

Téma: A KOZMOSZ – A MÚLTBÓL A JÖVŐBE

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

Munkafelület beállítása:

Hozzon létre egy mappát az Asztalon (Desktop), a mappa neve az Ön azonosítója legyen, és ebbe mentse el az összes létrehozott fájlt/mappát a követelményeknek megfelelően. Az ezen a mappán kívül mentett fájlok/mappákra NEM kap pontot.

Megjegyzés: Az összes szükséges erőforrás az asztalon található **OJTI_2024_TIC11_Resource** mappában található.

Forgatókönyv

Az Ősrobbanás-elmélet az a kozmológiai modell, amely leginkább az univerzum kialakulásából ismert, amely aztán nagy léptékben fejlődött. A modell leírja, hogy az univerzum hogyan alakult ki egy nagy sűrűségű és magas hőmérsékletű állapotból, és átfogó magyarázatot ad széleskörű jelenségekre.

13,8 milliárd évvel az Ősrobbanás után a Hah Re kapitány vezette földönkívüli hajó meglátogatta a Földet, és most azt szervezi, hogy hazautazzon a kapitány bolygójára egy Max nevű földlakó segítségével, aki információtechnológiai olimpikon és tagja a csillagászati klubnak.

Tétel

Végezze el a következő feladatokat figyelembe véve a kreativitás és a művészi érzék kifejezését, a design- és színelemek használatát, a közvetített üzenetet és az alkotóelemek funkcionalitását.

S.sz.	Követelmény	Pontozás
1.	1.1. Hah Re kapitány vissza akar térni bolygójára, az indulás az Egyesült Államokból, Houston városából történik. Végezze el a szükséges beállításokat, hogy megjelenjen még egy Houston nevű óra, amely az UTC-5 keleti időzónához (USA & Kanada) van társítva. Készítsen képernyőképet a beállításokról, és mentse el P11.jpg néven. A mintamegoldás az Ex11.png fájlban található.	2 pont
	1.2. Miután Hah Re kapitány és Max, megtudták, hogy a NASA hamarosan elindítja az Artemis 2 űrmissziót, nekiláttak, hogy átirányítsák a hajót a kapitány bolygójára. Tudva, hogy a hajó parancsnoki modulja az MS-DOS operációs rendszert használja, ők az ön segítségét kérik. A CMD alkalmazás és az MS-DOS parancsok használatával hajtsa végre a következő műveleteket: • Írjon egy parancsot, amely létrehoz egy P12 nevű almappát a munkamappába. Készítsen képernyőképet a CMD ablakról, amelyben látható ez a parancs, és mentse el a munkamappába A12.jpg néven. • Írjon egy parancsot, amely átmásolja az erőforrásokban található Terrain.png fájlt a munkamappába. Készítsen képernyőképet a CMD ablakról, amelyben látható a parancs, és mentse el a munkamappába B12.jpg néven. • Írjon egy parancsot, amely beilleszti az OJTI_2024_TIC11_Resource mappa szerkezetét (almappák/fájlok nevei és azok felépítése) a erőforrás mappában található Fis.txt fájl végére. Készítsen képernyőképet a CMD ablakról, ahol látható a parancs, és mentse el a munkamappába C12.png néven. • Írjon parancsot a T12 mappában lévő fájlok titkosításához. Készítsen képernyőképet arról az ablakról, amelyben a parancs látható, és mentse el a munkamappába D12.jpg néven. • Azonosítsa az erőforrásokban található rejtett mappát, majd írjon egyetlen parancsot ennek a másolásához, a T12 mappába HideSO néven. Készítsen képernyőképet a CMD ablakról, ahol látható a parancs, és mentse el a munkamappába E12.jpg néven.	6 pont
	1.3. Max és Hah Re kapitány rendszeresen gyakorolják a fedélzeti dokumentációban szereplő parancsokat, de észrevették, hogy egyszerűbb lenne, ha lenne nekik egy oktatóvideójuk. A Video editor alkalmazás használatával készítsen P13Film.mp4 néven egy filmet (videót), amely hét képet tartalmazzon: egy címképet, az 1.2. követelményben létrehozott 5 felvételt.	6 pont

S.sz.	Követelmény	Pontozás
	(vagy öt másik képet az erőforrásfájlokból) és egy a film adatait megjelenítő képet, a következő szerint: •Adjon címet a film elejére egy a Paint alkalmazásban készített kép használatával, amely a TOP SECRET többszínű szöveg legyen. A címhez egy sablon az Ex13t.png fájlban található. •Állítsa be a videó képarányát 16:9-re és alkalmazzon wave típusú átmeneteket a filmen belüli összes képhez; adjon hozzá egy háttérhangot az előre definiált hangok közül <i>fade-in</i> és <i>fade-out</i> effektusokkal, és állítsa a háttérhang hangerejét 0,6-ra. •Forgassa el a 90 fokkal óramutató járásával megegyező irányba második képernyőképnek megfelelő képet, állítsa a harmadik képernyőképnek megfelelő kép megjelenítési idejét 10 másodpercre, és illesszen a negyedik képernyőképnek megfelelő kép jobb felső sarkára egy csillag alakzatot. •Adjon egy a film adatait megjelenítő képet a film végére egy a Paint alkalmazásban készült kép segítségével, amely a NU ARĂTAȚI NIMĂNU! többszínű, szöveget tartalmazza (ékezetes betűket használva), amelyben minden szó egy új sorba kerüljön. Ehhez egy sablon Ex13g.png fájlban található. <i>Az 1.3 követelményre adott pontszám. figyelembe veszi a kreativitás és a művészi érzék kifejezését, a dizájn- és színelemek használatát is.</i>	
2.	Egy napon, Max mesélt Hah Re kapitánynak az univerzum történetéről, ahogyan azt a Földön értelmezik, és megkérdezte, hogy van-e a Big Bang-hez hasonló elméletük. Azért, hogy a beszélgetés könnyen megvalósuljon, szükség van egy plakátra, illetve egy szórólapra. Az IstoriaUniversului.docx nevű dokumentum információkat tartalmaz az univerzum kialakulásának szakaszairól. Másolja az állományt a munka mappába kétszer, és nevezze a másolatokat Afis.docx illetve Brosura.docx nevekre.	
	2.1. Plakát az univerzum történetének bemutatására •Az Afis.docx dokumentum első oldalára szűrjön be az univerzum kialakulásának szakaszaira vonatkozó adatokat, amelyeket az Istoric.mdb állományból vegyen át a megfelelő eszközt használva. Rendezze hét oszlopba, az időre, hőmérsékletre és a hét szakasznak megfelelő elnevezéseket. Mentse az adatok átvétele után kapott új állományt Afis1.docx névre. Dolgozza fel az Afis1.docx dokumentum tartalmát a következőképpen: •Számozza meg az első oldalra beszúrt szakaszokat, egy 1., 2., 3., típusú felsorolással, amelyben minden elemszámot előtt jelenjen meg az <i>Etapa</i> szó. •Állítson be hátteret az első oldalra úgy, hogy minden beszúrt szakasz adatai ki legyenek emelve körkörösön különböző színeket használva. Formázza a szöveget, úgy, hogy látható legyen a kiválasztott háttéren. A megoldásra egy mintát talál az AfisModel.jpg állományban. •Mentse a dokumentumnak kizárólag az első oldalát, a feldolgozás szintjétől függetlenül Afis1.pdf néven. <i>A 2.1 alpont pontozása figyelembe veszi a kifejezett kreativitást, művészi érzéket, illetve felhasznált dizájnelemeket és színekombinációt.</i>	8 pont
	2.2. Szórólapp – Az univerzum története Dolgozza fel a Brosura.docx dokumentum tartalmát a következőképpen: •Törölje a dokumentum első oldalát majd, minden megmaradt oldalra helyezze a szakasz megnevezését (a címet) az oldal fejlécébe. •Alkalmazzon automatikus számozást az oldalakra, a számok a lábléc jobb oldalára kerüljenek, a megjelenítés formája legyen: oldalszám / oldalak száma. A dokumentum végére egy új oldalra írja a <i>Număr total de pagini</i> szöveget és a szöveg után szűrje be az összoldalszámot, amely automatikusan frissüljön. •Minden oldal hátterét színezza az előzőleg elkészített plakátban, a szakaszok kiemelésére használt háttérszíneknek megfelelően vagy a AfisModel.jpg-ben megadott színeknek megfelelően. Módosítsa a szövegszint úgy, hogy olvasható legyen a kiválasztott háttéren. •Az állományban az <i>epoca</i> szó helytelenül volt írva (<i>epocca</i>). Végezze el a beállításokat ahhoz, hogy a jövőben automatikusan javítódjon beírásakor az <i>epocca</i> szó <i>epoca</i>-ra. Készítsen egy képernyőképet, amelyen látszódnak az elvégzett beállítások, mentse Corectare.jpg néven. •Végezze el a megfelelő beállításokat úgy, hogy a törlés utáni 6-os és 7-es oldal végén található 200-as és 270-es hőmérsékleteket automatikusan cserélje arabszámokból, az Ön által használt helyesírásellenőrző nyelvén írt szöveggé (például a 255 szám átalakul a <i>două</i>	7 pont

S.sz.	Követelmény	Pontozás																																																	
	<i>sute cincizeci și cinci</i>, szöveggé, ha a nyelv a román). A felhasznált nyelvhelyesség ellenőrző nyelvének bármely módosítása eredményezze a megfelelő szöveg lecserélését. <i>A 2.2 alpont pontozása figyelembe veszi a kifejezett kreativitást, művészi érzéket, illetve felhasznált dizájnelemeket és színekombinációt.</i>																																																		
3.	Az űrhajójának a Földön való leszállásakor, Hah Re kapitány részleges emlékezetkiesést szenvedett és nem emlékszik pontosan a bolygójának koordinátáira, csak annyit tud, hogy a Mizar-Alcor hatcsillagos rendszerben található, 43 fényév távolságra a Földtől. Max a csillagászat körön megtanulta a galaxisokkal kapcsolatos adatok feldolgozását, illetve azt is, hogyan juthatunk el más bolygókra. Max segít a kollégái projektjeiben az adatfeldolgozásban azért, hogy titokban távolságszámításokat tudjon végezni Hah Re kapitány kisegítésére. Másolja a Galaxie.xlsx munkafüzetet a forrásmappából a munkamappába és dolgozza át a következőképpen:																																																		
	3.1. A Punctaje munkalapon a B3:J12 tartományban találhatóak a diákok pontjai a 9 projektre, amiben részt vettek, 1-től 9-ig számozva, abban a sorrendben, ahogy megvalósultak. Minden diák esetén, a neki megfelelő sorban, az M és N oszlopban található egy érték, amely egy projektnek felel meg st illetve dr. Töltse ki a K3 cellát, egy képletet használva, amely kiszámolja a pontszámok összegét, amelyeket az 1 diák ért el az <i>[st,dr]</i> (az M3:N3 tartományból) intervallumban található projektekre. (például, a K3 cellában a 7, 8 és 9-es számú projektekhez tartozó pontszámokat összegezzük: 17+8+18=43). Másolja a K3 cellában található képletet a K4:K12 tartományba, így kiszámolva minden diák összesített pontszámát az <i>[st,dr]</i> intervallumban található projektekre.	3 pont																																																	
	3.2. A megfelelő képleteket használva töltse ki a B14:J14 tartományt a Punctaje munkalapon, a B3:J3 tartományban található értékek alapján úgy, hogy az 1-es diák esetén egy 11 sorral lennebb levő sorban, minden projektnek megfelelő oszlopban automatikusan megjelenjen a legkisebb pontszám, amit ő elért a projektekben, amiben részt vett, kezdve az aktuálistól az utolsóig (például az 1-es diák esetén az adatok a 3-as sorban találhatóak, a pontszámai 19, 11, 1, 18, 2, 17, 17, 8, 18 a 9 projektre, a kért adatokat a 3+11=14. sorba írjuk: 1, 1, 1, 2, 2, 8, 8, 8, 18). Másolja a számítási képleteket a B14:J14 tartományból a B15:J23 tartományba, így kiszámolva minden diák esetén a legkisebb pontszámot a projektjeiknél, az aktuálistól az utolsóig.	3 pont																																																	
	3.3. Formázza a B3:J12 tartományt, Punctaje munkalapon úgy, hogy minden minimális pontszámot (egy képlettel meghatározott érték) tartalmazó cellának automatikusan piros háttere legyen, míg a maximális pontszámot (egy képlettel meghatározott érték) tartalmazó cellák háttere automatikusan zöld legyen.	3 pont																																																	
	3.4. A Distante planete munkalapon a D3 és E3 cellákban egy-egy elnyíló listát, amely az A2:A11 tartományban, ugyanazon a munkalapon található bolygókat tartalmazzák és amely megengedi egy bolygó kiválasztását a listából. Az F3 cellában automatikusan jelenjen meg a két, D3 és E3 cellában kiválasztott bolygó közötti távolság. Ugyancsak automatikusan jelenjen meg a D3 és E3 cellában egy bolygó nevének kiválasztásával a bolygónak megfelelő kép a D5 illetve E5 cellában. A bolygók megjelenítésére használja a Planete munkalapon található adatokat. <i>A 3.4 alpont pontozása figyelembe veszi az alkotóelemek működőképességét.</i>	8 pont																																																	
	<table><tr><td></td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td></tr><tr><td></td><td>Planeta</td><td>Distanța față de Soare (milioane de km)</td><td></td><td colspan="2">Distanța dintre</td><td>Rezultat (milioane de km)</td></tr><tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td>Soare</td><td>0</td><td></td><td>Planeta 1</td><td>Planeta 2</td><td></td></tr><tr><td>3</td><td>Mercur</td><td>57,9</td><td></td><td>Pământ</td><td>Pluto</td><td>5750,5</td></tr><tr><td>4</td><td>Venus</td><td>107,9</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>5</td><td>Pământ</td><td>149,5</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>		A	B	C	D	E	F		Planeta	Distanța față de Soare (milioane de km)		Distanța dintre		Rezultat (milioane de km)	1							2	Soare	0		Planeta 1	Planeta 2		3	Mercur	57,9		Pământ	Pluto	5750,5	4	Venus	107,9					5	Pământ	149,5					
	A	B	C	D	E	F																																													
	Planeta	Distanța față de Soare (milioane de km)		Distanța dintre		Rezultat (milioane de km)																																													
1																																																			
2	Soare	0		Planeta 1	Planeta 2																																														
3	Mercur	57,9		Pământ	Pluto	5750,5																																													
4	Venus	107,9																																																	
5	Pământ	149,5																																																	
4.	Hah Re kapitány meghívást kap a csillagászat klubba, amelyre Max be van iratkozva, hogy részt vegyen egy <i>Big Bang – a világegyetem kezdete</i> témával kapcsolatos szimpóziumon. Mivel nem érti az ilyen földi dolgokhoz, megkér, hogy készítse el az alábbi PowerPoint prezentációkat.																																																		
	4.1. Hozzon létre egy albumot a PowerPoint alkalmazásban: •Végezze el a szükséges beállításokat, hogy a PowerPoint alkalmazás megnyitásakor egy <i>üres prezentációt (Blank Presentation)</i> nyisson meg. Készítsen egy képernyőképet, amelyen látszanak az alkalmazott beállítások, és mentse el A41.jpg néven.	4 pont																																																	

S.sz.	Követelmény	Pontozás
	•Végezze el a szükséges beállításokat, hogy a prezentáció minden nyomtatása a legjobb minőséggel valósuljon meg. Készítsen egy képernyőképet, amelyen látszanak az alkalmazott beállítások, és mentse el B41.jpg néven. •Végezze el a szükséges beállításokat, hogy a <i>Nyomtatási kép (Print Preview and Print)</i> gomb a PowerPoint alkalmazás gyorselérés eszközsávján mindig megjelenjen. Készítsen egy képernyőképet, amelyen látszanak az alkalmazott beállítások, és mentse el C41.jpg néven. •Használja a három képernyőképet (A41.jpg, B41.jpg és C41.jpg) egy Album.pptx nevű fotóalbum készítéséhez, mindegyik képernyőkép a prezentáció egy külön diájára legyen elhelyezve.	
	4.2. Készítsen egy Univers.pptx prezentációt az alábbiak szerint: •Az első diára helyezzen el egy szövegdobozt, a <i>Teoria Big Bang</i> szöveggel, és hat különböző háttérszínű szövegdobozt, amelyekhez az információt a Text42.txt állományból veszi. Animálja az adott szövegdobozt, valamint a többi hat szövegdobozt úgy, hogy azok az Ex42.mp4 állományban bemutatott modell szerint helyezkedjenek és mozogjanak. •A második diára illessze be: ○ jobbra a <i>Big Bang</i> címet, és a <i>Timeline evolution</i> alcímet, és a két szöveg alá egy SmartArt típusú objektumot, amely tartalmazza a világegyetem fejlődésének szakaszait, ahogyan a Evolutie.docx állományban meg vannak adva; ○ balra illesszen be részleteket minden egyes szakasról (idő, hőmérséklet és az adott szakaszra vonatkozó lényeges elemek), felhasználva a rendelkezésre álló erőforrásokat. A részletek koncentrikus körök kerülete mentén legyenek kilistázva, amelyek átmérője növekszik minden szakasz esetén (egy az elemek elhelyezésére vonatkozó modell a BigBang.jpg állományban van bemutatva). Hozza létre a szükséges animációkat úgy, hogy az információk időrendi sorrendben jelenjenek meg, valamint minden szakasz esetén a név, részletek és a megfelelő kör egyszerre jelenjen meg. Egy megoldási minta a BigBang.mp4 állományban található. A 4.2 követelmény esetén a pontozásnál figyelembe van véve kreativitás és a művészi érzék kifejezése, dizájn és színskombináció, a felhasznált elemek funkcionalitása által közvetített üzenet.	6 pont
	4.3. Az utazásra való elindulás előtt, Hah Re kapitány elment a bolygóján a csillagászati obszervatóriumhoz, és megfigyelte a Föld bolygó egy teljes fordulatát, létrehozva az Ex43.mp4 állományt. Felhasználva az erőforrásokat tartalmazó mappában található I431.png, I432.png és I433.png állományokat, hozzon létre egy prezentációt, amely visszaadja a Föld forgását, és a Nap mozgását egy nap folyamán: kezdetben a Föld előtt egy másik bolygó van elhelyezve, a WASP-104b bolygó, amit még fekete bolygónak is nevezünk, és amint ez jobbra mozog, a Nap láthatóvá válik, és balra mozog, és a Föld forgó mozgást végez, de ugyanakkor lassan jobbra mozog. Egy megoldási minta az Ex43.mp4 állományban található. Mentse el a prezentációt Rotatie.pptx néven, de Gif típusú képként is Rotatie.gif néven. A 4.3 követelmény esetén a pontozásnál figyelembe van véve kreativitás és a művészi érzék kifejezése, dizájn és színskombináció, a felhasznált elemek funkcionalitása által közvetített üzenet.	6 pont
5.	A klubnál a kollégákban Max bemutatója nagyon pozitív benyomást keltett, és eldöntötték, hogy szerveznek egy „<i>Nicolaus Copernic</i>” <i>Csillagászati Versenyt</i>. Természetesen kell adminisztrálni a versenyen résztvevők adatait. Másolja a munkamappába a Concurs de Astronomie.accdb adatbázist az erőforrásoktól, és dolgozza fel a másolatot az alábbi követelmények szerint. 5.1. Aktualizálja az adatbázist az alábbiak szerint: •Hozza létre a Județe adattáblát az erőforrások között található Județe.xlsx állományban lévő adatmezők és értékek alapján. Módosítsa ezek adattípusát és általános tulajdonságait a következők szerint: a <i>Județe</i> mező – Text típusú, maximum 30 karakter, egyedi értékekkel, legyen elsődleges kulcs; a <i>Participantți clasa a IX-a</i>, <i>Participantți clasa a X-a</i>, <i>Participantți clasa a XI-a</i> és <i>Participantți clasa a XII-a</i> mezők – Numerikus byte típus. •Az Acord adattáblába az <i>Aviz medical</i> mező után szúrja be az <i>Aviz participate</i> mezőt, amely automatikusan tárolja a DA szót, ha az <i>Acord părinți</i> és <i>Aviz medical</i> mezők értéke True, vagy a NU szót minden más esetben.	4 pont

S.sz.	Követelmény	Pontozás						
	•A Participanți táblában alkalmazza a szükséges beállításokat, hogy a <i>Nume</i> illetve a <i>Prenume</i> mezőkben az érték mindig nagybetűvel kezdődjön, amely után az ábécé kisbetűi következnek, függetlenül attól, hogy hogyan voltak beírva, és az <i>Email</i> mezőbe ne engedje meg beírni a következő öt karaktert ><?!*. Ha előfordul egy ilyen karakter, a mezőben tárolt érték az <i>Eroare!</i> szöveg. •Hozza létre a táblák közötti kapcsolatokat a Relationare.jpg állományban található kapcsolati ábra szerint.							
	5.2. Hozzon létre vagy aktualizáljon űrlapokat és lekérdezéseket az alábbiak szerint: • Módosítsa a Participanți űrlapot úgy, hogy ennek az alsó részén jelenjen meg a <i>MINOR</i> szöveg – ha az űrlapon kilistázott résztvevő életkora 18 év alatti, valamint a <i>MAJOR</i> szöveg – ha az életkora legalább 18 év. Egy megoldási minta a FormularParticipanti.jpg állományban található. •Hozza létre a Județe űrlapot, amely tartalmazza a Județe tábla összes mezőjét és egy alűrlapot Participanți tábla alapján létrehozva. Az űrlap felső részére szűrjön be egy az űrlapon lévő bejegyzések keresésére használható kereső gombot. Egy megoldási minta a FormularJudete.jpg állományban található. •A Participanți, Acord és Școli táblákban található adatok alapján hozza létre a Concurenți lekérdezést, amely a következő öt mezőt tartalmazza <i>Clasă</i>, <i>Județ</i>, <i>Nume</i>, <i>Inițială</i>, <i>Prenume</i>, <i>Acord participate</i>, <i>Școală</i>. Végezze el a szükséges beállításokat úgy, hogy a lekérdezés csak azokat a résztvevőket jelenítse meg, akik esetén a versenyen való részvétellel kapcsolatos beleegyezés (az <i>Acord participate</i> mező alapján) értéke DA.	6 pont						
	5.3. Hozzon létre egy Concurenți validati jelentést, amely a következő mezőket tartalmazza: <i>Nume</i>, <i>Inițială</i>, <i>Prenume</i>, <i>Clasă</i>, <i>Școală</i>, <i>Județ</i>, <i>Acord părinti și Aviz medical</i>, a <i>Participanți</i> és <i>Acord</i> táblázatokból. Csoportosítsa a rekordokat megye (Județ) szerint, valamint az egyenlő megyei értékek esetén osztályok (Clasă) szerint. Illessze be a Logo.png képet a fejlécbe, és állítsa be, hogy a felületére duplán kattintva megjelenjen a "Nicolaus Copernicus" 2024 Astronomy Contest üzenet.	2 pont						
	5.4. Hozzon létre egy Concurs de astronomie nevű űrlapot, amely lehetővé teszi a verseny lebonyolításához szükséges adatok megtekintését és bevitelét, a következők szerint: •Szúrja be az űrlap tetejére a CONCURS DE ASTRONOMIE „NICOLAUS COPERNIC” címet, középre igazítva, Bell MT betűtípussal, Dark Blue színnel. •Helyezzen el öt vezérlőelemet a cím alá, a következő címkékkel: <i>Informații</i>, <i>Adaugă județ</i>, <i>Adaugă acord</i>, <i>Raport</i>, illetve <i>leșire</i>. •Végezze el a szükséges beállításokat, hogy a vezérlőelemek ugyanazon az űrlapon belül lehetővé tegyék a Informații concurs, Județe, Acord űrlapok és az Concurenți validati jelentés vagy három másik űrlap és egy adatbázis jelentés megnyitását. •Végezze el a szükséges beállításokat, hogy az <i>leșire</i> vezérlőgomb megnyomásával bezárja az Concurs de astronomie űrlapot. A mellékelt képen egy megoldásminta látható.	6 pont						
6.	Hah Re kapitány az univerzumról információkat szeretne küldeni olyan földönkívülieknek, akik a Föld más zónájában élnek. Megtudja, hogy a leggyorsabb kommunikációs lehetőség az Interneten keresztül történik és eldönti, hogy készített egy <i>Big Bang</i> témájú weblapot. Minden szükséges információ/szöveg megtalálható az Informatii.docx fájlban. A weblapoknak (Index.html, Cronologie.html és Galaxii.html) 5 zónája van, a mellékelt képen található struktúra alapjával. <table><tr><td></td><td>1</td></tr><tr><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td>4</td><td>5</td></tr></table>		1	2	3	4	5	
	1							
2	3							
4	5							
	6.1. Hozzák létre a weblapokat és 1, 2, 4 és 5-ös zónáknak állítsanak egy sötét hátteret, majd dolgozzák fel a következőket: <u>1-es zóna</u> – tartalmazza középre igazítva, tetszőleges színnel és betűtípussal írva a <i>Teoria Big – Bang – formarea universului</i> szöveget, amely szöveg három világos színt felhasználva árnyékolva van. Baloldalt és jobb oldalt a zóna egy jellegzetes képet kell tartalmazzon.	9 pont						

S.sz.	Követelmény	Pontozás
	<u>2-es zóna</u> – tartalmaz középen egy függőleges menüt négy gombbal: <i>Acasă</i>, <i>Formarea universului</i>, <i>Galaxii</i> și <i>Materiale</i>. Ezeknek a gomboknak a világos (szürkétől különböző) hátterszínük van, a szöveg nincs aláhúzva, tetszőleges színnel és betűmérettel és sötét színnel van írva. Az első három gomb egy-egy hivatkozás a weboldalakra, míg a <i>Materiale</i> megengedi egy tetszőleges fájl letöltését. Amint az egyik gombról a másikra visszük a kurzort, a gombok hátterszíne szürkére változik és a szöveg színe piros lesz. <u>3-as zóna</u> – az információk megjelenítésének a zónája, egyetlen zóna, melynek világos hátterszíne van, és a tartalma egyik oldalanként különbözik. <u>4-es zóna</u> – egy olyan gombot tartalmaz, amely a weblap kezdőoldalára visz vissza. <u>5-ös zóna</u> – a weblapok között egy körkörös navigációt tartalmaz, amelyen hivatkozások segítségével elérhető az első oldal, az előző oldal és az utolsó oldal. Az oldalak sorrendje a 2-es zónában található menü sorrendjével azonos. A zóna közepén az <i>Olimpiada de Tehnologie Informației - etapa județeană 2024</i> szöveg található egy tetszőleges világos színnel írva. A megoldáshoz szükséges minták a Meniu.jpg, MeniuSelectat.jpg, Zona1.jpg, Zone45.jpg fájlokban találhatóak. A 6.1-es követelmény pontozásánál figyelembe van véve a kreativitás, a művészi érzék, a dizájn és színekombináció, az üzenet és a felhasznált elemek funkcionalitása.	
	6.2. Jelenítse meg a 3-as zónában, az Index.html oldalról, középre igazítva az <i>Începuturi...</i> címet. A cím alá, szűrje be az információs szöveget a Index.html fájlból, míg ezek alá a képeket G. Lemaitre és E. Hubble-ről, azokról a fizikusokról, akik az univerzum felfedezésében és tanulmányozásával foglalkoztak. A képek sarkai le vannak kerekítve, különböző oszlopokban vannak elhelyezve, és mindenik alatt egy rövid ismertető szöveg található a képen található fizikusról. Alkalmazzon olyan beállítást, amely segítségével az ismertető cím kiválasztása után a szöveg színe piros és hátterszíne fehér lesz. A megoldáshoz szükséges minták a Index.jpg, TitluSelectat.jpg, TextSelectat.jpg fájlokban találhatóak. A 6.2-es követelmény pontozásánál figyelembe van véve a kreativitás, a művészi érzék, a dizájn és színekombináció, az üzenet és a felhasznált elemek funkcionalitása.	4 pont
	6.3. Jelenítse meg a 3-as zónában, az Cronologie.html oldalról, középre igazítva az <i>Etapele formării universului</i> címet, egy piros színű, négyzetet tartalmazó felsorolást, amelyek segítségével felsorolja az univerzum fejlődésének hét lépcsőfokát (az Informatii.docx fájlban található leírás alapján), és egy tetszőleges képet, a zóna jobb oldalán elhelyezve. Egy minta a megoldáshoz a Cronologie.jpg fájlban található. A 6.3-as követelmény pontozásánál figyelembe van véve a kreativitás, a művészi érzék, a dizájn és színekombináció, az üzenet és a felhasznált elemek funkcionalitása.	3 pont
	6.4. Jelenítsen meg a 3-as zónában, az Galaxii.html oldalról, négy képet a galaxisokról, amelyek közül egyik kötelezően a <i>Calea Lactee</i> kell legyen. Helyezze el a képeket soronként kettesével, és állítsa be, hogy amint az egyik képről a másikra visszük a kurzort, a kép mellett jelenjen meg a képen található galaxis neve, valamint, ha rákattintunk a <i>Calea Lactee</i> képre, a zóna jobb oldalán jelenjen meg egy sötét színű magyarázó szöveg a Informatii.docx fájlból. A megoldáshoz szükséges minták a Galaxii.jpg és Text.jpg fájlokban találhatóak. A 6.4-es követelmény pontozásánál figyelembe van véve a kreativitás, a művészi érzék, a dizájn és színekombináció, az üzenet és a felhasznált elemek funkcionalitása.	4 pont