellt találunk a <b>ModelP43.mp4</b> fájlban.</p> <p><i>Az 4.3. követelmény pontozásakor figyelembe lesznek véve a kreatív jellegű jelek, művészi érzék, illetve a design és kromatika elemek használata, az átadott üzenet és az elemek funkcionalitása.</i></p>	5 puncte
	<p>4.4. Készítsen egy PowerPoint prezentációt <b>P44.pptx</b> néven, amely egy játékot ábrázol a következő specifikációkkal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tartalmaz egy sötét színű ösvényt, amelyen az egyik bolygóról (<b>P1.png</b>) átmehetünk a másikra (<b>P2.png</b>);</li> <li>• egy gomb a <i>Start</i> szöveggel, amelynek megnyomásával az egérkurzor az egyik bolygóról a másikra mehetünk anélkül, hogy elhagynánk az ösvény széleit;</li> <li>• ha helyesen teljesítette az útvonalat, az ösvény eltűnik, és megjelenik a <i>Felicitări! Ai ieșit din cameră!</i> üzenet;</li> <li>• rossz útvonal esetén, az ösvény eltűnik, és az üzenet <i>Ups! Nu ai reușit!</i>, mellette egy gomb <i>Revenire</i> szöveggel, amely lehetővé teszi a játék újraindítását.</li> </ul> <p>Egy erre vonatkozó modellt itt találunk: <b>ModelP44.mp4</b>.</p> <p><i>Az 4.4. követelmény pontozásakor figyelembe lesznek véve a kreatív jellegű jelek, művészi érzék, illetve a design és kromatika elemek használata, az átadott üzenet és az elemek funkcionalitása.</i></p>	5 puncte
5.	<p><b>5. szint</b> A ház folyosóján megjelent egy nagy képernyő, amelyen véletlenszerűen adatok jelentek meg. Ileanának és Georgenak össze kell fognia, hogy kreatív gondolkodásukat és konstruktív elemzőképességüket felhasználva megoldják a játékkártyán szereplő követelményeket:</p> <p>5.1. Másolja a <b>SistemulSolar.accdb</b> fájlt a forrásokból a munkamappába, és oldja meg a következő követelményeket:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A <b>Sateliti.accdb</b> adatbázisból vegyék a <b>Sateliti</b> táblát.</li> </ul>	6 puncte

Nr. crt.	Követelmény	Pontozás						
	<ul style="list-style-type: none"> <li>A <b>Planete</b> táblázatban töltse ki a <b>Masă</b> mezőt a <b>MasaPlanete.docx</b> fájlban található táblázat <b>Masa [Kg]</b> oszlopában szereplő értékeknek megfelelő számértékekkel.</li> <li>Az <b>Explorare</b> táblában az <b>Ultima vizită</b> mező után adjon hozzá egy új, <b>Planificare explorare</b> nevű mezőt, amely a <b>Planificată</b> értéket kapja, ha az <b>Ultima vizită</b> mező értéke 2000 és 2010 között van, másképp pedig a <b>Neplanificată</b> értéket.</li> <li>A <b>Planete</b> táblában állítsa be a <b>Poziție</b> és a <b>Denumire planetă</b> mezőket elsődleges kulcsként, és kapcsolja össze az adatbázis táblákat a <b>Relatii.png</b> fájlban található minta szerint. <i>A 5.1. követelmény pontozása az alkotóelemek funkcionalitása szerint történik.</i></li> </ul>							
	<p>5.2. Ileana megkéri Georget, hogy oldja meg az űrlapokhoz kapcsolódó munkafeladatokat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Szűrjön be a <b>Caracteristici</b> űrlapba egy alűrlapot, amely a <b>Planete</b> tábla összes mezőjét tartalmazza, és illessze be a <b>Spatiu.png</b> képet az űrlap fejlécébe.</li> <li>Hozzon létre egy <b>Formular planete</b> nevű űrlapot, amely tartalmazza a <b>Tip</b> és <b>Distanța UA</b> mezőket a <b>Caracteristici</b> táblázatból, a <b>Număr sateliți</b>, <b>Masă</b>, <b>Distanța</b> és <b>Durata an</b> mezőket a <b>Planete</b> táblából, valamint egy <b>Selectare planetă</b> nevű ComboBox vezérlőt. Egy bolygó nevének kiválasztásakor az űrlapon a hozzá tartozó mezők jelennek meg. A makett a <b>FormularPlanete.png</b> fájlban található. <i>A 5.2. követelmény pontozása az alkotóelemek funkcionalitása szerint történik.</i></li> </ul>	4 puncte						
	<p>5.3. George megkéri Ileanát, hogy hozza létre a lekérdezéseket a kártyán.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hozzon létre egy lekérdezést a <b>Planete</b> tábla <b>Distanță</b> mezőjében lévő adatok módosításához, hogy az értékeket kilométerről méterre konvertálja, és mentse el <b>Interogare modificare</b> névvel.</li> <li>Készítse el a <b>Interogare durată</b> nevű lekérdezést, amely tartalmazza a <b>Denumire planetă</b> mezőt a <b>Planete</b> táblából és a <b>Durată</b> mezőt. Minden bolygó esetében határozza meg a <b>Durată</b> mezőben azt az időt, amely szükséges ahhoz, hogy a fény elérje azt a Naptól (percben kifejezve), tudva, hogy a fény sebessége vákuumban 299792458 m/s. <i>A 5.3. követelmény pontozása az alkotóelemek funkcionalitása szerint történik.</i></li> </ul>	3 puncte						
	<p>5.4. George és Ileana felhasználják a képességeiket a következő követelmények megoldására:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adjon hozzá négy vezérlőelemet a <b>Sistemul solar</b> űrlaphoz: <b>Despre noi</b>, <b>Adaugă planetă</b>, <b>Adaugă satelit</b> és <b>Adaugă caracteristici</b>.</li> <li>Társítson ezekhez a vezérlőelemekhez <b>Zathura</b>, <b>Planete</b>, <b>Sateliți și Planete</b>, illetve <b>Caracteristici</b> űrlapok megnyitásához szükséges műveleteket.</li> <li>A <b>Despre noi</b> gombon végezze el a szükséges beállításokat, hogy a <b>Zathura</b> űrlap megnyitása a <b>Sistemul solar</b> űrlapon belül történjen. Egy minta a szomszédos képen található. <i>A 5.4. követelmény pontozása az alkotóelemek funkcionalitása szerint történik.</i></li> </ul>	5 puncte						
6.	<p><b>6. szint</b> Zoe és Victor kap még egy utolsó játékkártyát, amely kifejezi a Tűgalaxisban található Zathura bolygó lakóinak vágyát: legyen egy weboldal, amely bemutatja, hogyan fedezték fel a bolygót. Minden szükséges információ/szöveg megtalálható az <b>Informatii.docx</b> fájlban. A weboldal oldalai (<b>Index.html</b>, <b>Misiune.html</b>, <b>Galaxii.html</b> és <b>Harta.html</b>) 4-4 területtel rendelkeznek, a szomszédos képen látható szerkezettel, és csak a Notepad vagy Notepad++ alkalmazással hozhatók létre. A más alkalmazásokkal létrehozott tartalmak figyelmen kívül lesznek hagyva.</p> <table border="1" data-bbox="1069 1724 1380 1836"> <tr> <td>Zona 1</td> <td>Zona 2</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Zona 3</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Zona 4</td> </tr> </table>	Zona 1	Zona 2		Zona 3		Zona 4	
Zona 1	Zona 2							
	Zona 3							
	Zona 4							
	<p><b>6.1.</b> Hozza létre a webhely oldalait, és állítsa be az 1., 2. és 4. területet a szürke háttértől eltérő világos háttérszínre az alábbiak szerint:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Zona 1</b> – egy függőleges menüt tartalmaz a tetején öt gombbal: <b>Acasă</b>, <b>Misiune spațială</b>, <b>Galaxii</b>, <b>Harta misiunii</b> és <b>Știință și tehnologie</b>. Ezek a gombok kör alakúak, sötét hátterűek és különböző méretűek, aláhúzás nélküli szöveggel, az Ön által választott betűtípussal és fehérrel. A gombok részben átfedik egymást. Az első négy gomb hivatkozásokat biztosít a</li> </ul>	7 puncte						



Nr. crt.	Követelmény	Pontozás
	<p>webhely oldalaira, az utolsó gombra kattintva pedig letölthető egy videó, amely bemutatja az életet az űrben (<i>StTech.mp4</i>). Ha a gombok fölé viszi az egeret, a háttérszín világosszürkére változik, és a szöveg sötét színnel árnyékolva jelenik meg.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Zona 2</b> – tartalmazza a <i>Călătorii interplanetare - O aventură spațială</i> szöveget, félkövén, feketén és árnyékolva.</li> <li>• <b>Zona 3</b> – az információs megjelenítési terület, az egyetlen olyan terület, amely fehér háttérrel rendelkezik, és ennek tartalma oldalanként eltérő</li> <li>• <b>Zona 4</b> – kétoldalt két szuggesztív kép található, amelyek között egy banner található, amelyen két sorban, középre írva az <i>Olimpiada de Tehnologie Informației - etapa națională, Slobozia - 23-26 mai 2024</i> szöveg. A banner jobbról balra mozog, és a görgetés a végtelenségig folytatódik. A <i>Meniu.jpg</i>, <i>MeniuSelectat.jpg</i>, <i>Zona2.jpg</i>, <i>Zona4.jpg</i> fájlok modellként szolgálnak.</li> </ul> <p>Az 6.1. követelmény pontozásakor figyelembe lesznek véve a kreativitási jegyek, művészi érzék, illetve a design és kromatika elemek használata, az átadott üzenet és az elemek funkcionalitása.</p>	
	<p><b>6.2.</b> Illessze be az <i>Pamant.jpg</i> képet az <i>Index.html</i> oldal 3. zónájára. A kép a terület szélességének 60%-át fogja elfoglalni, és lekerekített sarkai lesznek. A kép fölé, a tetejére illessze be a <i>Planeta Pământ – o oază albastră în vastul Univers</i>, szöveget a képnél kisebb szélességű, félig átlátszó háttérre. A követelmény kiviteli alakja az <i>Index.jpg</i> fájlban található.</p> <p>Az 6.2. követelmény pontozásakor figyelembe lesznek véve a kreativitási jegyek, művészi érzék, illetve a design és kromatika elemek használata.</p>	3 puncte
	<p><b>6.3.</b> Szűrjék be a 3-as zónába <i>Misiune.html</i> oldalról:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ cím <i>Jurnal de bord – misiunea OTI-11</i>, középredezéssel;</li> <li>○ a bal oldalon, a cím alatt a <i>Membrii echipajului</i> szöveg, alatta pedig három tag neve és fényképeik (minden név és a hozzá tartozó fotó ugyanabba a sorba kerül, és az <i>Informatii.docx</i> fájlból vehető át);</li> <li>○ jobb oldalon a <i>Perioada misiunii – aprilie – mai 2024</i> szöveg, alatta pedig a küldetés leírása az <i>Informatii.docx</i> fájlból.</li> </ul> <p>A követelmény kiviteli alakja az <i>Misiune.jpg</i> fájlban található.</p> <p>Az 6.3. követelmény pontozásakor figyelembe lesznek véve a kreativitási jegyek, művészi érzék, illetve a design és kromatika elemek használata.</p>	3 puncte
	<p><b>6.4.</b> A <i>Galaxii.html</i> oldal 3. zónájára illesszen be egy függőlegesen középre igazított képgalériát. Ez annak a 4 galaxisnak a képeiből áll, amelyeken a legénység az utolsó küldetés során áthaladt, és némi tájékoztató szövegből, amely az <i>Informatii.docx</i> fájl második oldaláról származik és középre igazított. Minden kép-szöveg páros egy galériaelemet alkot. Az elemek azonos szélességűek, szegéllyel vannak ellátva, négy oszlopban helyezkednek el, és 3 másodpercenként jelennek meg. Ennek modellje a <i>Galaxii.jpg</i> fájlban található.</p> <p>Az 6.4. követelmény pontozásakor figyelembe lesznek véve a kreativitási jegyek, művészi érzék, illetve a design és kromatika elemek használata.</p>	3 puncte
	<p><b>6.5.</b> A <i>Harta.html</i> oldal 3. zónájára oljátok meg a következő követelményeket:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Szűrje be a <i>Harta.jpg</i> képet, vízszintesen középen, függőlegesen pedig felülre igazítva.</li> <li>• Jelölj meg minden galaxist a képen képekkel/alakzatokkal. Ha a Tű-galaxis jelölésére kattintasz, a kép alatt megjelenik a galaxisra vonatkozó információs szöveg, amely az <i>Informatii.docx</i> fájl második oldaláról származik.</li> </ul> <p>Egy modell a <i>HartaModel.jpg</i> fájlban található.</p> <p>A 6.5. követelmény pontozása az alkotóelemek funkcionalitása szerint történik.</p>	4 puncte