

BEVEZETŐ

Kedves informatikát tanuló!

Feladatgyűjteményünk a középiskolák 9–10. évfolyamainak közismereti informatika tantárgyához készült. Segédlete a DIGITÁLIS KULTÚRA sorozat *Informatika 9.* és *Informatika 10.* című tankönyveknek.

Fejezetei illeszkednek a két tankönyv fejezeteihez, a jelenleg érvényes kerettantervhez.

Feladatgyűjteményünk elemei lehetővé teszik a csoportmunka és a projektmunka szervezését és az egyéni differenciálást. Jelöljük a feladatok nehézségi fokát, érettségi besorolását és az elvégzéséhez szükséges időt (mindez tájékoztató jellegű).

A feladatok úgy készültek, hogy egy ingyenesen felhasználható és egy, a középiskolák számára jogtiszta rendelkezésre álló szoftverrel is megoldhatóak. A kiválasztott ingyenes alkalmazásoknak mind windows-os, mind linuxos változata letölthető a fejlesztő cég honlapjáról.

A megoldásokhoz szükséges nyers- és mintafájlok és a megoldások a <http://www.ntk.hu> címről tölthetők le. Ezen az oldalon találhatóak a feladatok megoldásai is.

Az egyes fejezetekhez az alábbi speciális segítség áll rendelkezésre.

Számítógépes grafika

A Nemzeti Tankönyvkiadó webhelyéről a Gimp, illetve a Photoshop használatának táblázatos összefoglalása tölthető le. A vektorgrafikus feladatok megoldásához javasoljuk az Inkscape programot (www.honositomuhely.hu, Grafika/Képszerkesztők mappa). Néhány feladat természetesen vektor-, illetve rasztergrafikus alkalmazással is elvégezhető.

Weblapkészítés

A feladatok megoldásához grafikus weblapszerkesztő program használatát javasoljuk. Az ismeretek magasabb szintjét jelenti, ha már önállóan tudunk egyszerű weblapot készíteni a HTML leíró nyelv segítségével, egyszerű szövegszerkesztővel.

Prezentáció

A feladatok megoldásához javasoljuk az OpenOffice.org Impress és a Microsoft PowerPoint programját. Néhány speciális animáció a régebbi verziókban nehezebben vagy egyáltalán nem oldható meg.

Táblázatkezelés

A forrásfájlok minden esetben tabulátorral vagy pontosvesszővel tagolt szöveges állományok.

A táblázatkezelő feladatok megoldásánál mindig törekedjünk arra, hogy ahol csak lehet, képlettel vagy függvényekkel dolgozzunk! Ezeket mindig úgy alkossuk meg, hogy másolhatók legyenek! A feladatok megoldása során természetesen felhasználhatjuk a korábban már kiszámolt értékeket.



















Algoritmusok és adatok

A Pascal és Visual Basic Script nyelvet javasoljuk a feladatok megoldásához. A Nemzeti Tankönyvkiadó fent jelzett honlapjáról letölthető a két programozási nyelv rövid összefoglalója, illetve a Visual Basic Script részletes ismertetője.

A feladatok a közismereti informatika tantárgy tantervében szereplő *Algoritmusok és adatok* fejezet gyakorlását szolgálják. Így nem igénylik közvetlenül a saját eljárások és függvények létrehozását, illetve a fájlkezelést. Természetesen a megoldást ki lehet egészíteni ezeknek az eszközöknek a felhasználásával.

Jó munkát kívánnak a szerzők.

Jelölések

 Könnyű	 Középszintű	 10 perc	 25 perc	 40 perc	 55 perc
 Közepes	 Emelt szintű	 15 perc	 30 perc	 45 perc	 60 perc
 Nehéz	 Tantervi tananyag	 20 perc	 35 perc	 50 perc	 90 perc