

Gábor Dénes Számítástechnikai Emlékverseny 2006/2007
Alkalmazói kategória, III. korcsoport
Első forduló

A	3			
---	---	--	--	--

Kedves Versenyző!

A feladatok megoldását beküldheted:

- **CD-n** az azonosító kódnak megfelelő könyvtárban.

A **CD-n** tüntesd fel a saját neved, a versenykódod, az iskolád nevét és címét! Csak az azonosító kóddal ellátott anyagokat javítjuk!

Kérjük, hogy a verseny kísérlapját küldd vissza a versenybizottság részére a pontos adatbázis elkészítése érdekében!

Beküldési határidő: 2006. december 22.

Az öt feladat megoldásával maximálisan 100 pontot érhetsz el.

Jó munkát!

KÍSÉRŐLAP

(Nyomtatott nagybetűvel töltsd ki!)

Versenyző neve: osztálya:

Iskola neve:

Székhelye:

Szaktanára(i):

BIZOTTSÁG

A	3			
---	---	--	--	--

1. feladat: pont

2. feladat: pont

3. feladat: pont

4. feladat pont

5. feladat pont

Összesen: pont

Javította:

Gólyaavató készül az iskolában, és mivel egy kiváló informatikus vagy, a segítségedet kéri. El kell végezned a lent felsorolt feladatokat. Önállóan készített feladatokat várunk!

1. (20 pont)
Készíts egy AVI kiterjesztésű fájlt, amely ábrázolja a következőket: a képen legyen látható egy nagy hegy, melynek lábához ereszkedjen le egy csészealj, lépjen ki belőle egy MARS LAKÓ és egy nagy kőbe vésett feliratot húzzon fel a hegy tetejére! A felirat „Suli a Marson”!
Mentsd ezt a fájlt MARSLAKO néven!
2. (20 pont)
Szövegszerkesztő segítségével készíts egy plakátot, mely gólyaavatóra invitálja a sulis tanulóit!
Alkalmazd benne:
 - a. Különböző típusú-, méretű-, stílusú- és színű betűket,
 - b. Különböző számú hasábokat (pl. egy oldalon belül a tetején 1 hasáb, a közepén 2 hasáb, a végén újra 1 hasáb),
 - c. Képet vagy rajzot, mely szöveggel van körbefolytatva
 - d. Tabulátort kitöltéssel,
 - e. Lábjegyzetet,
 - f. Táblázatot!
 - g. Aláírás-helyet (pontozott vonal és aláírás tabulátorral a lap jobb oldalán!)A plakát mérete A3-as legyen! Mentsd PLAKÁT néven!
3. (20 pont)
Táblázatkezelő segítségével készíts pontozó táblát a csapatok pontozására! Tüntesd fel az összes versenyszámot, csapatot és a legutolsó oszlopban, összesítsd a pontszámokat! A táblázat alatt tüntesd fel függvény segítségével a legjobb eredményt elérő csapat nevét!
Formázd meg szegélyekkel, mintázattal a táblázatot és mentsd PONTOZÁS néven!
4. (20 pont)
Készíts weblapot, melyen kihirdeted a gólyaavatót! Legyenek benne képek, hivatkozások! A weblapon lehessen szavazni a versenyszámokra, legyenek választókapcsolók meg egy Szavazz feliratú parancsgomb (a szavazásnak nem kell működnie)! Az összes idetartozó fájlt egy WEBLAP nevű mappába rakd!
5. (20 pont)
Készíts adatbázist VERSENY néven, mely a következő táblákat tartalmazza általad feltöltött adatokkal:
 - VERSENYZŐK (versenyző azonosító V_AZO, versenyző neve V_NEV, versenyző osztálya V_OSZTALY),
 - CSAPAT (csapat azonosító CS_AZO, csapat neve CS_NEV),
 - CSAPATOK (csapat azonosító CS_AZO, versenyző azonosító V_AZO)
 - EREDMENY (csapatazonosító CS_AZO, 1.versenyszám pontszáma VSZP1, 2.versenyszám pontszáma VSZP2 ... ahány versenyszámot hirdettél)
 - a. Határozd meg a kulcsmezőket és a készítsd el a kapcsolatokat!
 - b. Készíts lekérdezést, mely egy tanuló nevének beírása után megadja, hogy a mely csapathoz tartozik. A lekérdezést KIHOVA néven mentsd!
 - c. Készíts lekérdezést, mely a csapat nevének beírása után megadja, hogy a csapat milyen eredményt ért el (mekkora az összpontszáma). A lekérdezést KIMENNYI néven mentsd!
 - d. Készíts jelentést, amely csapatonkénti bontásban ábrázolja a versenyzők neveit, és a csapat neve mellett megjeleníti az összpontszámot)! A jelentést CSOPORT néven mentsd!