

### Téma: A KOZMOSZ – A MÚLTBÓL A JÖVŐBE

- Minden tétel kötelező. A munkára szánt effektív idő 5 óra.
- Az összegyűjthető maximális összpontszám 100 pont, amiből 20 pontot a kreativitás és művészi érzék kifejezésére, dizájn és kromatikus elemek használatára, az átadott üzenetre, illetve a felhasznált elemek hasznosságára adnak. Hivatalból **nem** adnak pontokat.

### A munkafelület beállítása:

Hozz létre a Munkasztalon (Desktop) egy mappát (folder), melynek neve a te ID-d, amelybe **minden** általad, a kéréseknek megfelelően létrehozott állományt/mappát elmentesz. Az ezen mappán kívül mentett állományok/mappák **NEM** lesznek figyelembe véve a pontozás/értékelés során.

Megjegyzés: minden szükséges forrás, a Munkasztalon (Desktop) levő, **ONTI\_2024\_TIC09\_Resurse** mappában található.

### Forgatókönyv

Vannak pillanatok, amikor elbűvölő világokat szeretnél felfedezni, ahol a lehetetlen dolgok is valósággá válnak, hogy válaszokat kapj a térhez és az időhöz kapcsolódó kérdésekre, a technológia fejlődésére és a mi helyünkre az Univerzumban. Ha több információt szeretnél megtudni a bolygóközi-, csillagközi- vagy galaxisközi látogatásokról, arra hívunk, hogy iratkozz fel az űrügynökséghez, hogy te is egy űrutazásra induló legénység tagja légy. Sok tudományos dolgozat került publikálásra ezekről az űrutazásokról. A Föld és Hold közötti távolság csupán 1,3 másodperc fénysebességgel. A jelenlegi meghajtási technológiák mellett, egy űrhajó a Földről a Holdra körülbelül nyolc óra alatt teszi meg az utat. A Földtől a naprendszer más bolygóihoz mért távolság, 3 perctől megközelítőleg négyórányi fénysebességgel megtett távolság között változik.

Keljünk hát útra!

### Tétel

Oldjátok meg az alábbi kéréseket, figyelembe véve a kreativitás és művészi érzék kifejezését, dizájn és kromatikus elemek használatát, az átadott üzenetet, illetve a felhasznált elemek hasznosságát.

Sor-szám	Kérés	Pontszám
1	<p>Az űrhajóba történő beszálláshoz a következő kéréseket kell teljesítenetek:</p> <p><b>1.1.</b> Írjátok le azokat az <i>MS-DOS</i> parancsokat, amelyek megjelenítik a meghajtó- és lemezegységeket (a PC-n levő partíciókat). Készítsetek képernyőkép-kimentést, amelyen legyenek láthatók a használt parancsok. Mentsetek a képet egy <b>PartitiiDos.jpg</b> nevű állományba, a munkamappába.</p> <p><b>1.2.</b> Valósítsátok meg, a <i>Windows</i> operációs rendszer egy alapvető komponensét felhasználva, azokat a beállításokat, amellyel a munkafelületen legalább három ablak legyen egyidőben látható. Készítsetek képernyőkép-kimentést a beállításokról, melyet egy <b>Ferestra.jpg</b> állományba mentsetek, a munkamappába.</p> <p>Nyissátok meg a két <b>PartitiiDos.jpg</b> és <b>Ferestra.jpg</b> állományt (vagy másik két állományt a munkamappából), valamint a <b>ModelLogo.jpg</b> állományt is (a forrásokat tartalmazó mappából). Aktiváljátok a billentyűkombinációt, amivel a képernyő bal oldalán egymás alá helyezitek az első két állományt, a képernyő felületének a felén, majd a képernyő jobb részén a <b>ModelLogo.jpg</b> állományt úgy, hogy egyszerre legyen látható mindhárom állomány tartalma.</p> <p>Készítsetek képernyőkép-kimentést a három ablak elhelyezéséről, amelyet egy <b>Desktop.png</b> nevű állományba mentsetek, a munkamappába.</p>	1 pont
2	<p>Andreinek, az űrügynökség alkalmazottjának, két feladatot kell végrehajtania a Paint alkalmazás felhasználásával, és a ti segítségetekre van szüksége az alábbi kérések megoldásához:</p> <p><b>2.1.</b> Készítsetek egy logót a Szaturnusz bolygó ábrázolására felhasználva az alkalmazás egy alapértelmezett geometriai alakzatát. A bolygó körvonala és belseje ugyanolyan színű legyen. A bolygó három gyűrűjének más színe legyen, mint a bolygónak. A bolygó mögötti részen a három gyűrű nem lesz látható. Alkalmazzatok a logónak egy háttérszín, ami eltér a bolygó és a gyűrűk színétől is.</p> <p>Mentsetek az elkészített ábrát egy <b>Logo.jpg</b> nevű állományba, a munkamappába.</p> <p>A <b>ModelLogo.jpg</b> állományban egy megvalósítási mintát láthattok.</p>	1 pont



	<p><b>2.2.</b> Készítsetek egy képet, melynek méretei 1500 × 300 pixel és tartalmazza: a <b>Logo.jpg</b> állományban levő képet (vagy a <b>ModelLogo.jpg</b>), legalább két választott elemet (geometriai formák vagy a forrásokot tartalmazó mappában található képállományokból kivágott részek), egy választott háttérszín és a következő szöveg: <b>OLIMPIADA NAȚIONALĂ DE TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI 2024 COSMOSUL – DIN TRECUT PÂNĂ ÎN VIITOR.</b>                  Mentsétek az elkészített képet egy <b>Banner.jpg</b> nevű állományba, a munkamappába.                  Egy megvalósítási mintát láthattok a <b>ModelBanner.jpg</b> állományban.                  A 2.2. kérésre kapott pontszám tekintetbe veszi a dizájn és kromatikus elemek használatát is.</p>	4 pont
3	<p>Cristi és Maria, az ürügynökség alkalmazottai, a Word alkalmazás segítségével egy brosúrát készítenek, és a ti segíségeitekre van szükségük a következő feladatok megoldásához:</p> <p><b>3.1.</b> Nyissátok meg az <b>Ascuns.docx</b> állományt a forrásokot tartalmazó mappából. A szöveg formázásának megváltoztatása nélkül, jelenítsétek meg a rejtett (láthatatlan) szöveget ebből az állományból. Készítsetek egy képernyőkép-kimentést, melyet az <b>Ascuns.docx</b> állomány végére szúrtok be, amelyből kiderül a használt <i>Word</i> típusa. Mentsétek az <b>Ascuns.docx</b> állományt a munkamappába.</p>	1 pont
	<p><b>3.2.</b> Hozzatok létre egy <i>Office</i> témát, a következő jellemzőkkel: sárga színpaletta, <i>Consolas-Verdana</i> betűkészlet. Mentsétek a létrehozott témát a <b>Tema.thmx</b> állományba, a munkamappába.</p>	1 pont
	<p><b>3.3.</b> Készítsetek egy sablont, a következőképpen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>válasszatok a lap színezéséhez: 90%-ban pontozott mintát, bleumarin előtérzint és sárga háttérszint;</li> <li>alkalmaztatok a lapra egy sárga csillagocskákat tartalmazó művészi szegélyt, amelynek megjelenését állítsátok be úgy, hogy csak az első oldalon jelenjen meg és minden lapszélhez képest 5 pontra legyen;</li> <li>a szövegformázáshoz válasszatok ki az <i>Elementar (Elegant)/ Basic (Elegant)</i> stílusokat;</li> <li>alkalmaztatok a <b>Tema.thmx</b> állományban létrehozott témát (vagy egy másik alapértelmezett témát).</li> </ul> <p>Mentsétek el az így létrehozott sablont egy <b>Tema.dotx</b> nevű állományba, a munkamappába.                  Készítsetek képernyőkép-kimentéseket, bizonyítandó a fenti műveletek elvégzését, amelyet egy <b>Sablon.docx</b> nevű állományba mentsetek, a munkamappába.</p>	3 pont
	<p><b>3.4.</b> Nyissátok meg a <b>PovestileCosmosului.docx</b> állományt a forrásokot tartalmazó mappából. Valósítsátok meg a szöveg olvashatóságához szükséges módosításokat és a kiemelések eltávolítását. Mentsétek az így módosított állományt <b>PrimaPagina.docx</b> névvel a munkamappába.</p>	1 pont
	<p><b>3.5.</b> Nyissátok meg a <b>ClasificareBayer.docx</b> állományt a forrásokot tartalmazó mappából. Ebben az állományban:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>alakítsátok át az első nyolc sorban levő adatokat egy táblázatba, az oszlopok szélességének a tartalomhoz való igazításának egy lehetséges módját beállítva;</li> <li>készítsetek egy <i>ScrieExponent</i> nevű makró parancsot, mely csak ebben az állományban érhető el, és amely a kurzor bal oldalán levő egyetlen karaktert alakítja át úgy, hogy az a normál szöveghez képest 5 pontos emeléssel rendelkezzen;</li> <li>alkalmaztatok a <i>ScrieExponent</i> makró parancsot, minden <i>m</i> betű megváltoztatására a "<i>Magnitudine aparentă</i>" oszlopban található adat esetén;</li> </ul> <p>Készítsetek képernyőkép-kimentéseket a makró parancs elkészítésének és alkalmazásának kiemelésére, amelyeket egy <b>Exemplu.docx</b> nevű állományba mentsetek, a munkamappába.                  Mentsétek az állományt, amelyben a makró parancsot készítettétek <b>ClasificareBayerM.docm</b> néven a munkamappába.                  A 3.5. kérésre kapott pontszám tekintetbe veszi az összetevő elemek funkcionalitását is.</p>	4 pont
	<p><b>3.6.</b> Nyissátok meg a <b>PlanetePitice.docx</b> állományt, a forrásokot tartalmazó mappából és oldjátok meg a következő kéréseket:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>szűrjátok be középre igazítva az első két sor szöveg közé a <b>Transneptunienii.png</b> képet a forrásokot tartalmazó mappából és alkalmaztatok rá egy derékszögű keret típusú stílust.;</li> <li>állítsátok be a táblázat minden cellájának 1 cm-es magasságot és formázzátok a táblázat celláinak tartalmát úgy, hogy: a címsor szövege legyen félkövér és középre igazított, az első oszlopban (a címsort kivéve) a szöveg legyen középen balra igazított, a táblázat többi részében a szöveg legyen függőlegesen is vízszintesen is középre igazítva;</li> <li>alakítsátok át a táblázat tartalmát egy speciális funkciót használva úgy, hogy a ± szimbólum két szóköz karakter közé legyen írva a teljes táblázatban; ennek a kérésnek a teljesítését</li> </ul>	7 pont

<p>bizonyítandó, készítsetek képernyőkép-kimentéseket, amelyeket egy <b>Transformare.docx</b> nevű állományba mentsetek a munkamappába;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• rendeztétek a táblázatot két kritérium szerint: Z-től A-ig, a "Metoda de descoperire" oszlop adatai alapján, majd A-tól Z-ig, a "Magnitudinea absolută" oszlop adatai alapján;</li><li>• alakítsátok át az összes egymás melletti, két cellából álló csoportokat, amelyek ? szimbólumot tartalmaznak úgy, hogy egyetlen cellává alakuljanak, és mindegyikbe a <i>Nu se cunoaște!</i> szöveget írjátok;</li><li>• szűrjatek be a táblázat végére, az alsó részbe, egy új sort, és ebbe a sorba számítsátok ki, speciális függvények segítségével:<ul style="list-style-type: none"><li>- a legnagyobb albedót, az "Albedo geometric" oszlopnak megfelelő cellába, és jelenítsétek meg az eredményt tizedesek nélkül, de % szimbólummal;</li><li>- az átlagos átmérőt, a "Diametru" oszlopnak megfelelő cellába, és jelenítsétek meg az eredményt két tizedes pontossággal.</li></ul></li></ul> <p>Mentsétek az így módosított <b>PlanetePitice.docx</b> állományt a munkamappába. A 3.6. kérésre kapott pontszám tekintetbe veszi az összetevő elemek funkcionalitását is.</p>	
<p><b>3.7.</b> Készítsetek egy brosúrát, amely a kozmoszról tartalmaz történeteket egy új dokumentumban a <b>Tema.dotx</b> sablont felhasználva, és a következő kéréseknek tesz eleget:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• állítsátok a lap formátumát 29,7 cm x 42 cm (A3)-re, fekvő laptájolást, minden margót 1,5 cm-re és a kötésmargót a lap felső részén 1 cm-re;</li><li>• számozzátok meg az oldalakat, az első oldalt kivéve, a lánlcében, középre igazítva, ovális típusú számozással (tipul de numerotare oval);</li><li>• minden bekezdésre állítsatok be: <i>Verdana</i> betűtípust, mérete 16, középre igazítást, 1,5-ös sorközt;</li><li>• készítsetek egy új stílust, <i>COSMOS</i> néven, a <i>Titlu 1</i> stílusra alapozva, a következő tulajdonságokkal: <i>Consolas</i> betűtípus, középre igazítás, bold, 30-as méret, sárga szín; alkalmaztátok az újonnan létrehozott stílust minden címre a dokumentumban;</li><li>• a brosúra oldalait a következőképpen alakítsátok ki:<ul style="list-style-type: none"><li>- az első oldal tartalma a <b>PrimaPagina.docx</b> állományból legyen a munkamappából (vagy a <b>PovestileCosmosului.docx</b> állomány tartalma a forrásokat tartalmazó mappából);</li><li>- a második oldal címe <i>Legenda lui Orion</i> legyen, és tartalmazza Orion történetét a görög mitológiából; illesszétek be a szöveget, Orion vadász képét és a megfelelő csillagkép képét, amelyeket a <b>LegendaOrion.txt</b>, <b>UranometriaOrion.jpg</b> és <b>OrionX.png</b> állományokból vesztek a forrásokat tartalmazó mappából, tudva, hogy az <b>X</b> egy 1-től 3-ig terjedő szám;</li><li>- a harmadik oldara a <i>Constelația Orion</i> címet írjátok, az Orion csillagkép fölé helyezve, amelyet az <b>Orion2.jpg</b> állományból, a források mappájából; a cím alá illesszétek be a <b>ConstelatiaOrion.txt</b> fájlomány szövegét, és a negyedik oldalon, a szöveg folytatásaként, illesszetek be más képeket is a források mappájából, amelyekre tetszőleges effektusokat és stílusokat alkalmaztok.</li><li>- az ötödik oldalon szűrjatek be objektumként a <b>ClasificareBayerM.docm</b> állományt a munkamappából (vagy a <b>ClasificareBayer.docx</b> állományt a források mappájából); nyissátok meg a beszúrt állományt, igazítsátok a táblázatot vízszintesen középre, és változtassátok meg a táblázat betűszínét világosszürkére;</li><li>- a hatodik oldal tartalmazza a <i>Teoria relativității</i> címet, a <b>Relativitate.txt</b> állomány elméleti hivatkozásait, és az <b>Einstein.jpg</b> képet a források mappájából, a kép legyen az oldal tetején elhelyezve;</li><li>- a hetedik oldal a <i>Telescopul Hubble</i> címet tartalmazza, majd egy átlalatok készített illusztrációt, a <b>Hubble.txt</b> állomány szövegét és a <b>HubbleY.jpg</b> állományok képeit felhasználva a források mappájából, ahol <b>Y</b> egy 1-től 6-ig terjedő szám; szűrjatek be különböző formákat, amelyekre különböző kitöltési hatásokat és szegélyeket alkalmaztok, majd ezeket csoportosítjátok; szűrjatek be a <b>Hubble.txt</b> állomány szövegét ezekben a formákba, úgy, hogy a szöveg egyik formáról a másikra folytatódjon; egy megoldási minta a <b>Hubble.jpg</b> állományban található a források mappájában;</li><li>- a nyolcadik oldal címe legyen <i>Planetele Pitice</i> és a tartalom legyen bemásolva az azonos nevű állományból a források mappájából;</li></ul></li><li>• szűrjatek be lábjegyzetként, az első oldalt kivéve, a szövegek átvételének állományaiban lévő linkeket;</li><li>• szerkesszétek és illesszétek be a hatodik és nyolcadik oldalakra, a pontokkal jelzett helyekre, a speciális és általános relativitás elméletének egyenleteit, valamint az albedó számítási képletét a <b>RelR.jpg</b>, <b>RelG.jpg</b> és <b>Albedo.jpg</b> állományok képei alapján editați și;</li></ul>	<p><b>14 pont</b></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>készítsetek <i>Imaginea nr</i> típusú címkéket az összes beszűrt képre a broszúrában (a Hubble illusztráció kivételével), ahol a <i>nr</i> a képekhez rendelt sorszám: 1, 2, 3, ... ;</li> </ul> <p>A tizenegyedik oldalon a <i>Tabel cu imagini</i> címet írjátok, és szűrjatek be egy ábrajegyzéket az összes korábban címkézett képről az oldal közepére; válasszátok az arany szint a betűk színének.</p> <p>Mentsétek el az állományt <b>PovestirileCosmosului.docx</b> néven a munkamappába.</p> <p><i>A 3.7-es követelményért járó pontszám figyelembe veszi a dizájn elemek és színek használatát, a művészi érzék kifejezését, valamint az alkotóelemek funkcionalitását.</i></p>	
	<p><b>3.8.</b> Készítsetek egy űrlapot az űrügynökséghez való jelentkezéshez, hogy egy űrutazáson résztvevő csapat tagjai legyetek. Az űrlap egyetlen oldalt tartalmazzon a következő elemekkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>három szövegdoboz típusú vezérlő, a személyes adatokhoz, az alábbi címkékkel, és a megfelelő adatokkal általatok kitöltve, zárójelben megadva: <i>Nume și prenume</i> (Popescu Ion), <i>Telefon</i> (0777777777) és <i>Adresa de e-mail</i> (popescu@gmail.com);</li> <li>két lista típusú vezérlő, amelyekből az osztály (clasa) és az iskola (unitatea școlară) választható, így: az első az összes gimnáziumi osztályt tartalmazza (<i>clasa a IX-a, clasa a X-a, clasa a XI-a, clasa a XII-a</i>), a második pedig az iskolák neveit: <i>Liceul Teoretic Andrei Mureșanu</i> és <i>Colegiul Național Vasile Alecsandri</i>;</li> <li>egy dátumválasztó vezérlő, amely lehetővé teszi az utazás megkezdésének dátumát kiválasztani (kitöltve a <i>24 mai 2024</i> dátummal);</li> <li>egy jelölőnégyzet típusú vezérlő, amely lehetővé teszi egy audio-útmutató igénylését;</li> <li>egy kék színű parancsgomb típusú vezérlő, amely tartalmazza az <b>ÎNSCRIERE</b> feliratot fehér betűszínnel.</li> </ul> <p>Az űrlap hátterének felirataként a <b>Planete1.jpg</b> állomány képe látható a források mappájából, és az űrlap oldalának tájolása fekvő, A5 méretben.</p> <p>Mentse az állományt <b>Formular.docx</b> néven a munkamappába.</p> <p>Egy megoldási minta a <b>ModelFormular.jpg</b> állományban található a források mappájában.</p> <p><i>A 3.8-as követelményért járó pontszám figyelembe veszi a dizájn elemek és színek használatát, valamint a művészi érzék kifejezését.</i></p>	<p><b>6</b> pont</p>
<p><b>4</b></p>	<p>Maria szervez egy eseményt az űrügynökségnél, az utazás iránt lelkesedő emberekkel. PowerPointban bemutatót kell készítenie a Mars, Jupiter, Föld, Neptunusz, Vénusz bolygókról, valamint egy olyan prezentációt, amelyben kérdések vannak a bolygókkal kapcsolatban. Segíts Mariának megoldani az alábbi követelményeket:</p> <p><b>4.1.</b> Az első prezentációhoz helyezzen be az első diára, az alsó részbe öt alakzatot. Minden alakzat tartalmazzon egy képet a Naprendszer következő bolygóiról ebben a sorrendben: Mars, Jupiter, Föld, Neptunusz, Vénusz, és minden kép alá írja le a bolygó nevét. A bolygók képeit a források mappában találod.</p> <p>Állítsd be a szükséges beállításokat úgy, hogy amikor a bolygó nevére kattintasz, akkor a kiválasztott bolygóhoz tartozó dia nyíljon meg a prezentációban.</p> <p>Mentsd el az első diát a <b>Fundal.jpg</b> néven képként a munkamappába.</p> <p>A bemutató következő öt diájának az alábbi felépítése legyen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>egy, háromszög derékszöget tartalmazó alakzatban, fekete háttérrel, helyezd el információkat a bemutatott bolygóról, amelyeket a források mappájában található <b>Planete.docx</b> állományból veszel;</li> <li>a bemutatott bolygó neve legyen felül a jobb felső részen, a bolygóinformációkat tartalmazó alakzat fölött;</li> <li>a bal felső részen, a bolygóinformációkat tartalmazó alakzat fölött, helyezd el egy házikót, amely egy kapcsolatot teremt az első diával;</li> <li>az információkat tartalmazó alakzat alatt legyen a bemutatott bolygó színes képe, és szürke képek a dián található másik két bolygóról. Megfelelően felhasználhatjátok az <b>Fundal.jpg</b> állományt a munkamappából.</li> </ul> <p>Alkalmazzatok animációkat: a bolygókról szóló információk szövegére, a bolygók képére, a bemutatott bolygó nevére a következőképpen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>amikor megjelennek az információk minden egyes bolygóról, a bolygó egyedülként színes és nagyobb méretű lesz, mint az első dián, míg a többi bolygó szürkévé válik és ugyanolyan méretű marad, mint a bemutatott bolygó;</li> <li>a bemutatott bolygó nevének szövege egyszerre jelenik meg az információkkal.</li> </ul> <p>A bemutató megvalósításának egy modellje megtalálható a források mappájában található <b>Planete.mp4</b> állományban.</p> <p>Mentsd el az állományt <b>InformatiiPlanete.pptx</b> néven a munkamappába.</p>	<p><b>9</b> pont</p>

	<p>A 4.1-es követelményért kapott pontszám a dizájn és a színek használatát, a művészi érzék kifejezését és az alkotóelemek funkcionalitását veszi figyelembe.</p> <p>4.2. A második prezentációhoz készítsen egy tesztet két kijelentéssel.                  A teszt megoldásához az alábbi elemekre van szükség, amelyeket a képen látható módon kell elhelyezni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• a teszt feladatát írjuk felülre a dián;;</li> <li>• a teszt mondatai::                      -<b>Pluto este cea mai mare planetă din sistemul nostru solar</b> (hamis / este falsă)                      -<b>Jupiter este cea mai mare planetă din sistemul nostru solar</b> (igaz / este adevărată)</li> <li>• két gomb: <b>Adevarat</b> és <b>Fals</b>;</li> <li>• egy címke és egy szövegdoboz a pontszámhoz;</li> <li>• egy gomb a következő kérdésre ugráshoz.</li> </ul> <p>Készítsen olyan animációt, amely megőrzi a pontszámot. Ha a VÁLASZ NEM HELYES, a pontszám nem változik. Ha a VÁLASZ HELYES, a pontszám 1 ponttal nő.                  Mentsd el a prezentációt <b>Chestionar.pptx</b> néven.                  A prezentáció megvalósításának egy modellje megtalálható a források mappájában található <b>Corecte.mp4</b> állományban.</p> <p>A 4.2-es követelményért kapott pontszám a komponensek funkcionalitását veszi figyelembe.</p>	<p>4 pont</p>
<p>5</p>	<p>Cristi, az űrügynökség kutatója tudományos tanulmányokat végez az űrutazással kapcsolatosan. Segítség Cristinek befejezni ezeket a tanulmányokat az Excel alkalmazás hasznáival!</p> <p>5.1. Nyisd meg a <b>Planete.xlsx</b> állományt a források mappájából. Nevezd át a <b>Foai1</b> munkalapot <b>Planete</b> névre és végezd el a következőket:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• egyesítsd az A1:K1 területen lévő cellákat, majd töltsd ki az így kapott cellát két színnel, kékkel és fehérrel, középről kiinduló kitöltési stílusban;</li> <li>• számítsd ki a Q4-es cellába a bolygók tömegének számtani átlagát, megfelelő képletet alkalmazva;</li> <li>• írd be egy képletet a Q5 cellába, amely automatikusan kiszámítja a holdakkal rendelkező bolygók számát;</li> <li>• számítsd ki a keringési időszakot hónapokban (a táblázat L oszlopa) az F oszlopban lévő adatok és a táblázat N2 cellájában lévő (földi) év hónapjainak száma alapján; írd be a képletet az L5 cellába, majd másold át a képletet az L6:L12 cellákba úgy, hogy az N2 cella a másoláskor változatlan maradjon;</li> <li>• állítsd be az M oszlop szélességét 30 pct-ra, majd az M5:M12 cellaterületre írd képleteket a Nap egyenlítőjéhez való dőlésmód (°) meghatározására az alábbiak szerint:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- ha a dőlés nagyobb mint 6,45, az "<b>Înclinație mai mare decât 6,45</b>" szöveg jelenik meg;</li> <li>- ha a dőlés kisebb vagy egyenlő mint 6,45 és nagyobb mint 6, az "<b>Înclinație între 6 și 6,45</b>" szöveg jelenik meg;</li> <li>- ha a dőlés kisebb vagy egyenlő mint 6 és nagyobb mint 5, az "<b>Înclinație între 5 și 6</b>" szöveg jelenik meg;</li> <li>- ha a dőlés kisebb vagy egyenlő mint 5, akkor az "<b>Înclinație mai mică sau egală cu 5</b>" szöveg jelenik meg;</li> </ul> </li> <li>• az I2:I12 területen lévő adatok alapján illeszd be egy oszlopdigrammot az I13 cellába; a diagram legmagasabb pontja piros, a negatív pontok pedig zöld színűek legyenek;</li> <li>• illeszd be egy <b>Napsugarak</b> típusú diagramot, mint objektumot, egy új munkalapra, melynek neve <b>Diagramă1</b> legyen, a B5:C12 cellatartományban levő adatok alapján; a diagram címe <b>Diametrele planetelor</b> legyen, tegyél jelmagyarázatot és a diagram felületére illeszd be egy tetszőleges képet a források mappájából, amelyre egy 2%-os bal eltolást alkalmazol, piros folytonos szegélyt és 66%-osra állítod az áttetszőségét;</li> <li>• hozz létre egy új táblázatstílust <b>COSMOS</b> névvel, amely tartalmazzon: kék színű betűt, dupla aláhúzással, dupla vonalas, piros szegélyt, színátmenetes cellakitöltést, két tetszőleges színt használva átlósan felfelé stílusban; alkalmazd az A4:M12 cellatartományban levő táblázatra a <b>COSMOS</b> stílust és a három háromszög formázó ikonkészletet.</li> </ul> <p>Az 5.1. követelményre adott pontszám figyelembe veszi a dizájn és színelemek használatát, a művészi érzék kifejeződését és az alkotóelemek funkcionalitását.</p>	<p>12 pont</p>
	<p>5.2. A források mappájában található <b>Planete.xlsx</b> állományban, nevezd át a <b>Foai2</b> munkalapot <b>Asteroizi</b> névre és végezd el a következőket:</p>	<p>8 pont</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>töröld a 4, 6, 8, 10, 12-es sorokat, és alakítsd át a táblázat B és G oszlopában szereplő értékeket számokká;</li> <li>a 2. és 3. sor celláiban, ahol a szöveg nem teljesen látható, alkalmaz megfelelő függvényeket, hogy látható legyen a szöveg, az oszlopszélesség és a szöveg méretének változtatása nélkül;</li> <li>hozz létre egy linket a LUNA szóra, a <a href="https://ro.wikipedia.org/wiki/Luna">https://ro.wikipedia.org/wiki/Luna</a> weboldalra;</li> <li>a C oszlopban töltsd ki az üres cellákat képletekkel, amelyek megadják az aszteroida átlagos átmérőjét, mint a Hold átmérőjének százaléka, és a képlet másolásakor a Hold átmérője változatlan maradjon, tudva azt, hogy: az átmérő a sugár kétszerese, a Hold sugarának átlagos értéke a J2 cellában van, és a számításához szükséges százalékok a táblázat D oszlopában vannak;</li> <li>rejtsd el a táblázat E oszlopát, és illesz be a fejlécbbe: a bal oldali részbe egy tetszőleges képet a források mappájából, a középső részbe az <b>ONTI 2024</b> szöveget, a jobb oldali részbe pedig egy dátummezőt az aktuális dátumhoz.</li> </ul> <p><i>Az 5.2. követelményre adott pontszám figyelembe veszi az alkotóelemek funkcionalitását.</i></p>	
	<p><b>5.3.</b> Az Excel valamely funkcióját felhasználva helyezz egymás mellé két ablakot, amelyek a <b>Planete.xlsx</b> állomány két munkalapját tartalmazzák, úgy, hogy a bal oldali ablakban a <i>Planete</i>, a jobb oldali ablakban pedig az <i>Asteroizi</i> munkalap legyen látható; készíts képernyőmásolatot erről a nézetről, és mentsd el a <i>Foaie3</i> munkalapra, majd nevezd át <i>Vizualizare</i> névre. Mentse el a <b>Planete.xlsx</b> állományt a munkamappádba.</p>	<b>2 pont</b>
<b>6</b>	<p>Az úrkutatással kapcsolatos információknak a nyilvánosság számára történő bemutatásához az úrügyenökségnek honlapra van szüksége.</p> <p><b>6.1.</b> A weboldal létrehozásához szükséges források a források mappájában található. Hozz létre egy weboldalt <b>Cosmosul</b> címmel, amely három oldalt tartalmaz (<b>Acasa.html</b>, <b>Explorare.html</b>, <b>Galerie.html</b>), a következőképpen:</p> <p>Hozd létre a honlap kezdőlapját, <b>Acasa.html</b>, úgy, hogy négy részt tartalmazzon, amelyek formája a források mappájában található <b>Structura.jpg</b> állományban található, és ahol:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Zona1</b> a <b>Banner.jpg</b> (vagy <b>ModelBanner.jpg</b>) képet tartalmazza középre igazítva;</li> <li><b>Zona2</b> egy vízszintes menüt tartalmaz a következő menüpontokkal: <b>Cosmosul</b>, <b>Explorarea spațială</b>, <b>Galerie foto</b>, a weboldal három megfelelő oldalára mutató linkekkel. A menü háttérszíne tetszőleges;</li> <li><b>Zona3</b> egy bekezdést tartalmaz, a források mappájában található <b>ExplorareaSpatiului.docx</b> állományból, egy címet, három számozott listát, egy keresztrejtvényt, a <b>Cosmos.mp4</b> videót és az <b>1.jpg</b> képet. A bekezdés szövege ékezetes betűkkel legyen szerkesztve, sorkizártra igazítva, az első sor 20 px-cel balra behúzva. A cím félkövérrel legyen kiemelve. Az első listát római számokkal (I és II), a második listát arab számokkal (1 és 2), az utolsó listát pedig szintén arab számokkal (3 és 4) számozzuk. A listák jobb oldalán legyen a keresztrejtvény, amelyben: a cellák között nincs távolság, a cellák szegélyei csak a tartalommal rendelkező celláknál láthatók, a keresztrejtvényben a szöveg színei a bemutatott modellben szereplő színek. A videó és a kép egymás mellé legyen beillesztve, közöttük távolsággal, és az oldal megtekintésekor azonos méretűek legyenek. A <b>Cosmos.mp4</b> videó a lejátszás/szünet/megállítást (redare/pauză/ oprire) opcióval tekinthető meg.</li> </ul> <p>Az <b>1.jpg</b> képen készíts egy képtérképet, amelyben két kör alakú területet határozol meg a Jupiter és a Saturn bolygók helyzetén, amelyekből a <b>Jupiter.pdf</b>, illetve a <b>Saturn.pdf</b> állományokra lehet hivatkozni.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Zona4</b> háttérszíne legyen tetszőleges, címe 4-es nagyságú, a következő tartalommal:                  © <b>ONTI2024–etapa națională</b>, animált szöveg balról jobbra.</li> </ul> <p>Az <b>Acasa.html</b> oldal címsorában logóként szerepel a <b>Logo.jpg</b> (vagy <b>ModelLogo.jpg</b>) állomány. A weboldal megtekintéséhez a Google Chrome böngészőt használjuk.</p> <p>Az <b>Acasa.html</b> oldal egy modellje az <b>Acasa.jpg</b> állományban látható.</p> <p><i>A 6.1. követelményre adott pontszám figyelembe veszi a dizájn és színelemek használatát, a művészi érzék kifejeződését és az alkotóelemek funkcionalitását.</i></p>	<b>13 pont</b>



<p><b>6.2.</b> Az <b>Acasa.html</b> oldalból kiindulva frissítsd az <b>Explorare.html</b> és a <b>Galerie.html</b> weboldalakat a <b>Zone3</b>-ban lévő tartalom megfelelő cseréjével, az alábbiak szerint:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• az <b>Explorare.html</b> weboldal esetén a <b>Zona3</b> 3 részt tartalmaz: Sus, Mijloc és Jos, amely formája a források mappájában található <b>ExplorareZona3.jpg</b> állományban látható; -<b>Sus</b> két bekezdést tartalmaz, a források mappájában található <b>ExplorareaSpatiului.docx</b> állományból; -<b>Mijloc</b> tartalma: 4-es nagyságú cím, egy kép, amely a szöveg bal oldalán helyezkedik el és sarka 25 px-el van lekerekítve, öt bekezdést tartalmazó szöveg a források mappájában található <b>ExplorareaSpatiului.docx</b> állományból és a <b>Sus.png</b> gomb a végén jobbra helyezve; -<b>Jos</b> tartalma: 4-es nagyságú cím, három bekezdést tartalmazó szöveg a források mappájában található <b>ExplorareaSpatiului.docx</b> állományból, egy kép, amely a szöveg jobb oldalán helyezkedik el és sarka 25 px-el van lekerekítve és a <b>Sus.png</b> gomb a végén jobbra helyezve;</li><li>• a <b>Galerie.html</b> weboldal esetén a <b>Zona3</b> tartalmaz egy fotógalériát hat képpel a források mappából. A képek azonos méretűek legyenek, közöttük térközzel, 10 px vastagságú dupla szegéllyel és tetszőleges színnel. Ha a kurzort bármelyik kép fölé visszük jelenjen meg az állomány neve, amelyből a kép származik.</li></ul> <p>A két weboldal egy-egy modellje a források mappájában található <b>Explorare.jpg</b> illetve <b>Galerie.jpg</b> állományokban látható.</p> <p><i>A 6.2. követelményre adott pontszám figyelembe veszi a művészi érzék kifejeződését és az alkotóelemek funkcionalitását.</i></p>	<p><b>7 pont</b></p>
---	--------------------------