

Forrás:

1. Szamóca

<http://www.receptstart.hu/Talalatok.aspx/>
http://www.csadadinet.hu/hirek/elelmad/konyha-lazartas_receptek/2162
<http://titelek.net/aper>
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/55/Pragaria_Fruit_Close-up.jpg
F.Nagy Angéla: A család szakácskönyve, Kossuth Kiadó 1997

2. A számítógépes játékok története

<http://pdp-1.computerhistory.org/pdp-1/index.php?f=showitem&id=26.54&l=1&popupwin=1>
<http://pdp-1.computerhistory.org/pdp-1/index.php?f=showitem&id=26.2&l=1&popupwin=1>
<http://en.wikipedia.org/wiki/File:Pong.png>
<http://en.wikipedia.org/wiki/File:Pong1400GameCabinet.jpg>
http://hu.wikipedia.org/wiki/index.php?title=Fajl:Commodore_C64C_Mainboard.JPG&filetimestamp=20070328214850
<http://pdp-1.computerhistory.org/pdp-1/?f=theme&cs=4&ss=3>
<http://en.wikipedia.org/wiki/Spacewar!>
<http://hu.wikipedia.org/wiki/Videójáték>
http://en.wikipedia.org/wiki/Game_Boy
http://hu.wikipedia.org/wiki/IBM_Deep_Blue

4. Fák

Pósfai György: Magyarország legnagobb fája- Dendrománia <http://www.dendromania.hu/index.php?ad=foold>

Fontos tudnivalók

A gyakorlati feladatsor megoldásához **180 perc** áll rendelkezésére.

A vizsgán **használható eszközök**: a vizsgázó számára kijelölt számítógép, papír, toll, ceruza, vonalzó, lepecsételt jegyzetlap.

A feladatlap belső oldalain és a jegyzetlapon készíthet **jegyzeteket**, ezeket a vizsga végén be kell adni, de tartalmukat nem fogják értékelni.

A feladatokat **tetszőleges sorrendben oldhatja meg**.

Felhívjuk a figyelmet a **gyakori** (10 percenkénti) **mentésre**, és feltétlenül javasoljuk a mentést minden esetben, mielőtt egy másik feladatba kezd.

Vizsgadolgozatát a **nevével megegyező** nevű **vizsgakönyvtárba** kell mentenie! Ellenőrizze, hogy ez a könyvtár elérhető-e, ha nem, még a vizsga elején jelezze a felügyelő tanárnak!

Munkait a **vizsgakönyvtárba** **mentse**, és a vizsga végén **ellenőrizze**, hogy minden megoldás a megadott könyvtárban van-e, mert csak ezek értékelésére van lehetőség! Ellenőrizze, hogy a beadandó állományok olvashatók-e, mert a nem megnyitható állományok értékelése nem lehetséges!

A **forrásfájlokat** a vizsgakönyvtárban találja.

Azon programok esetén, melyek nem támogatják a cm-es méretmegadást, az 1 cm = 40 px átváltást használhatja.

Javasoljuk, hogy a feladatokat először **olvassa végig**, utána egyenként oldja meg az egyes részfeladatokat!

Amennyiben számítógépével **műszaki probléma** van, jelezze a felügyelő tanárnak! A jelzés ténye és a megállapított hiba jegyzőkönyvezésre kerül. A kiesett idővel a vizsga ideje hosszabb lesz. Amennyiben a hiba mégsem számítógépes eredetű, a javító tanár értékeléskor köteles figyelembe venni a jegyzőkönyv eseteleírását. (A rendszergazda nem segítheti a vizsgázót a dolgozat elkészítésében.)

A vizsga végén a feladatlap első oldalán Önnök fel kell tüntetnie a **vizsgakönyvtárban és alkönyvtáraiban található, Ön által előállított és beadott fájlok számát, illetve azok nevét**. A vizsga végeztével addig ne távozzon, amíg ezt meg nem tette, és a felügyelő tanárnak ezt be nem mutatta!

Informatika — középszint Név: osztály:.....	Informatika — középszint Név: osztály:.....
1. Szamóca A szamóca vadon termő, apró, piros gyümölcs, amelynek nemesített, termesztett változatát nevezik földiepernek. A szamócáról és a belőle készíthető ételek, italok receptjeiről szóló írás áll rendelkezésre az UTF-8 kódolású <i>szamocaforras.txt</i> állományban. A mellékelt mintának és a leírásnak megfelelően készítse el a dokumentumot! A szöveg tagolásához ne alkalmazzon ismételt szóközöket és üres bekezdéseket! 1. Hozza létre szövegszerkesztő program segítségével a <i>szamoca</i> állományt a program alapértelmezett formátumában a <i>szamocaforras.txt</i> állomány felhasználásával! 2. Legyen a dokumentumban a lapméret A4-es, a bal és a jobb margó 1,8 cm, a felső 3,5 cm és az alsó 2,5 cm! A szövegben háromféle betűszínt: feketét, fehérét és sötétvöröst RGB(222, 0, 0) kódú színt alkalmazzon! 3. Cserélje le a teljes dokumentumban a „ek” rövidítést az „evőkanál” szóra! 4. A szöveg karakterei, ahol más előírás nincs, Times New Roman (Nimbus Roman) betűtípusúak legyenek! A dokumentumban három betűméret van: 28, 13 és 10 pontos. A betűméreteket a minta alapján állítsa be! A dokumentumban – ahol a leírás mást nem kíván – a sorköz legyen egyszeres, a bekezdéseket tegye sorkizárttá, és utánuk legyen 6 pontos térköz! 5. A bevezető leírás két bekezdésének első sorára állítson 0,5 cm-es behúzást! 6. Készítse el az előfejet a minta szerint! Az előfejet szegély nélküli, egysoros és háromszlopos táblázatból alakítsa ki! A táblázat háttérzíne legyen sötétvörös! A cellák szélessége pedig legyen 2,2 cm, 13,0 cm és 2,2 cm! A középső cellában a szöveg legyen kiskapitális, félkövér betűtílusú és fehér színű! A szöveg igazítását a mintának megfelelően állítsa be! A bal, illetve a jobb cellába helyezze el a <i>szamjobb.png</i> képet! Magasságát állítsa 2 cm-re az oldalarányok megtartásával! A bal cellában, a szimmetria kialakítása miatt, a képet tükrözze! 7. A mintának megfelelően az első bekezdés mellé helyezze el a <i>fragaria.jpg</i> képet, amit módosítson arányosan úgy, hogy a magassága 2 cm legyen! 8. A kapcsos zárójelben lévő szöveget helyezze a nyitózárrójel előtti szóhoz tartozó „*”-gal jelzett lábjegyzetbe! A lábjegyzet szövege 10 pontos karakterméretű legyen! A kapcsos zárójeleket és a benne lévő szöveget törölje a dokumentumból! 9. A mintán látható két cím legyen kiskapitális, félkövér betűtílusú, sötétvörös betűszínű, előttük 18, utánuk 12 pontos térközű állítson be, és igazítsa középre! 10. A Szamócás ételek és a Szamócás italok címek utáni receptek kétszlopos, szegély nélküli táblázatban helyezkedjenek el! A forrásszövegben az ételek/italok neve és a receptek tabulátorral vannak elválasztva. A táblázatok oszlopszélességei legyenek 4,0 és 13,4 cm-esek! A receptek szövegében a bekezdéseket a forrásszövegben „%” jel választja el. Ezeket cserélje le bekezdésképpre a táblázat kialakítása után! A táblázat teljes szövegére alkalmazzon 10 pontos betűméretet! 11. Az első oszlopban az étel/ital nevek félkövér betűtílusúak és sötétvörös színűek legyenek! Ezekre alkalmazzon jobbra igazítást és 0,5 cm-es jobb behúzást!	20 pont
gyakorlati vizsga 1121 4 / 16 2011. október 21.	gyakorlati vizsga 1121 13 / 16 2011. október 21.

4. Fák

Magyarország legnagyobb fáinak adatait nyilvános listákban gyűjtük több mint tíz éve. A fák fajnevei és földrajzi koordinátái mellett sok más adatot is feljegyeznek. A fák feljegyzett adatainak egy része a *faforr.txt* állományban, és a földrajzi helyzetük megadásához a *megyeforr.txt*-ben a megyék nevei állnak rendelkezésre.

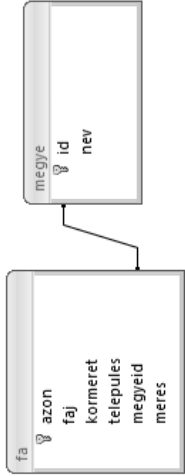
1. Készítsen új adatbázist *oregfak* néven! A mellékelt állományokat, a *faforr.txt-t* *fa* és a *megyeforr.txt-t* *megye* táblánéven importálja az adatbázisba! Az állományokból táblákkal, *faforr*, *megyeforr*, *oregfak* néven hozza létre a *faforr*, *megyeforr* és a *oregfak* táblákat! A *faforr* táblához adjon hozzá az *azon* néven egyedi azonosítót! A létrehozás során állítsa be a megfelelő típusokat és a kulcsokat!

Tábla:

fa	(azon, faj, kormeret, telepules, megyeid, meres)
azon	a fa azonositoja (szamlalo), ez a kulcs
faj	a fa fajneve (szoveg)
kormeret	a fa törzsének körülete centiméterben (szám)
telepules	településnév, amelyhez a fa tartozik (szöveg)
megyeid	a település megyéjének azonosítója (szám)
meros	a fa adatainak felfjegyzésének éve (szám)

megye (id, nev)

<i>id</i>	a megye azonosítója (szám), ez a kulcs
<i>nev</i>	a megye neve (szöveg)



A következő feladatok megoldásánál a lekérdezéseket és a jelentést a zárójelben olvasható néven ments! Ügyeljen arra, hogy a lekérdezésben pontosan a kívánt mezők szerepeljenek, felesleges mezőt ne jelenítsen meg!

2. Készítsen lekérdezést, amely ábcérendben jeleníti meg a 9 méternél nagyobb körméretű fák fajnevét és körméretét méterben! (*2vastag*)
3. Lekérdezés segítségével írassa ki a legnagyobb kerületű fa fajnevét, körméretét és fajgyűzésének évét! (*3kover*)
4. Készítsen lekérdezést, amely megadja, hogy az egyes településekhez hány fa feljegyzése tartozik! A listát darabszám szerint csökkenően, a település nevével együtt jelenítse meg! Azonos darabszám esetén a településnév szerint ábcérendben legyen a lista! (*4darabszam*)
5. Az erdők és ezzel együtt a nagyméretű fák mennyisége tájegységenként változóak. Lekérdezés segítségével listázza ki, megyénként hány fáról állnak rendelkezésre adatok! (*5megyenkent*)

2. A számítógépes játékok története

Ebben a feladatban a számítógépes játékok történetéhez kapcsolódóan kell négy weblapot létrehoznia. A feladatok a weboldalakon kívül az azokon szereplő képeket is elő kell készítenie. Az oldalakhoz használja fel a megadott mintát, illetve forrásként az UTF-8 kódolású *szoveg.txt*, a *c64.png*, a *gameboy.png*, a *pong.png*, a *pongdoboz.png* és a *spacewar.png* állományokat!

A képek és a hivatkozások csak relatív útvonalmegadás esetén fogadhatók el.

- A weboldalak tetején menüként a mintán is látható képek szolgálnak. A *gameboy.png*, a *pong.png* és a *spacewar.png* állományokat méretezze át úgy, hogy azok mindegyike – az oldalárányok megtartása mellett – pontosan 200 képpont magasságú legyen! Az így létrehozott képeket mentse rendre *kisigame.png*, *kicsipong.png* és *kisispac.png* néven! (Amenyiben nem tudja elkészíteni a képeket, a későbbi feladatokban használja azok helyett a *gb.png*, a *po.png*, illetve az *sw.png* állományokat!)

- Hozzon létre négy weblapot *index.html*, *spacewar.html*, *pong.html* és *gameboy.html* néven! Mindegyik weboldalt – azonos módon – az alábbiak szerint hozza létre:

- Az oldal háttérszíne legyen halványsárga: Wheat (#F5DEB3 = RGB(245, 222, 179) kódú szín), és a szövegszín sötétbarna: SaddleBrown (#8B4513 = RGB(139, 69, 19) kódú szín)!
- Mindegyik lap az oldal címét tartalmazza középre igazított, egyes szintű címsorban az alábbi táblázatnak megfelelően! (A *szoveg.txt* állomány az alábbi címeket is tartalmazza.)

Állomány	Szöveg
<i>index.html</i>	Számítógépes játékok története
<i>spacewar.html</i>	Spacewar!
<i>pong.html</i>	PONG
<i>gameboy.html</i>	Game Boy

- A böngésző címsorában mindegyik oldalon az előző pontban megadott cím szerepeljen!
- A cím után helyezze el a mintának megfelelően a *c64.png*, a *kisispac.png*, a *kicsipong.png* és a *kisigame.png* képeket! Mind a négy oldalon állítsa be, hogy a négy kép közül háromra kattintva – önmagát kihagyva – sorban az *index.html*, a *spacewar.html*, a *pong.html* és a *gameboy.html* oldalakra ugorhassunk!
- A képek után minden oldalra helyezze el a *szoveg.txt* állományból a megfelelő szöveget a mintának megfelelő bekezdésekre tagolással!

- Az *index.html* állományban a játékok csoportosításához állítson be sorszámozott felsorolást!
- A *spacewar.html* állományban a felsorolt három objektumot sorszámozás nélküli felsorolással alakítsa!

- Formázza a táblázatot az alábbi leírás és a minta szerint:

- Az első sor és az első oszlop celláit igazítsa középre!
 - Az első oszlopban található kategórianeveket állítsa félkövér betűstílusúra!
 - Az *F*, *G* és *K* oszlopban található számértékek ezres tagolással, tízesjegyek nélkül és „Ft” mértékegységgel jelenjenek meg!
 - Az *A* oszloptól az *N* oszlopig állítson be olyan oszlopszélességet, hogy minden adat olvasható legyen!
 - Az *I* oszlop celláinak stílusát és igazítását állítsa be a mintának megfelelően!
 - A *J* oszlop celláit igazítsa a mintának megfelelően!
 - A menüket szegélyezze a minta vastag vonalának megfelelően!
 - Az egyes ételcsoportokat – a minta szerint – vastag vonallal szegélyezze!
12. Készítsen külön lapra oszlopdigrammot, amin az egyes desszertek energiaértéke olvasható le! A diagram címe legyen „Desszertek energiataralma (kcal)”! A diagramhoz ne tartozzon jelmagyarázat! A vízszintes tengelyen az ételek neve legyen olvasható!
13. A diagramon eltérő színezéssel emelje ki a legkisebb és a legnagyobb energiaértékű desszerthez tartozó oszlopot! (A színezéssel történő kiemelésnek nem kell követnie az alapadatok esetleges változását.)

30 pont

Minta:

kategória	sz.	megnevezés	kcal	szárhidát	ár	alcis ár
Levesek	1	Almaleves	130	9	550 Ft	449 Ft
	2	Fehérboros gombakrémleves	120	4	550 Ft	449 Ft
	3	Fokhagymakrémleves	360	8	550 Ft	449 Ft
	4	Gyömbörsleves	120	14	550 Ft	449 Ft
	5	Málnakrémleves	90	6	550 Ft	449 Ft
	6	Paradisomleves	310	9	600 Ft	489 Ft
	7	Pörékhagyma krémleves	360	8	550 Ft	449 Ft
	8	Szederkrémleves	110	5	550 Ft	449 Ft
	9	Szilvaleves	110	12	550 Ft	449 Ft
	10	Túrósnyos csirkeraguleves	290	9	600 Ft	489 Ft
Főzelékek	11	Kapros tökfőzelék vagdaltal	440	23	880 Ft	709 Ft
	12	Paradisóval töltött csirke	420	7	690 Ft	749 Ft

	H	I	J	K	L	M	N	O
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								

3. Étlap

Egy étteremnek jó áratok és egészséges ételeket kell biztosítania, hogy versenyben maradjon a konkurenciával.

Egy étterem ételapjának alapadataiból kell menüket összeállítania, valamint akciós és kedvezményes áratok meghatároznia. A forrásállományban rendelkezésre állnak ételkategóriákba rendezetten az ételek megnevezései, egy-egy adag energiaértéke, szénhidrátmennyisége és ára.

Táblázatkezelő program segítségével oldja meg a következő feladatokat!

A megoldás során vegye figyelembe a következőket!

- Segédszámításokat az *O* oszloptól jobbra, illetve a *60. sor*ól lefelé végezhet.
- Amennyiben lehetséges, a megoldás során képletet, függvényt, hivatkozást használjon, hogy az alapadatok módosítása esetén is a kívánt eredményeket kapja!
- A részfeladatok között van olyan, amely egy korábbi kérdés eredményét használja fel. Ha a korábbi részfeladatot nem sikerült teljesen megoldania, használja a megoldását úgy, ahogy van, vagy írjon be egy valószínűleg tűnő eredményt, és azzal dolgozzon tovább! Így ugyanis pontokat kaphat erre a részfeladatra is.

1. Tölts be az `etlapForras.txt` tabulátorokkal tagolt, UTF-8 kódolású szövegfájlt a táblázatkezelőbe az *A1*-es cellától kezdődően! Munkáját `etlap` néven mentse el a táblázatkezelő alapértelmezett formátumában!
2. A táblázat *F* oszlopában az egyes ételek eredeti árai találhatók. Az akciós árat az étterem tulajdonosa úgy kéri, hogy az eredeti ár 20%-kal csökkentett értékének egészrészét vegyük, és ennek utolsó számjegyét cseréljük kilencsere! Ennek megfelelően határozza meg a *G* oszlopban az akciós árat az egyes ételekre!
3. A *K29*-es cellában határozza meg a legnagyobb akciós árat!
4. A *K30*-as cellában határozza meg a legnagyobb akciós árú étel nevét (ha több ilyen étel is van, akkor azok közül bármelyikét)!
5. Minden nap három menüből választhatnak a vendégek. Ezek a táblázatban az *I* oszloptól kezdődően találhatók. Minden menü három ételből áll. Az ételek a *B* oszlopban található sorszámukkal azonosíthatók. A *J* oszlopban (*J5:J7*, *J13:J15*, *J21:J23* tartományokban) másolható képlet segítségével határozza meg az *I* oszlopban szereplő sorszámba tartozó ételek megnevezéseit!
6. A *K* oszlopban másolható képlet segítségével jelenítse meg a menükhöz tartozó ételek akciós árait!
7. Az *N* oszlopban másolható képlet segítségével határozza meg a menühöz tartozó étellek energiaértékét! Az egyes ételek energiaértéke a *D* oszlopban található.
8. Az *N9*; *N17*; *N25* cellákban határozza meg az egyes menük összes energiamennyiségét!
9. A *K9*; *K17*; *K25* cellákban határozza meg az egyes menük árait! A menüár a menüben szereplő ételek áráinak összegéből, annak százasokra felfelé történő kerekítéséből adódik.
10. A *K10*; *K18*; *K26* cellákban határozza meg 20 adag menü árát! Ebben az esetben a menüárból további 10% kedvezményt kell számolni!

5. A `pong.html` oldalra a szöveg után szúrja be vízszintesen középre helyezve a `pongdoboz.png` képet!
6. A `gameboy.html` oldalon a játékkínálatot sorszámozás nélküli felsorolásként jelenítse meg!
7. A `gameboy.html` oldalon a játékok neve utáni zárójelen belüli részek dőlt betűsek legyenek!

Minta:

30 pont

Számítógépes játékok története



A számítógépes játékok története a számítógépekkel közel azonos időre vezethető vissza. Az első programozók csak a maguk szórakoztatásán vagy a számítógép képességeinek demonstrálásán készítették számítógépes játékkönyveiket. Később jelent meg az üzleti lehetősége, ami ösztönözte a számítógépes játékvásárlást. A számítógépekben rejlő lehetőségek bemutatására készítették játékkönyveiket mind a mai napig fontos szerepet játszó számítógépes játékvásárlásnak, mind a mai napig fontos szerepet játszó számítógépes játékvásárlásnak. A számítógépes játékvásárlás története a számítógépek történetével szorosan összefügg. A számítógépek története a számítógépek történetével szorosan összefügg. A számítógépek története a számítógépek történetével szorosan összefügg.

Napjaink számítógépes játékaiknak egyik csoportját képezik:

1. Akciójáték
2. Kalandjáték
3. Szerepjáték
4. Sportjáték
5. Szimulációs játék
6. Tábla- és kártyajáték
7. Egyéb játékok

[index.html](#)

A miniatűr folytatása a következő oldalon található.

Minta A számítógépes játékok története feladathoz:

Spacewar!



A Spacewar! az egyik legkorábbi ismert digitális számítógépes játék. A játék elkészítésének célja az volt, hogy demonstrálják a DEC PDP-1 számítógép számítási és megjelenítési képességét. A fejlesztést Steve Russell 1961-ben kezdte el, és 200 órányi fejlesztés után 1962 februárjában készült el az első változatból.

A játékban három objektum szerepel:

- Egy aszku űrhajó
- Több aszku űrhajó
- Csillag

Az űrhajók körkörös szármaként és űrumanyag segítségével modelleznek. A játékban a két űrhajót két játékos irányítja. A feladat az ellenséges űrhajó megsemmisítése úgy, hogy közben elkerüljük a csillaggal vagy a másik űrhajóval az ütközést. A hajók az űrumanyag segítségével irányíthatók, de az űrhajók mozgását erősen befolyásolja a csillag gravitációs mezője is. Lehetőseg van az ellenséges rakéták elöl a hipertérbe menekülni, de ekkor a visszatérési egy véletlenszerű helyen történik, és ez egyre nagyobb valószínűséggel a hajó felrobbanásához vezet.

Minta A számítógépes játékok története feladathoz: