

Tétel – Projekt próba

100 puncte

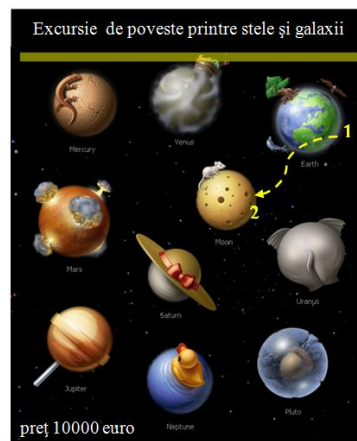
Megjegyzés:


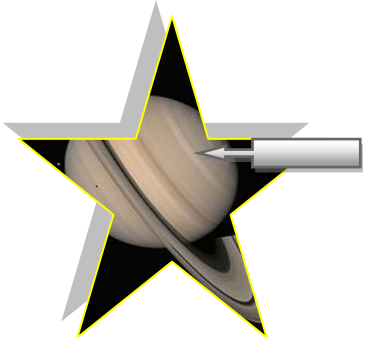

Minden szükséges forrás megtalálható a **Resurse** folderben ami a desktopon levő **CLS_9_SUBJECT_PROBA_DE_PROIECT** folderben van. A desktopon fogtok készíteni egy foldert **PROBA_PROIECT_XXX** néven, ahol XXX a versenyben lévő azonosítótok (ID concurs). Ebbe a folderbe fogjátok elmenteni az összes állományt/objektumot, a kérelmeknek megfelelően. A folderen kívül lementett állományokat/objektumokat nem pontozzák.

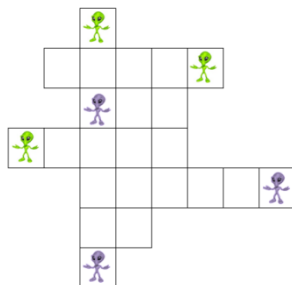
Elképzeljük, hogy 2113-ban vagyunk és a témát „Timp și spațiu” (Idő és tér) egy mesén keresztül közelítjük meg: **Miruna és Matei elmegy egy kozmikus kirándulásra. Egy rakéta segítségével meglátogatnak néhány bolygót a mi naprendszerünkben. A kirándulás közben bolygókat, űrhajókat, földönkívüli lényeket, űrhajósokat fotóznak és filmeket készítenek ezekről, majd hazatéréskor egy filmet szeretnének készíteni.**

A ti feladatotok, hogy segítsetek nekik ezt a filmet létrehozni, amely bemutatja a kirándulásukat, felhasználva a **Resurse** folderben lévő, és az általatok megalkotott állományokat. A filmnek tartalmaznia kell néhány információt: Címet, Rendezőt (fiktív név), Szerzőt (a versenyző ID-jét), Témát, stb. a következő kérelmeket figyelembe véve:

Sorszám	Kérelem	Pontszám
1.	<p>Reklámplakát</p> <p>A rendelkezésre álló soft-ok segítségével (képszerkesztő, szövegszerkesztő) készítetek egy reklámplakátot a kirándulásról, az összes információval az útvonalról, időtartamról, árról. Egy irányadó, hiányos modell (ne másoljátok le) látható a mellékelt képen.</p> <p>A Resurse folderből választhatok háttérszínt vagy háttérképet, egy szlogent fogtok kitalálni, felhasználjátok a következő bolygók képeit a Resurse folderből: Pământ (Föld), Marte (Mars), Jupiter, Saturn (Szaturnusz), Neptun (Neptunusz). Megjelölitek a kirándulás útvonalát (pontozva), valamint a meglátogatni kívánt bolygók meg kell legyenek sorszámozva. A plakáton minden bolygó jobboldalán fel kell tüntetni a nevét (románul). A bolygók pontosan a felsorolásban megadott sorrendben lesznek meglátogatva, az utolsó bolygó ugyancsak a Föld lesz, a visszatérés ugyanazon az útvonalon fog történni, csak fordított sorrendben. Az állományt <i>ex-cursie.docx</i> néven kell elmenteni.</p>	20
2.	<p>Űrhajó</p> <p>A Word segítségével rajzoljátok le azt az űrhajót, amivel a két gyerek utazott. Mint irányadó modell használhatjátok a racheta1, racheta2, racheta3 képeket a resurse folderből. Az űrhajóra az M&M szöveget fogjátok írni. Az összes, a rajzhoz felhasznált objektum egyetlen objektumba lesz csoportosítva a végén. Az állományt <i>desen_naveta.docx</i> néven mentsetek le. A kivágást használva mentsetek le az űrhajó képét a <i>nava.jpg</i> állományba.</p>	10
3.	<p>Csillagászati időmérő</p> <p>A Földről való induláskor felfedezték, hogy egy csillagászati egység (unitate astronomică) 149.597.870.700 méter. Jelöljük ezt az értéket <i>ua</i>-val. Tudjuk, hogy az M&M űrhajó nagyon gyors volt, vagyis egy csillagászati egységet 11 nap alatt tett meg. Ismerjük a bolygók közti távolságokat <i>ua</i>-ban megadva.</p>	15



	<table border="1"> <tr><td>Pământ</td><td>Marte</td><td>11,5 ua</td></tr> <tr><td>Marte</td><td>Jupiter</td><td>10,2 ua</td></tr> <tr><td>Jupiter</td><td>Saturn</td><td>14,3 ua</td></tr> <tr><td>Saturn</td><td>Neptun</td><td>7,5 ua</td></tr> </table> <p>Miruna és Matei 23.03.2113-án indult a kirándulásra és a következő útvonalat járták be: Pământ – Marte – Jupiter – Saturn – Neptun és vissza. Készítsetek egy rajzot <i>cronometru stelar</i> néven (a mellékelt kép egy modell, amit ne másoljatok le). A rajzon a meglátogatott bolygók képei lesznek (ezeket a képeket a specifikus eszközökkel kell feldolgozni) és egy szöveg, ami a Calculator segítségével elvégzett számítások után megadja a Földre való visszatérés dátumát (nap, hónap év). A képfile <i>cronometru_stelar.jpg</i> néven lesz elmentve.</p> 	Pământ	Marte	11,5 ua	Marte	Jupiter	10,2 ua	Jupiter	Saturn	14,3 ua	Saturn	Neptun	7,5 ua	
Pământ	Marte	11,5 ua												
Marte	Jupiter	10,2 ua												
Jupiter	Saturn	14,3 ua												
Saturn	Neptun	7,5 ua												
4.	<p>Űrhajósok</p> <p>A Paint segítségével alakítsatok át az astronaut1, astronaut2, astronaut3, astronaut4, astronaut5, astronaut6 képfileok közül kettőt (ti választjátok ki melyiket), hogy megkapjuk a két gyerek-űrhajós képét. Ezeket az új képeket mentsetek el <i>miruna.jpg</i> és <i>matei.jpg</i> néven.</p>	10												
5.	<p>Csillagkapu</p> <p>A négy meglátogatott bolygó közül a gyerekek csak egyen (a Marson) szálltak le. A leszálláshoz csak akkor tudtak belépni a csillagkapun, ha beütötték a megfelelő kódot. Az XX.XXX.XXXX formájú kódot a következő képpen kapjuk meg:</p> <ul style="list-style-type: none"> • az első XX csoport a legnagyobb 2 számjegyű páros szám • a második XXX csoport a 2200-as év napjainak száma • a harmadik XXXX csoport a csillagkapu területe hektár²-ben mérve, tudva, hogy 10000000 m² a területe <p>A kódot a csillagkapu jobboldalán lévő nyíl-kulcsba kell beírni. Készítsétek el a mellékelt képen levő csillagkaput a Mars bolygóval (a képen a Szaturnusz van), a helyes kódot írjátok be, majd mentsetek el a képet <i>poarta_stelara.jpg</i> néven.</p> 	5												
6.	<p>Földönkívüliekkel való találkozás jelenete.</p> <p>A Marson, Miruna és Matei találkozott négy földönkívülivel, akik örültek, hogy a bolygójukon vendégeket fogadhatnak. Egy zászlót fogtok rajzolni, amelyen egy smiley happy képe lesz, ezzel a zászlóval mutatkoznak be a gyerekek a földönkívülieknek. A zászló <i>steag.jpg</i> néven lesz elmentve. Utána a találkozásról egy jelenetet kell készíteni az <i>extraterestru.jpg</i>, <i>planeta_marte.jpg</i> vagy <i>planeta.jpg</i> képek segítségével, valamint, ha gondoljátok használhattok más képeket is a resurse folderből. Alakítsatok át (más szín, különleges jelölések, stb.) az <i>extraterestru.jpg</i> képet (egy részlegesen átalakított mintát lehet látni a mellékelt képen), úgy hogy másik négy különböző képet kapjunk a földönkívüliekről, ezeket a képeket fogjátok felhasználni a találkozás jelenetének elkészítésénél. A jelenet a két gyerek-űrhajóst: <i>miruna.jpg</i> és <i>matei.jpg</i>, a zászlót: <i>steag.jpg</i> és a négy</p> 	10												

	földönkívüli képét fogja tartalmazni. Mindezeket rá kell tenni a <i>planeta marte.jpg</i> vagy a <i>planeta.jpg</i> képre úgy, hogy ne lehessen észrevenni, hogy nem az eredeti képhez tartoztak.	
7.	<p>Mágikus négyzetek</p> <p>Miruna és Matei új barátaiknak javasoltak egy négyzethálós logikai játékot. A homokba rajzolt rácsozaton a zöld és lila földönkívülieket úgy kell elhelyezni, hogy minden soron és oszlopon pontosan két zöld földönkívüli legyen. A ti feladatotok a logikai játék megoldása, és az alakzat elkészítése Word-ban. A kész dokumentumot <i>careul_magic.docx</i> néven kell elmenteni. A megoldásnál nem veszik figyelembe azokat az oszlopokat, amelyeknek megszakad a folytonossága.</p> 	5
8.	<p>Űrállomás</p> <p>A Földre való visszatéréskor Miruna és Matei találkozott egy űrállomással, amelyet lefényképeztek, de nem egészében, hanem darabokban. A <i>statia spatiala</i> folderből rakjátok össze a képeket, így megkapjátok a teljes képet a <i>rezultat_ansamblu_statie.jpg</i>-ből. A képek elrendezéséhez a Word eszközeit használhatjátok. A végén a hat képet csoportosítani fogjátok, hogy egyetlen objektumot kapjatok, majd ezt az állományt <i>statia_spatiala.docx</i> néven elmentitek.</p>	5
9.	<p>Kozmikus kirándulás</p> <p>Egy filmet kell elkészíteni, ami bemutatja a két gyerek-űrhajós kirándulását az összes előzőleg megoldott kérések lépéseinek segítségével. A film időrendi sorrendben tartalmazni fogja az előzőleg megalkotott információkat és képeket. Csatoljátok a filmhez a <i>sunet1.mp3</i> illetve a <i>sunet2.mp3</i> egyikét, amelyeket a Re-surse folderben találtok. A filmben nem szerepelhet a vezetéknév és keresztnév. Csak a verseny ID-t használhatjátok. A filmet <i>excursie.wmv</i> néven, Windows Media Video formátumba mentsetek le.</p>	20

Munkaidő 3 óra.

A kozmikus kirándulást bemutató film pontozása:

Excursie în spațiul cosmic	Az információk bemutatásának időrendi sorrendjének megtartása	2
	A hang hozzáillesztése	2
	A Cím, Rendező (fiktív név), Szerző (versenyző ID-ja), Téma információk egyértelműsége	3
	Ékezetek(román) használata	3
	Design és színezés használata	5
	Kreativitás	5
ÖSSZPONTSZÁM A KOZMIKUS KIRÁNDULÁS FILMRE		20