# Téma: FELFEDEZÉSEK, AMELYEK MEGVÁLTOZTATTÁK A VILÁGOT

- Minden feladat kötelező. A megmérettetésre szánt tényleges munkaidő 5 óra.
- Az elérhető maximális pontszám 100 pont, amelyből 20 pontot a kreativitás és a művészi érzék, a designés színelemek használata, a közvetített üzenet és az alkotóelemek funkcionalitása tesz ki. Hivatalból nem jár pont.

### Munkaterület beállítása:

Hozzon létre egy, a saját azonosítójával (ID) elnevezett munkamappát az Asztalon (Desktop), ahová szükség szerint elmenti az **összes** elkészített fájlt/mappát. Az ezen a mappán kívül elmentett fájlok/mappák NEM kerülnek kiértékelésre/pontozásra.

Megjegyzés: az összes szükséges forrás az ONTI\_2025\_TIC12\_Resurse mappában található az Asztalon

# Forgatókönyv

Tudor, a kíváncsi fiú, akinek szenvedélye az emberiség nagy felfedezései, virtuális barátjának, AVI-nak egy utazást javasol a múltba. Így Benjamin Franklin laboratóriumából, ahol azt bizonyította, hogy a villám az elektromosság egyik formája, Johannes Gutenberg műhelyébe utaznak, hogy megnézzék a nyomdagépet. Majd elmentek abba a terembe, ahol az ENIAC, a világ egyik első számítógépe állt. Egy új "digitális villanással" érkeztek a 2000-es évekbe, amikor a számítógépek kisebbek, gyorsabbak és az internethez kapcsolódtak. Ekkor jött rá Tudor, hogy a múlt az, ami a jelenünket és a jövőnket megteremtette. Bár ők ketten ihlettel és kíváncsisággal teli elmével tértek haza, az utazásuknak még nem volt vége - csak most kezdődött.

# Tétel

Oldja meg az alábbi követelményeket, figyelembe véve a kreativitás és a művészi érzék kifejezését, a design- és színelemek használatát, a közvetített üzenetet és az alkotóelemek funkcionalitását.

S.	Követelmény	Pontozás
Sz.		
Sz. 1.	<ul> <li>Használva a Paint alkalmazást, a forrásfájlok segítségével készítsetek kollázst Tudor utazását illusztrálva.</li> <li>A képet 4 egymás mellé helyezett, téglalap alakú, 200x500 pixeles keretre osztjuk, amelyeknek a szegélyei a többi keret szegélyétől eltérő színűek. Minden keret Tudor útjának egy-egy szakaszát mutatja be, és a keret felső részén egy cím található. Mindegyik keretben a két főszereplő, Tudor és AVI jelenik meg (egy laptop képernyőjén egy téglalapban megjelenő mosolygós arccal szimbolizálva). Készítsétek el a kereteket a megfelelő eszközökkel, szem előtt tartva a következőket:</li> <li>Az első keret, amelynek címe Startul călătoriei, egy szobát mutat, falakkal, egy asztallal és egy laptoppal, amelyben Tudor és AVI tartózkodik. Tudor szándéka egy beszédbuborékban jelenik meg, amely az AVI, hai într-o călătorie în trecut! szöveget tartalmazza.</li> <li>A második, Benjamin Franklin címet viselő keretben egy forrásfájlokból származó kép található, amelyen Franklin a kezében egy sárkányt és egy kulcsot tart, a háttérben megjelenítve, az előtérben pedig Tudor és AVI látható. Tudor reakcióját egy beszédbuborék fejezi ki, amely az Electricitatea chiar vine din cer! szöveget tartalmazza.</li> <li>A harmadik, Tiparniţa lui Gutenberg című keret a főszereplőket és egy forrásfájlokból származó képet tartalmaz, amely egy nyomdagépet illusztrál, amelynél Gutenberg áll. Egy beszédbuborékban a Tudor által elmondott Uau, prima carte! című szöveg jelenik meg.</li> <li>A negyedik keret, amelynek címe ENIAC şi anii 2000, balra az ENIAC ábrázolását tartalmazza (egy fal színes gombokkal), jobbra pedig egy modern laptop vázlatát. A kettő alatt Tudor és Avi látható. A Tudor által elmondott, egy beszédbuborékban megjelenített szöveg: Ce drum lung am parcurs!.</li> </ul>	6 pont
	gondolatait.	
	Az igy kapott rajzot mentse el <b>colaj.jpg</b> néven.	

#### Ministerul Educației și Cercetării Inspectoratul Școlar Județean Buzău OLIMPIADA NAȚIONALĂ DE TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI Etapa națională



13-16 mai 2025 BUZĂU

SECȚIUNEA TIC, clasa a XII-a

	Az 1. követelményre adott pontszámoknál figyelembe veszik a kreativitás és a művészi érzék kifejeződését, a közvetített üzenetet, valamint a design- és színelemek használatát.	
2.	Tudor és az AVI értékes betekintést nyer a technológia fejlődésébe és a minden egyes pixel mögött reilő varázslatba	
	<b>2.1</b> . Konfigurálja a Windows operációs rendszert úgy, hogy az automatikusan csökkentse a számítógép egyéb hangjainak hangerejét, amikor a rendszer aktív beszélgetést érzékel, hogy ne zavarják meg azt a háttérzajok. Készítse el a <b>sunet.docx</b> dokumentumot, amely tartalmazza a beállításokat megjelenítő képernyőképeket.	2 pont
	<b>2.2.</b> Segíts Tudornak megtalálni az AVI által elrejtett kódot a <b>descoperire.docx</b> dokumentumban, és ezzel a kóddal végezd el a szükséges műveleteket, hogy egy ikon jelenjen meg a képernyőn, amely egy helyen elrejti a beállítási panelt és a Windows beállításait. Készítse el a <b>pictograme.docx</b> dokumentumot, amely képernyőképeket tartalmaz a kód felfedezésének és az ikon létrehozásának igazolására.	4 pont
3.	Egy színes házakkal és poros könyvtárakkal teli kisvárosban Tudor és AVI felfedezik Tudor nagyapja padlásán elrejtett régi óraszerkezetet. A számlapján nem órák, hanem évek vannak: 2025, 1946, 1754, 1455 AVI óvatosan forgatja az óra nyelvét egészen az 1455-ös évszámig, amikor vakító fény borítja be a két barátot. Mi rejtőzik e fény mögött?	
	<ul> <li>3.1. Támogasd Tudort egy transzparens elkészítésében, hogy ellenállhatatlan legyen az utazás Johannes Gutenberg nyomdájához. A banner a következő elemeket tartalmazza:</li> <li>két képet a nyomdagépről a forrásokból;</li> <li>a Călătoreşte în timp címet és egy meggyőző üzenetet az időn és a történelmen</li> </ul>	5 pont
	átívelő utazásról; • az <b>icons.docx</b> fájlból származó különleges ikonokat, amelyek az utazás előnyeit	
	hangsúlyozzák. Alkalmazzon egy előre meghatározott, tetszőleges stílust és egy térbeli forgatási	
	effektust minden egyes képre. Mentse el a transzparenst <b>calatorie.docx</b> névvel.	
	Egy tájékoztató minta megtalálható az <b>invitatie.jpg</b> forrástájlban. A 3.1. követelményre adott pontszámoknál figyelembe veszik a kreativitás és a művészi	
	érzék kifejeződését, a közvetített üzenetet, valamint a design- és a színelemek használatát.	
	<b>3.2.</b> Ahhoz, hogy elérje azt az évet, amikor Gutenberg feltalálta a nyomdagépet, Tudornak el kell indítania a tér-idő hajót. A hajó kezelőpaneljén több gomb található, és csak a megfelelő kombináció aktiválja a felszállást. A <b>presa tipografica.docx</b> forrásfájl adatai alapján és a Microsoft Word alkalmazás segítségével segítsetek Tudornak létrehozni egy űrlapot. Az űrlap megfelelő opcióinak bejelölése a felszállókulcsot fogja eredményezni, amely éppen azt az évet jelenti, amelyre AVI az órát állította. Az űrlapnak	8 pont
	<ul> <li>egy, legalább négy lehetőséget tartalmazó beviteli listát, amelyből kiválasztható azon év, amelyben Johannes Gutenberg megkezdte a fémbetűs könyvnyomtatással kapcsolatos kísérleteit;</li> </ul>	
	<ul> <li>három jelölőnégyzet annak a naptári dátumnak megfelelő napnak a megjelölésére, amikor az első művét tömegesen gyártották;</li> </ul>	
	<ul> <li>három jelölőnégyzet a hónapra, számmal kifejezve, amely megfelel annak a naptári dátumnak, amikor az első művét tömegesen gyártották.</li> </ul>	
	Az űrlap alatt létrehoz egy táblázatot a forrásokban található <b>tabel.jpg</b> fájl mintájára, amelyben a második oszlopot kitölti az űrlap helyes válaszaival és a táblázatban szereplő számértékek összegének kiszámítására szolgáló képlettel. A táblázat adatainak	
	tüggvényében a táblázat alatt jelenjen meg a <b>Maşină activată</b> üzenet, ha a kapott összegérték 1455, ellenkező esetben a <b>Cheie incorectă</b> üzenet. Az üzenetet a táblázatban szereplő adatoktól függetlenül helyesen kell megjeleníteni. A kapott dokumentumot mentsük el <b>cheie docy</b> páven	
	A 3.2. követelményre adott pontszám figyelembe veszi az alkotóelemek funkcionalitását is.	

#### Ministerul Educaţiei şi Cercetării Inspectoratul Școlar Județean Buzău OLIMPIADA NAȚIONALĂ DE TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI Etapa națională



13-16 mai 2025 BUZĂU

SECŢIUNEA TIC, clasa a XII-a

4.	<ul> <li>Az utazás élményeinek felidézése érdekében Tudor szeretne egy két részből álló bemutatót készíteni a PowerPoint alkalmazás segítségével.</li> <li>A bemutató első része a következőket tartalmazza:</li> <li>Öt képből álló futószalagot, amelyet két gomb működtet a következőképpen: az Următor gomb egy pozícióval jobbra gördíti a képeket, az Anterior gomb pedig balra gördíti a képeket. Az utolsó képnél az Următor gomb az első képre, az első képnél pedig az Anterior gomb az utolsó képre hivatkozik. A képek lekerekített sarkokkal ellátott, 4 cm magas és 7 cm széles téglalapként jelennek meg, kivéve a dia közepén görgetéskor elhelyezett képet, amelynek mérete 6 cm magasra és 9 cm szélesre változik. A következő képek legyenek használva: experiment.jpg, presa.jpg, stilou.jpg, eniac.jpg és laptop.jpg.</li> <li>A képek fölé egy ovális alakzatot illesszen be, amelyet az Ön által választott színnel és egy gradiens hatással töltsön ki. Az alakzatba illesszen be egy személyre szabott</li> </ul>	14 pont
	<ul> <li>üzenetet, amely minden egyes kiemelt képnél megfelelően frissül. Az üzenet egy</li> <li>WordArt stílus használatával íródjon.</li> <li>A képek alá szúrjon be egy gombot a Final felirattal, és ha azt megnyomja, akkor a</li> </ul>	
	bemutató második részében szereplő játék lejátszása fog elindulni. A bemutató második része egy játékot tartalmaz két képsorral, az első az experiment.jpg, presa.jpg, stilou.jpg, eniac.jpg, laptop.jpg fájlokból származó képeket, a második pedig az eniac2.jpg, experiment2.jpg, laptop2.jpg, presa2.jpg, stilou2.jpg fájlokból származó képeket tartalmazza. A játék célja, hogy azonosítsa az összes olyan képpárt a fájlokból, amelyek nevében ugyanaz a szó szerepel (eniac.jpg és eniac2.jpg, experiment.jpg és experiment2.jpg, laptop.jpg és laptop2.jpg, presa.jpg és presa2.jpg, stilou.jpg és stilou2.jpg). így két egymást követő kattintásra, az egyiket az első sorozat egyik képére, a másikat pedig a második sorozat egyik képére kattintva, ha azok ugyanannak a párnak a részei, a képek eltűnnek. A dia alján található egy gomb, Reia felirattal, amelyet megnyomva újrakezdheti a játékot. Egy modell a megoldásra a impressions.mp4 fájlban található. Mentse a bemutatót egy Impresii nevű fájlba a megfelelő fájlkiterjesztéssel.	
	A 4. követelmenyre adott pontszamoknal figyelembe veszik a kreativitas és a művészi érzék kifejezését, a közvetített üzenetet, a design- és színelemek használatát, valamint az alkotóelemek funkcionalitását.	
5.	Az <b>inovatori.xlsx</b> forrásfájl egy találkozón részt vevő innovátorok egy csoportjára vonatkozó adatokat tartalmaz. Másolja a fájlt munkamappájába, és dolgozza fel a másolatot az alábbiak szerint.	
	<b>5.1.</b> Az innovátorok asztaloknál foglalnak helyet, amelyeket 1-től kezdődően egymás után következő számokkal sorszámoznak. Az <b>asezare</b> munkalap E2-es cellájába írjon be egy természetes számot a [2,10] tartományból, amely az egy asztalnál ülő személyek számát jelenti. Egy képlet segítségével töltse ki automatikusan a C2:C401 tartományt annak az asztalnak a számával, amelynél az innovátorok le fognak ülni, és amely automatikusan frissül az asztalnál ülő személyek számának megfelelően (az E2 cellából). Az innovátorok ültetési sorrendje az asztaloknál a B2:B401 zónában szereplő sorrendnek megfelelően alakul.	2 pont
	<b>5.2.</b> Az <b>inovatori</b> munkalapon hozzon létre egy legördülő listát a K3 cellában, amely tartalmazza a B2:B21 terület összes értékét. Végezze el a szükséges beállításokat, hogy amikor a K3 cellában lévő listából kiválaszt egy nevet, a kiválasztott innovátor adatait tartalmazó sor kitöltött celláinak háttérszíne narancssárga legyen.	2 pont
	<b>5.3.</b> Az <b>inovatori</b> munkalapon egy képlet segítségével automatikusan töltse fel az I2:I21 terület minden egyes celláját annyi függőleges vonal szimbólummal, ahány cikket az innovátor publikált, akinek az adatai az adott sorban (H2:H21 terület) szerepelnek.	3 pont
	<b>5.4.</b> A <b>secventa</b> munkalapon használjon olyan képletet, hogy amikor a B2:B401 zónába egy innovátor neve beírásra kerül, akkor az A2:A401 tartomány azon celláiban generáljunk automatikusan számozást, amely cellák sorának B oszlopában létezik kitöltött érték.	4 pont
	<b>5.5</b> A <b>scroll</b> munkalapon illesszen be egy gördítősávot úgy, hogy a gördítősáv görgetésekor az A2 cellában az [1, 20] tartományból választható egy érték, amely azt a pozíciót jelöli, ahol az innovátor adatai az <b>inovatori</b> munkalapon megtalálható. Az	4 pont

# Ministerul Educației și Cercetării Inspectoratul Școlar Județean Buzău OLIMPIADA NAȚIONALĂ DE TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI



13-16 mai 2025 BUZĂU

-								
	innovátor adatai a C5:J5 tartományba automatán átvetelre kerülnek, egy képlet							
	segítségével úgy, hogy ezek az adatok automatikusan frissüljenek az A2 cella							
	KIValasztott ertekenek megtelelően.							
	Az 5.5. követelmenyre adott pontszam az alkotoelemek funkcionalitasat is figyelembe							
6.	Tudor és az AVI összeállított egy listát azokról az ősi városokról amelyeket úgy							
•	szeretnének "látni", ahogy fénykorukban kinéztek, és úgy döntöttek, hogy kiküldenek egy							
	szondát, hogy felderítse őket.							
	A két barát támogatásához másoljátok az <b>antichitate.accdb</b> fájlt az forrásfájlok közül a							
	munkamappába, és dolgozzátok fel a másolatot az alábbiakban megadott módon.							
	6.1. A szonda által az út során küldött üzenetek a mesaje táblában tárolódnak és ASCII	5 pont						
	bináris kódokat használnak (8 bináris számjegy egy karakterhez), amelyek leírásai a							
	coduri táblában találhatóak, betartva:							
	• Minden üzenet négy darabból áll (frag1, frag2, frag3 és frag4 mezők), amelyek							
	mindegyike legteljebb 40 binaris szamjegybol (0 es 1) allo karakteriancot tartalmaz;							
	• az uzenetek egy vagy tobb karakter megfelelő binaris ASUI ködjat tartalmazzak,							
	ameryek csak az angol abece kisbelui, a szokoz karaklei és a 0-lől 9-ig lefjedő számiegyek lebetnek:							
	<ul> <li>minden eques üzenethez med kell adni a forrást (a várost abonnan az üzenetet)</li> </ul>							
	küldték)							
	Hozza létre a <b>decodor</b> lekérdezést, amely a <b>mesaie</b> és <b>coduri</b> táblákat használia							
	adatforrásként (esetleg más, szükségesnek ítélt táblákat/lekérdezéseket), és amely							
	minden egyes végrehajtáskor a következő műveleteket hajtja végre a mesaje táblában							
	lévő minden olyan üzenet esetében, amely még nem lett teljesen dekódolva:							
	egyetlen karaktert dekódol (a nyolc bináris számjegyből álló sorozatnak megfelelő							
	karaktert kapja meg az ASCII-kódnak megfelelően), a következőképpen: a lekérdezés							
	első végrehajtása az első karaktert dekódolja, a második végrehajtás a második							
	karaktert kapja meg, es igy tovabb.							
	a dekodolt karaktert nozzaadja a decodificat mezonoz a mar dekodolt karakterianc vágára (amely kazdatban agy üres karakterlána)							
	Δ 6 1 követelményre adott nontoknál a kreativitás kifejezését és az alkotóelemek							
	funkcionalitását is figyelembe veszik.							
	6.2. Az orase tábla az időszámításunk előtt (i.e.) alapított ókori városok adatait tárolja,	5 pont						
	melyek közül ki kell választania azokat a városokat, amelyek megfelelnek az alábbi	-						
	kritériumoknak:							
	• minden kiválasztott város esetében legalább egy másik városnak kell léteznie a							
	táblában, amely jelenleg ugyanabban az államban található (localizare mezőben							
	megadva);							
	• az idoben valo "ugras" pontosan 20 evvel kesobbi evre tortenik a varos alapitasanak							
	evenez (az mininjare mezoben megauva) viszonyitva,							
	<ul> <li>Vallegy 5000 eves hatal, ameudig lenet "ugrani az luoben.</li> <li>Hozzon létre a selectie lekérdezést amely az orase táblát használia adatforrásként.</li> </ul>							
	(esetleg más táblákat/lekérdezéseket, ha szükségesnek ítéli), és megjeleníti a							
	meglátogatható városok neveit és az évet, amelyben a fenti feltételek mellett lehet							
	"ugrani" az időben.							
	Hozzon létre a listaOrase jelentést, amely a orase tábla localizare mezőjében tárolt							
	minden egyes állam esetében megjeleníti a táblázatban szereplő, a területükön található							
	ösi városok számát és e városok nevét.							
	<b>b.3.</b> A ket paratot lenyugozi az egyiptomi piramisok epítési módja, ezért szeretnék, ha az	4 pont						
	altaluk kuldott szonda a bejarattol a kijaratig bejarna az liyen epitmenyek "labirintusat"							
	A <b>niramide</b> űrlanot modellként basználva hozzon létre egy vagy több űrlanot <b>labt</b>							
	(kiindulási pont) <b>lab2</b> amelyek szimuláliák a szonda mozdását az A pontból (a							
	labirintusba való belépés) a B pontba (a labirintusból való kilépés). lépésről lépésre úgy							
	hogy két egymást követő lépés esetében a szonda megfelelő pozíciói közötti távolság 5							
	mm legyen. A szonda egyik pontról a másikra történő mozgatása előre és hátra a							

#### Ministerul Educației și Cercetării Inspectoratul Școlar Județean Buzău OLIMPIADA NAȚIONALĂ DE TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI Etapa națională



13-16 mai 2025 BUZĂU

SECȚIUNEA TIC, clasa a XII-a

·		
	megfelelő gombok segítségével történik. A szondát egy piros hátterű, 5 mm x 5 mm méretű címkeként ábrázoljuk. A 6.3. követelményre adott pontszám az alkotóelemek funkcionalitását is figyelembe	
	veszi	
	<ul> <li>6.4. Az aktuális adatbázis esetében állítsa be a következő jellemzőket:</li> <li>forrásfájlokból egy képet használ az űrlapok és jelentések megjelenítő ikonjaként;</li> <li>adatbázis-objektumok esetében a halmozott ablak megjelenítését használja;</li> <li>az adatbázis megnyitásakor automatikusan megjelenik a piramide űrlap.</li> </ul>	3 pont
7.	Tudor szeretne más fiatalokat is találni, akiknek szenvedélye a felfedezés. Ezért elkezd egy statikus weboldalt építeni, hogy bemutassa az általa alapított <b>Invenţii cu scântei</b> feltalálói klub információit. A weboldal oldalai az <b>index.html</b> és a <b>joc.html</b> , "one page site" szerkezetűek.	
	<b>7.1.</b> Készítse el az <b>index.html</b> oldalt négy szekcióval, amelyek a következő neveket viselik: <b>acasă</b> , <b>club</b> , <b>galerie</b> és <b>testimoniale</b> . Állítson be egy tetszőleges háttérszínt, és illesszen be egy fehér, téglalap alakú konténert az oldal közepére, amely az ablak méretének (hosszának és szélességének) 95%-át foglalja el. Az oldal összes eleme csak ebben a fehér konténerben kerül megjelenítésre.	2 pont
	<ul> <li>7.2. Az index.html oldal tetején, a téglalap alakú konténer első 20 pixelében hozzon létre három lineáris és azonos méretű területet a következőképpen:</li> <li>Az első területre írja be a klub nevét, nagybetűvel, kettős vonalas betűtípussal, és minden sornak más színűnek (fekete és piros) kell lennie.</li> <li>A második területen egy vízszintes menü jelenik meg öt lehetőséggel: ACASĂ, CLUB, GALERIE, TESTIMONIALE és DIVERTISMENT. Ha az egérrel a menüpont szövege fölé mozgatjuk a mutatót, az megváltoztatja a színét. Az első négy menüpont egyikére kattintva az oldal a megfelelő szakaszra gördül (a menüpont neve megegyezik a megfelelő szakasz nevével), és a teljes menü látható marad a szakasz tetején. A DIVERTISMENT menüpont a joc.html oldalra hivatkozik, amely egy új lapon nyílik meg.</li> <li>A harmadik területen helyezze el két közösségi hálózat sajátos szimbólumait. Ha az egérrel bármelyik fölé viszi az mutatót, a szimbólum mellett megjelenik a hálózat nevét tartalmazó szöveg, kék színű keretben.</li> <li>A 7.2. követelményre adott pontoknál figyelembe veszik a kreativitás kifejezését, a művészi érzéket, a design- és színelemek használatát és az alkotóelemek funkcionalitását is.</li> </ul>	6 pont
	<ul> <li>7.3. Készítsük el az acasă szekciót, állítsuk be a magasságát 400 pixelre, és ebben hozzunk létre két területet, balra és jobbra elhelyezve, a következők alapján:</li> <li>A bal oldali részen két sorban a Clubul de inventatori Invenții cu scântei című szöveg olvasható, amelyet felül és alul aranyszínű vízszintes sávok kereteznek. A két szövegsor eltérő betűmérettel és betűtípussal rendelkezzen. Az alsó sáv alatt hozzon létre egy fekete színű szegéllyel ellátott téglalapot, amely az Începe de azi să inventezi szöveget tartalmazza.</li> <li>A jobb oldali terület a klub jellegzetes képét tartalmazza.</li> <li>A 7.3. követelményre adott pontszámok figyelembe veszik a kreativitás kifejezését, a művészi érzéket valamint a design- és a színelemek használatát is</li> </ul>	4 pont
	<ul> <li>7.4. Készítse el a club szekciót, amelyben hozzon létre három oszlopot, a következőképpen:</li> <li>Az első oszlopban az Este timpul pentru ştiinţă! szöveg, egy színes vízszintes sáv és a klub rövid leírása található;</li> <li>A következő két oszlopban két sor van; a négy cellába egy-egy tudományos szimbólumot, a javasolt klubtevékenység címét és a tevékenységet leíró rövid szöveget kell beírni.</li> <li>Az oszlopokra osztott terület alatt adjon hozzá egy gombot a Vizionează videoclipul felirattal, amely megnyitja a videólejátszót az aktív ablakban.</li> <li>A klubtevékenységekkel kapcsolatos információk a források között található activitati.docx fájlban találhatók.</li> </ul>	5 pont

# Ministerul Educației și Cercetării



13-16 mai 2025 BUZĂU

EA TIC, clasa a XII-a

Inspectoratul Școlar Județean Buzău OLIMPIADA NATIONALĂ DE TEHNOLOGIA INFORMATIEI								13			
Etapa națională							SECȚII		;, c	las	
		követelménvre	adott	nontoknál	fiavelemhe	veszik	а	kreativitás	kifeiezés	ót	a

A 7.4. követelményre adott pontoknál figyelembe veszik a kreativitás kifejezé művészi érzéket, a design- és színelemek használatát és az alkotóe funkcionalitását is.	esét, a elemek
<ul> <li>7.5. Készítse el a galerie szekciót, amelyben hozzon létre egy 2 soros és 3 osz keret nélküli táblázatot. A táblázat minden cellájába beilleszt egy képet, amely az cellát kitölti. Amikor az egérrel bármelyik kép fölé haladunk, az 50%-ban áttetszó és amikor az egérrel rákattintunk a képre, az megváltoztatja a méretét, és kö igazítva az ablak méretének 60%-át lefedi. A kinagyított képen nyílgo beillesztésével mozoghat a táblázat celláiban lévő képek galériájában, a képet moz közben megváltoztatva.</li> <li>A 7.5. követelményre adott pontoknál figyelembe veszik a kreativitás kifejezé művészi érzéket, a design- és színelemek használatát és az alkotóe funkcionalitását is.</li> </ul>	zlopos, <b>4 pont</b> egész ő lesz, özépre ombok zgatás ését, a elemek
7.6. Hozzon létre a testimoniale szekciót, amelyben három egyenletesen elő oszlopot szerepel, amelyek a következő elemeket tartalmazzák: egy ovális kép, az ajánlást tevő személyt ábrázolja, az ajánlásokat tartalmazó szöveg (a vélemény színes sáv és a személy neve. Minden szükséges adat megtalálható a forrásfájlol A 7.6. követelményre adott pontszámok figyelembe veszik a kreativitás kifejezé művészi érzéket, valamint a design- és a színelemek használatát is.	osztott <b>4 pont</b> amely y), egy kban. ésé <i>t, a</i>
7.7. Készítse el a joc.html oldalt, amely középen egy X és O típusú játékot tarta két játékossal, akiknek egy adott típusú (X vagy O) bábukat kell elhelyezniük egy sorban és három oszlopban felépített rács egy cellájába. Az X típusú bál rendelkező játékos kezdi a játékot, és a két játékos felváltva választ egy-egy cellár játékos nyeri a játékot, aki elsőként helyezi el bábuit három szomszédos c vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan. A játékhálón türkizkék színű cellák va amelyek, ha az eger mutatóját föléjük helyezzük, a játékos választási lehetőség vagy O) jelenítik meg szürke háttéren. Az X típusú figurákkal rendelkező játékos által kiválasztott cellák színe arany, középen egy O szimbólum játék végén a következő üzenetek egyike jelenik meg: "Jucătorul cu piese X a câş "Jucătorul cu piese O a câştigat!" vagy "Egalitate!". Az üzenet alatt megjelenik egy amely a játék újrakezdését teszi lehetővé. A megvalósítás modellje a joc.mp4 f található. A játék generálásához az arhiva joc.zip archívumban található fájlc használhatja a resurse mappából.	almaz, három bukkal t. Az a cellába annak, geit (X bs által bukkal mal. A tigat!", gomb, fájlban bkat is