

Téma: A KOZMOSZ – MÚLTBÓL JÖVŐBE

- Minden feladat kötelező. A munkaidő 4 óra.
- A maximálisan összegyűjthető 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.

Munkaterület beállítása:

Hozz létre egy mappát az asztalon, az azonosítód néven, és ebbe mentse el az összes létrehozott fájlt/mappát a követelményeknek megfelelően. Ezen a mappán kívül mentett fájlok/mappák NEM kerülnek javításra/értékelésre.

Megjegyzés: Az összes szükséges erőforrás az asztalon található **OJTI_2024_TIC10_Resurse** mappában található.

Forgatókönyv

Nagy olyan legénység tagjait keresi, akikkel hat látványos küldetést hajtanak végre a múltban, a jelenben és a jövőben. A küldetések célja a minket körülvevő világ felfedezése, időben és a határtalan térben! *A Kozmosz részei vagyunk! A csapat részei vagyunk!*

Feladat

Oldd meg az alábbi követelményeket, odafigyelve a kreativitás és a művészi érzék kifejeződésére, a design- és színelemek használatára, a közvetített üzenetet és az alkotóelemek funkcionalitására.

Ssz.	Követelmény	Pontszám
1.	Az Űrhajó küldetésben a legénység létrehozza a többi küldetésben használt űrhajót. A Paint 3D alkalmazás segítségével segíts elkészíteni egy kabin (űrhajó belső helyisége) belső dekorját a következőket figyelembe véve: • Használd az objektum1.glb, object2.glb, object3.glb és object4.glb fájlokból vett objektumokat, egy kabin bemutatásához, ahol két szomszédos fal látható, a padló, egy vezérlőpult, a kapitányi szék és a kapitány látható, aki a széken ül, amint a nava0.mp4 fájlban lévő modellen látható. Alakítsd a szobát a past.png, present.png és future.png képek segítségével. A megadott fájlok Misiune 1 mappájában találhatók. • Mentsd el a projektet nava.mp4 néven a munkamappába Video fájl formátumban, 50% minőség (közepes, medie), 3D Forgó színpad animációval, egyszeri ismétléssel. Készítsen képernyőképeket a megoldás lépéseiről, ahol láthatók ezek a beállítások, és mentsd el a képeket egy nava.docx nevű dokumentumba a munkamappába. Az 1. követelmény pontozásánál figyelembe vesződik a kreativitás kifejezése, a művészi érzék, a dizájn- és színelemek használata, valamint a közvetített üzenetet.	10 pont
2.	A Kódolt üzenet küldetésben a legénység meghatározza az üzenetek továbbításának/fogadásának/kódolásának módjait. A csapat üzenetkódoló/dekódoló szakértőiből álló csapatának szüksége van a segítségedre a számítógépéről származó adatok kezelésében! 2.1. A munkamappában hozd létre a Trimite.docx és az Implicite.docx fájlokat, amelyekbe képernyőképeket másolsz, a következő képpen: • Trimite.docx képernyőképeket tartalmaz a Misiune 2 mappa jobb egér gommbal előhívott helyi menüjéről, a "Küldés ..." (Send to) almenüről • Implicite.docx képernyőképeket tartalmaz, amely egy pdf típusú dokumentum alapértelmezett megnyitáshoz egy böngészőt (pl. Google Chrome) rendel 2.2. Másolja a Misiune 2 mappát a helyi C:\ meghajtóra, és nevezze át a másolatot Interstellar névre. Az Interstellar mappában hozza létre a Mesaje.bat fájlt a Jegyzettömb (Notepad) alkalmazás segítségével, amelybe beírja azokat az MS-DOS parancsokat, amelyek végrehajtása, függetlenül a benne lévő fájloktól, a következő hatásokkal jár: • létrejön egy All_msg.txt nevű fájl, amely tartalmazza az Interstellar mappa összes .txt kiterjesztésű fájljának összesített információit; • két almappa jön létre: az Inbox és a Sent;	3 pont 7 pont

	• az Interstellar mappából az összes bejövő üzenetet tartalmazó állomány az Inbox mappába kerül, és az összes kimenő üzenetet tartalmazó állomány a Sent mappába kerül. A fogadott/elküldött üzeneteket reprezentáló fájlnevek a mesaj szót is, a primit/trimis szót is tartalmazzák; • a Tasks.txt fájl tartalmazza a számítógépen jelenleg futó összes feladatot (tasks); • megnyílik a All_msg.txt fájl. Futtasd a Mesaje.bat fájlt, majd helyezze át a munkamappádba. A 2.2 követelményre kapható pontszám figyelembe veszi a kreativitás kifejezését, valamint az alkotóelemek funkcionalitását is.	
3.	Az Utazás az őskori állatok világába küldetésben a legénység visszatért a múltba, és információkat továbbított. Másold át az erőforrások Mission 3 mappájában található Mammoths.docx, Dinosaurs.docx és Smilodons.docx fájlokat a munkamappádba. A másolatok feldolgozása a következőképpen történik: 3.1. Szúrjon be különböző borítókat a Mamuti.docx, Dinosaurs.docx és Smilodoni.docx dokumentumokba. Minden borító tartalmaz egy képet és egy címet, amelyet a fájlnev sugall és a te versenyzonosítodat. A képek és az elkészítéshez a példa (coperta_model.png) az erőforrások Misiune 3 mappájában található. A 3.1 követelményre adott pontszám figyelembe veszi a kreativitás és a művészi érzék kifejezését, valamint a design- és színelemek használatát is. 3.2. Formázd a három dokumentumot a következőképpen: A4-es oldalméret, mérsékelt (<i>Moderat</i>) típusú margók, a fejléc és a lábléc 1 cm-re helyezkedjen el az oldal szélétől, az oldal tartalma Arial betűtípussal írva, 12-es méret, a bekezdések balra-jobbra (sorkizárt) igazítva és 1,5 sor sorközzel, és minden bekezdés első sora 2 cm-rel behúzva. Minden dokumentum a láblécben tartalmazza a dátumot és az időt, automatikus frissítéssel. 3.3. Állítsa a Dinozauri.docx dokumentum háttérét kétszínű színátmenetesre, amelyek közül az egyik fehér legyen. Hozzon létre egy <i>dinozauri</i> nevű listastílust a következő specifikációkkal: • az első szinthez jelölőként állítsd be a Misiune 3 mappában levő Dinozaur.jpg képet; igazítsd a jelölőt 1,25 cm-re, és a szöveget 2 cm-es sorbehúzással; • az második szinthez jelölőként állítsd be a Misiune 3 mappából egy másik dinoszauruszt ábrázoló képet, igazítsd a jelölőt 2 cm-re, és a szövegbehúzást 3 cm-re • pentru al doilea nivel stabilești ca marcator o imagine cu un alt dinozaur din același fișier; aliniați marcatorul la 2 cm și indentați textul la 3 cm. Alkalmazd ezt a stílust a dokumentum litájára. A 3.3 követelményre adott pontszám figyelembe veszi a művészi érzék kifejezését, valamint a design- és színelemek használatát is. 3.4. Az Misiune 3 mappa Prehistory.docx fájl adatai alapján hozz létre egy hierarchikus SmartArt objektumot (<i>Listă ierarhică</i>), amely a történelem előtti időszakokat ábrázolja a következőképpen: az alakzatokat 3-D <i>Scenă panoramică</i> stílusra kell formázni, az egyes alakzatok háttérszínét pedig az adott táblázatban szereplő háttérszín legyen, a cellák tartalma vízszintesen legyen középre igazítva, a szöveg 14-es méretű és fekete legyen. Mentse a fájlt Lista.docx néven a munkamappájába. 3.5. Hozd létre a Cod_Culoare.docx fájlt a munkamappádban, a következők figyelembe vételével: • illessz be egy 14 soros két oszloplos táblázatot • hozz létre egy <i>Tabel</i> típusú új stílust, amely a <i>Tabel cu Efecte 3-D 2</i> –ra épül, Arial Black betűtípussal, 14 pt betűmérettel, és alkalmazd ezt a stílust a táblázatra; • színezdaz első oszlop celláit a Preistorie.docx fájl táblázatának második oszlopában található színekkel; • a második oszlopba írd be a megfelelő színek hexadecimális kódját; • állítsd be háttérképnek a Dinozaur.jpg képet úgy hogy <i>Schiță în creion</i> aspektusa legyen.	4 pont 3 pont 3 pont 2 pont 3 pont

4.	Az Utazás a Naprendszerbe küldetésben való részvételhez a legénységnek fel kell dolgoznia a present.xlsx fájl adatait. Másold a Misiune 4 mappában található present.xlsx fájlt a munkamappába, és dolgozd fel a másolatot az alábbiak szerint:	
4.1.	A Planets-History munkalapon töltsd ki az N oszlopot az egyes periódusokban lévő bolygók számával, számlálófüggvényt használva, majd a 9. sortól kezdve szűrj be egy tölcser- vagy vízesésdiagramot, ahogy a palnie.jpg fájlban levő minta mutatja. Állíts be a diagramhoz egy grafikonterületet piros pontokkal, az adatsorok 20%-os közzel, piros adatsorokkal, 28 pt betűmérettel jelenjenek meg. A 4.1 követelményre adott pontszám. tervezési és színelemek használatát is figyelembe veszi.	3 pont
4.2.	A Planete-prezent táblázat B11-es cellájában hozz létre egy választható elemeket tartalmazó listát az A oszlopban lévő számok alapján, így amikor kiválasztasz egy értéket, az adatok a model.jpg fájlban lévő minta alapján jelennek meg, az <i>Aparatul foto</i> kamerával készített képen, melynek méretei 10 cm (magasság), 9 cm (szélesség), és amely a 10. sor alá van igazítva. A 4.2 követelményre adott pontszám. figyelembe veszi az alkotóelemek működőképességét is.	5 pont
4.3.	A Sateliți naturali lapon lévő adatokat dolgozd fel a következő képpen: - A táblázat adatai sorrendjének megváltoztatása nélkül, az I. oszlop 1. sorába írd be a <i>Număr</i>, szót, majd egészítsd ki az oszlopot az ugyanabban a sorban, az A oszlopban lévő szám arab számjegyeivel. Ha hiányzik, írd be a <i>nestabilit</i> szót. - A J oszlop 1. sorába írd be a <i>Nume</i> szót, majd az oszlopot egészítsd ki a B oszlopban, ugyanabban a sorban levő név kisbetűs alakjával, ha számokat is tartalmaz (azaz nem megfelelő név), ellenkező esetben pedig nagybetűkkel írva (azaz ha tulajdonnév). - A K oszlop 1. sorába írd be a <i>Secolul</i> szót, majd egészítsd ki az oszlopot a bolygó felfedezési dátumának megfelelő századdal, ugyanabban a sorban, római számokkal írva, a <i>Preistorie</i>-nek pedig tekintsd a XIX századot. Példa: bármely évre az 1600-1699 zárt intervallumból, a XVII kell írni. - Az L oszlop 1. sorába írd be a <i>Descoperitori</i> szót, majd egészítsd ki az oszlopot azon felfedezők számával, amelyek a G oszlopnak ugyanabban a sorában szerepelnek, vesszővel elválasztva. Ha abban a cellában, ahol a felfedezők szerepelnek, megtalálható az <i>et al</i> szöveg is, akkor a felfedezők számánál a kiegészítés csak a ∞ szimbólummal történik (a normál text, matematikai operátorok kategóriából), és ha nincs megadva felfedező (a — szimbólum esetén), akkor a kiegészítés 1. Példa: az <i>Europa</i> műholdnál 1, az <i>Adrastea</i> műholdnál 2, a <i>Megaclite</i> műholdnál 6, a <i>Luna</i> műholdnál 1, a <i>Ferdinand</i> műholdnál pedig ∞. - A megfelelő képletekkel töltsd ki a négy táblázatot a Sateliți-statistică munkalapon, és ellenőrizd, hogy mindegyik táblázatban ugyanazt az összeg értéket kaptad-e.	8 pont
4.4.	A Planete minore munkalapon dolgozd fel az adatokat a következő módon: - Az F1 cellába írd az <i>Anul</i> szót, majd töltsd ki az F oszlopot a bolygó felfedezésének évével (a felfedezés dátumának megfelelően, ugyanabban a sorban megadva; ha az ideiglenes név létezik, akkor ez tartalmazza a felfedezés évét). - Annak tudatában, hogy az F oszlopban kapott évek 1801 és 1927 között vannak, a G1:I5 tartományba illeszd be egy görgetősáv vezérlőt (scrollbar), amely a G1 cellához csatlakozik, és lehetővé teszi egy év kiválasztását húzással az 1801 és 1927 közötti zárt intervallumból. - Szűrj be egy <i>kördiagramot</i>, amely megjeleníti öt egymást követő évben, a görgetősávval kiválasztott G1 cellában lévő évtől kezdve az egyes években felfedezett bolygók számát. Az adatsoroknak a megfelelő terület színével azonos színűnek kell lenniük, és fel kell tüntetni az évszámot, alatta pedig az abban az évben felfedezett bolygók számát. A mintamegoldás a minor.pdf fájlban található.	5 pont

	<i>A 4.4 követelményre adott pontszám. figyelembe veszi az alkotóelemek működőképességét is.</i>	
5.	Az <i>Energiaforrások</i> keresése küldetés során a legénység visszatért a jövőből a Központi Parancsnokságnak bemutatandó információkkal. Készíts egy prezentációt viitor.pptx névvel a munkamappában, amelyben a descriere.txt fájl szövegét és a források Misiune 5 mappájában található képeket használd. Minden dián alkalmazz megfelelő animációkat és átmeneteket, a következőknek megfelelően: - Az első diára illesz be információkat a Messier 101 Galaxisról és a Szupernóváról. Vetítéskor a szöveg alulról jön a diafelületre, a dia tetejére kerül, majd eltűnik a dia felületéről. Ahogy mozog, a szöveg karaktermérete csökken. A szöveg mozgásával egyidejűleg egy vagy több űrhajó képe jelenik meg a dia felületén. - A második diára illeszd be a következő szöveget: Supernova conține energie cât a emis Soarele nostru pe toată durata sa de viață., valamint egy, a Földet ábrázoló grafikus elemet. A szöveg megjelenik a dia felületén, majd a Föld megjelenésekor eltűnik. - A harmadik dián ábrázold a Föld mozgását és a Szupernóva megjelenését. - A negyedik dián ábrázold a Föld eltűnését és előtérben a Szupernóva megjelenését. - Az ötödik dián folytatd a Szupernóva mozgását és jelenítsd meg a <i>Radiază energie</i> illetve a <i>Fuziune nucleară</i> szövegeket. A szövegek megjelennek, mozognak és mozgásuk során a karakterméretük csökken. - A hatodik diára illesz be egy animált záróüzenetet, valamint egy űrhajót, ami éppen a következő küldetése felé indul, gyorsulva. - A prezentáció végtelenített lejátszásban ismétlődik az ESC billentyű lenyomásáig. - A diák közötti átmenet (tranzíció) automatikusan történik. A viitor.mp4 videóban láthatsz egy lehetséges megoldást. <i>Az 5. követelmény pontozása a kreativitás kifejezését, az alkotóelemek funkcióját/kombinációját, a dizájnelemek és a kromatika használatát is figyelembe veszi.</i>	17 pont
6.	A <i>Gala-Cosmos</i> küldetésben Navy és a legénység tagjai a múlt/jelen/jövő elemeit jelenítik meg egy weboldalon, amelyet veled együtt készítenek el. A webhelyhez szükséges összes forrás a Misiune 6 mappában található a Resurse-ban. A site öt weboldalt tartalmaz, cosmos.html, trecut.html, prezent.html, viitor.html, inscriere.html, és minden oldalnak három területből (zónából) álló alapszerkezete van: az 1. zóna felül helyezkedik el, a 2. zóna középen, a 3. zóna pedig alul, a 2. zóna folytatásában.	
	6.1. Készítsd el a webhely öt oldalát, szerkezetileg a következőknek megfelelően: - A felső részen elhelyezett 1. zóna tartalmazza a <i>Gala Cosmos</i> címet és a <i>Trecut</i>, <i>prezent</i>, <i>viitor</i> alcímet. - A középen elhelyezett 2. zóna különböző információkat tartalmaz az egyes oldalakra vonatkozóan, a terület tetején lekerekített sarkokkal, az oldal többi részétől eltérő háttérszínnel, a teljes oldalhoz viszonyítva 90%-os szélességgel. - Az alul elhelyezett 3. zóna a 2. zóna folytatása, és csak alul vannak lekerekített sarkai. A terület egy vízszintes menüt tartalmaz öt lehetőséggel: <i>Start</i>, <i>Trecut</i>, <i>Prezent</i>, <i>Viitor</i>, <i>Inscriere</i>, amely lehetővé teszi a Cosmos oldalra, illetve a weboldal azonos nevű oldalaira mutató hivatkozásokat. Ha egy opció fölé viszik az egérmutatót, a háttérszíne a 2. zóna hátterének színére, a betűszíne pedig a 3. zóna hátterének színére változik. Az oldal felépítésére egy példa a sablon.png fájlban található. <i>A 6.1 követelményre adott pontszám figyelembe veszi a kreativitás és a művészi érzék kifejezését is.</i>	5 pont
	6.2. Töltsd ki a cosmos.html oldal információkat tartalmazó részét:	6 pont

• Oszd fel az oldal 2. zónáját két részre. • A 2. zóna bal oldali részébe illessz be egy, az oldalra jellemző szöveget, amely az informatii.docx fájlból származik, valamint egy tetszőleges videót a forrásokból. Alkalmaz legalább két formázást (stílus, méret, szín stb.) a címre az átvett szövegben és a videónál jelenítsd meg a be- és kikapcsoló gombokat. • A 2. zóna jobb oldalára szúrj be három, részben átfedő, átlósan elhelyezett képet, amelyek a múltat, jelent és jövőt ábrázolják. A cosmos.png állományban láthatsz egy lehetséges megoldást. <i>A 6.2 követelményért kapott pontszám figyelembe veszi a kreativitás kifejezését, a művészi érzéket, valamint az alkotóelemek funkcionalitását is.</i>	
6.3. Töltsd ki a trecut.html oldal információs területét.. • Osszd fel az oldal Zona 2 (2. Zóna) területét két részre. • A Zona 2 bal oldali részébe illessz be az informatii.docx fájlból vett, az oldalra jellemző szöveget, valamint egy táblázatot a következő jellemzőkkel: három sor és két oszlop, tetszőleges háttérszín, lekerekített sarkok, a külső szegélyek a belsőtől eltérő színűek, és az első sor összes cellája egyesített. • A Zona 2 jobb oldali részébe illessz be négy képet. A képtől jobbra helyezz el az emberi történelem kulcsfontosságú pillanatának nevével ellátott szövegdozokkat, a képen látható, tetszés szerinti háttérszínnel. Ha az egérmutatót a kép fölé viszed, történjen vízszintes átfordítási effektus. A mintamegoldás a trecut.png fájlban található. <i>A 6.3 követelményért kapott pontszám. figyelembe veszi a kreativitás és a művészi érzék kifejezését is.</i>	7 pont
6.4. Töltsd ki a prezent.html oldal információs területét. A Zona 2-be illessz be három elemcsoportot. Minden csoport egy képből és a megfelelő szövegből áll: <i>explorarea universului</i>, <i>internetul</i> illetve <i>undeale gravitaționale</i>. Két csoporthoz adj hozzá balról jobbra történő eltolási effektust, a harmadik csoporthoz pedig fordítva jobbról balra történő eltolási effektust. Egy példamegoldás a prezent.png fájlban található.	3 pont
6.5. Töltsd ki a viitor.html oldal információs területét. Illessz be a Zona 2-be egy I., II., III. típusú rendezett listát, amely négy lehetséges jövőbeli felfedezést tartalmaz az űrkutatáshoz (pl.: teleportálás, repülő autók, űrvárosok, Hold gyarmatosítása).	2 pont
6.6. Töltsd ki a inscriere.html oldal információs területét. Szúrj be egy űrlapot a Zona 2. helyre, amely lehetővé teszi új tagok felvételét a haditengerészet csapatába. Az űrlap magyarázó szöveget és szerkesztési területeket, amelyek kitölthetők a szükséges bejelentkezési adatokkal (e-mail, jelszó, jelszó-visszaállítás), egy hivatkozást a regisztrációs feltételeket tartalmazó fájlra és a velük való egyetértés jelölőnégyzetére, valamint a regisztrációs adatok érvényesítésére szolgáló gombot tartalmaz Egy mintamegoldás az inscriere.png fájlban található. <i>A 6.6 követelményért kapott pontszám. figyelembe veszi a kreativitás és a művészi érzék kifejezését is.</i>	4 pont