



Informatika 11-12.

Tartalom

Bevezetés	4
Képszerkesztés a Wordben	5
Képek szerkesztése Wordben	6
Logó készítése	15
Logó készítése online programmal	16
Logó készítése a Painttel	18
Logó készítése Worddel	19
Hasznos webhelyek	21
Tv- és rádióműsorok, kulturális programok	22
Időjárás	24
Térképek	26
Menetrendek	30
Szállás	33
Játékos programozás	35
Scratch	36
Alkoss!	40
Összefoglalás	48
Adatbázis-kezelés	49
Hol használják az adatbázisokat?	50
Access	52
Weblapkészítés	65
Hogyan készülnek a weboldalak?	66
Weboldalkészítés Worddel	67
HTML	71
Weblapkészítés online szerkesztőkkel	73
Összefoglalás	78
Publisher	79
Látványos kiadványok készítése	80
A kiadvány létrehozása	81
Összefoglalás	88
Internetes játékok	89
Játsszunk!	90
Összefoglaló feladatok	93
Gyakoroljunk!	94
Szövegszerkesztés	95
Táblázatkezelés	97
Bemutató	98
Kiadványszerkesztő	99
Weblap készítése	101
Hasznos weboldalak	102
Kislexikon	103

Bevezetés

Kedves Tanuló!

A 11. és 12. évfolyamon tovább mélyítheted ismereteidet a képek szerkesztése témakörben. Külön fejezetben ismertetjük a céges logó készítésének lehetőségeit. Lazításként egy kis internetes kirándulást teszünk hasznos weboldalakra. Ha kellőképp kipihented magad, akkor játékos programozási ismeretekben lesz részed. Egy kicsit komolyabb anyag az adatbázis-kezelés, de reméljük, nem okoz nehézséget sok példán keresztül megismerni az alapvető műveleteket. Ezután egy igazi hab a tortán fejezet következik, weboldalak készítése. A továbbiakban megismertetünk téged egy kiadványszerkesztővel mellyel látványos meghívókat, plakátokat stb. készíthetsz. Szakmai és informatikai tanulmányaid végén összefoglaló feladatsorokon keresztül készülhetsz fel a szakmádban előforduló informatikai feladatokra.

Jó munkát, kellemes tanulást kívánnak:
a szerzők

A tanulás során a könyvben az alábbi kiemeléssel fogsz találkozni:



Kérdések, feladatok

Feladatok a lecke feldolgozásához, otthoni vagy csoportos tevékenységekhez, számítógépes feladatmegoldáshoz.



Képszerkesztés a Wordben

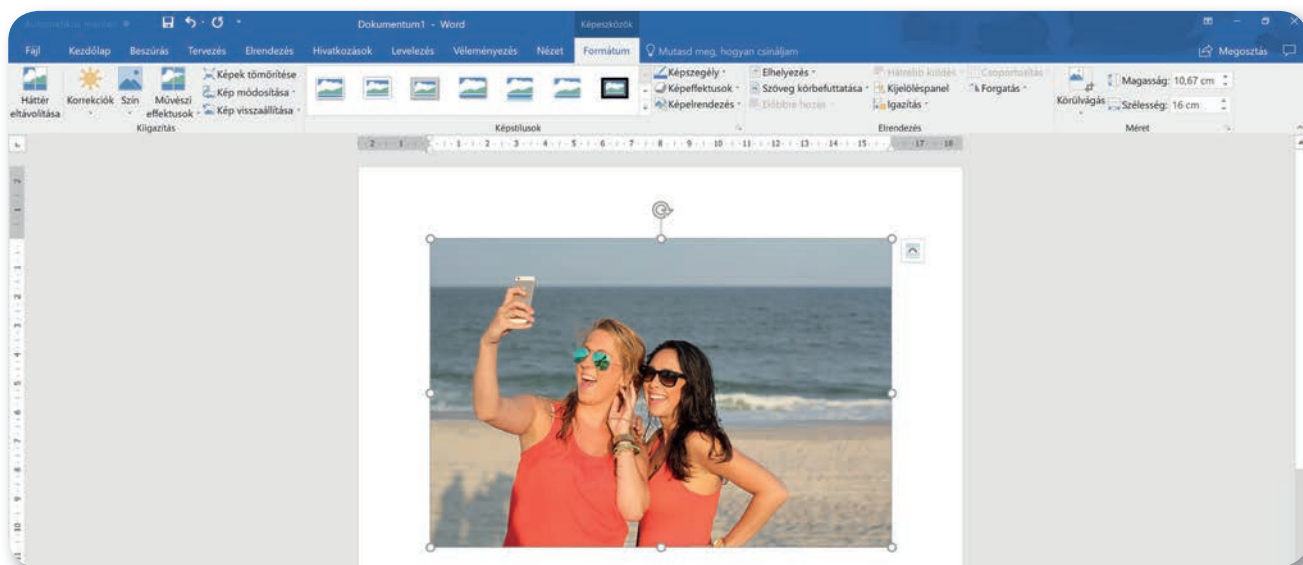


Képek szerkesztése a Wordben

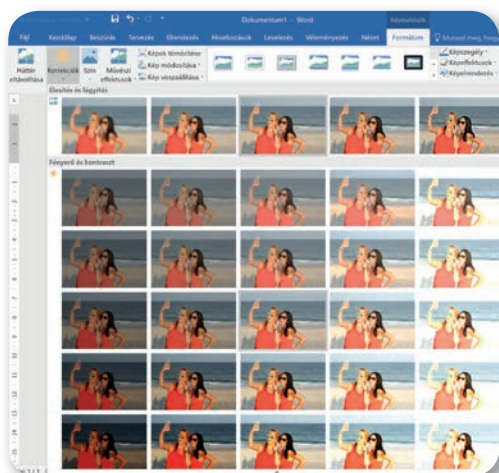


Minden ételkészítéshez használt recept az alapanyagok felsorolásával kezdődik. Kezdjük mi is úgy, hogy végy egy megfelelő képet, amit szerkeszteni szeretnél! Ezt letöltheted az internetről, vagy saját magad is készítheted. Például egy önmagadról készített kép, azaz szelfi is lehet. :-)

Ha megvan, akkor a Word *Beszúrás* menüszalagja segítségével illeszd be egy üres dokumentumba!



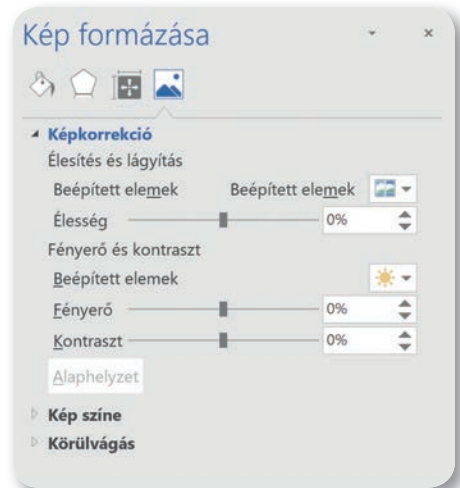
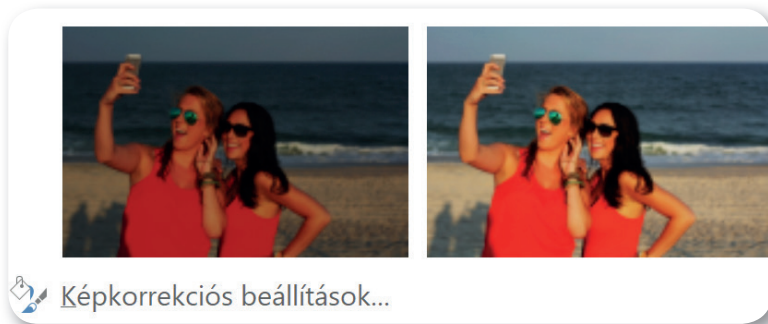
Ha kijelölöd a beillesztett képet, a szalagon megjelenik egy környezetfüggő lap, a *Képeszközök*. A *Formátum* szalag parancsaival számtalan módosítást hajthatasz végre. Ismerkedj meg velük.



Korrekciók

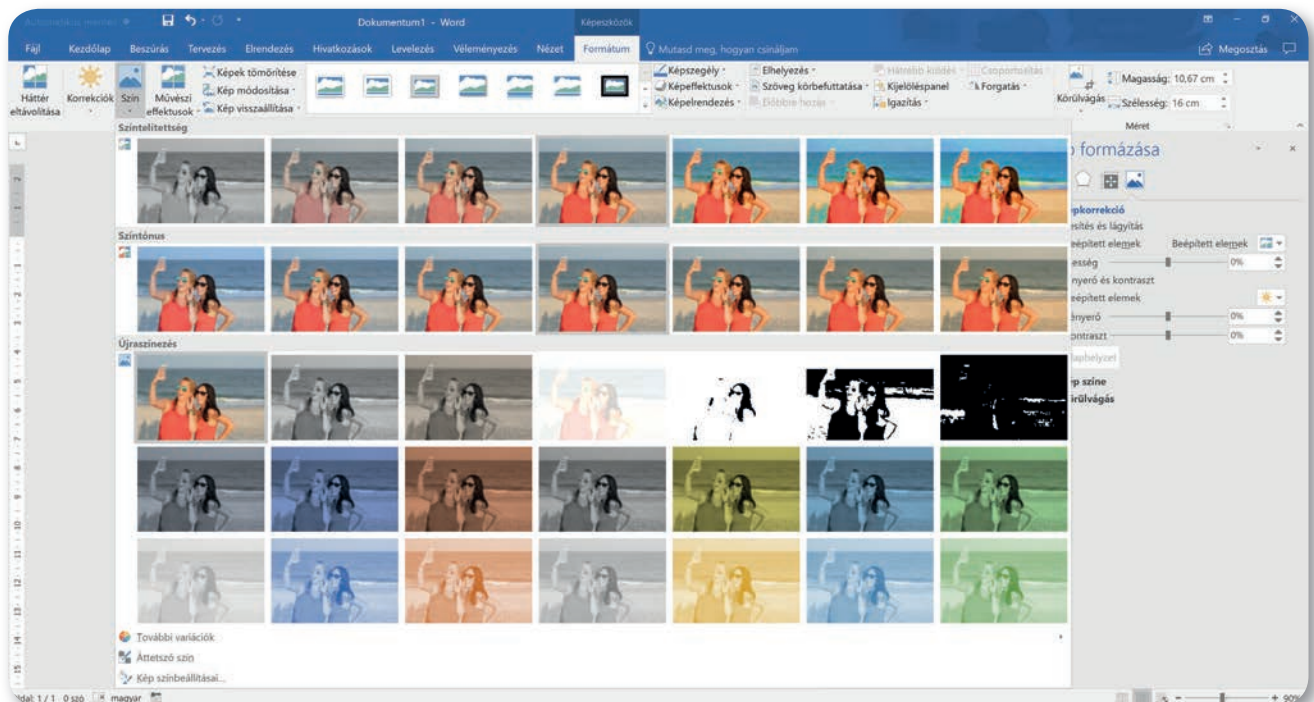
A képek módosítására két lehetőség kínálkozik. Az egyik a felkínált minták alapján, a másik a *Képkorrekciós beállítások* parancs kiválasztása után megjelenő felületen. Itt módosíthatod a kép élességén, fényerején és kontrasztján.

A programablak jobb oldalán megjelenő munkablakban csúszkák segítségével, illetve százalékok megadásával határozhatod meg a módosítás (korrekció) mértékét.



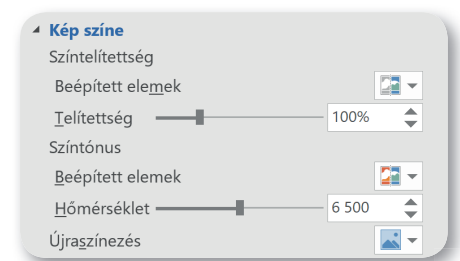
Szín

Erre az ikonra kattintva beállíthatod a színek telítettségét, valamint újraszínezheted a képet. A fényképes beállítási lehetőség segít az egyes beállítások értelmezésében.

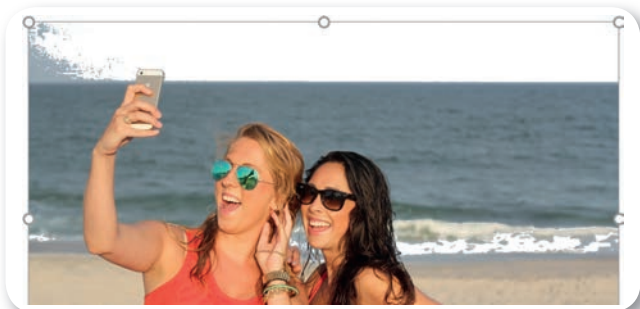
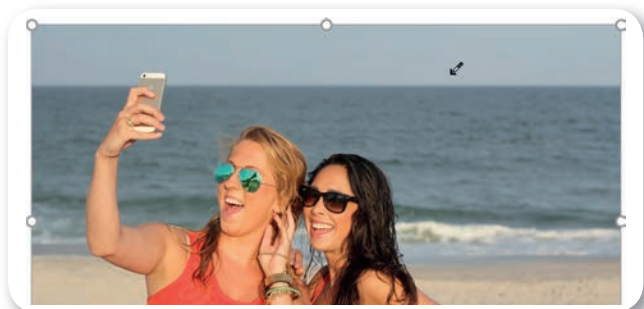


A *Kép színbeállítási* parancsra kattintva a programablak jobb oldalán megjelenő munkablakban csúszkák és százalékok segítségével állíthatod be az előzőeket.

Az *Áttetsző szín* parancsot választva egy varázspálca segítségével kijelölheted azt a színt, amelyet



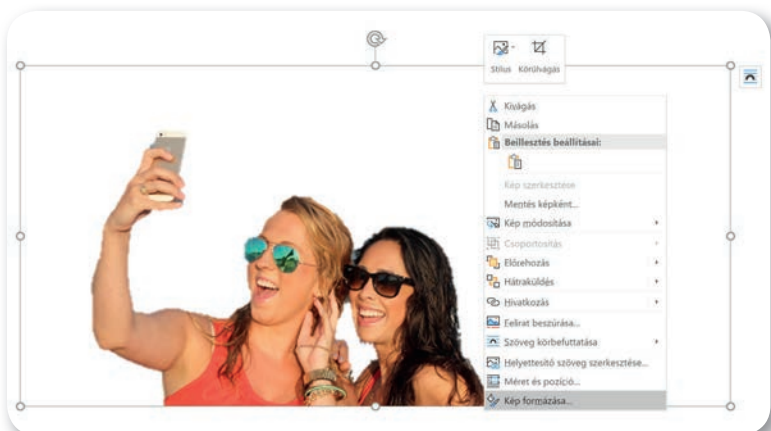
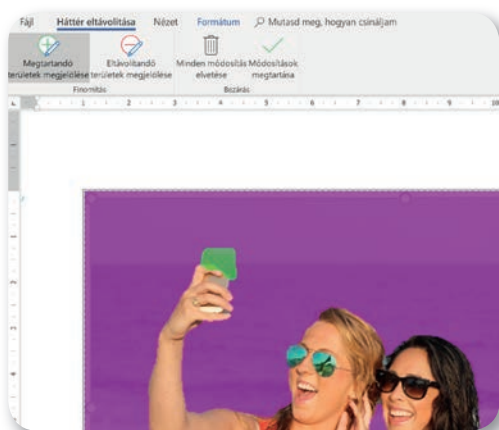
áttetszővé akarsz alakítani. Ezzel eltűnik, és látszik az, ami alatta van.



Háttér eltávolítása

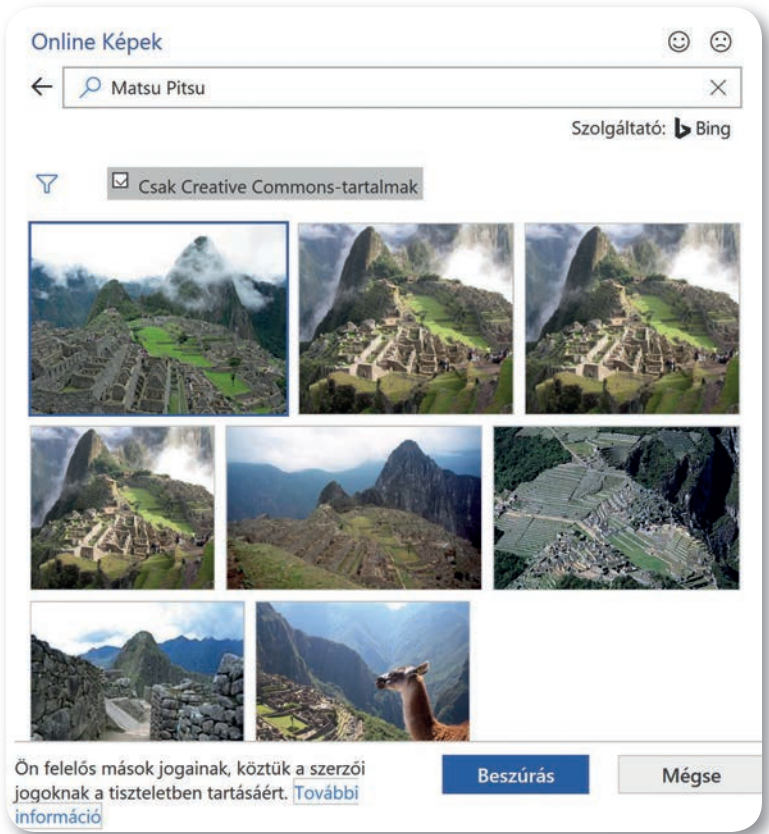
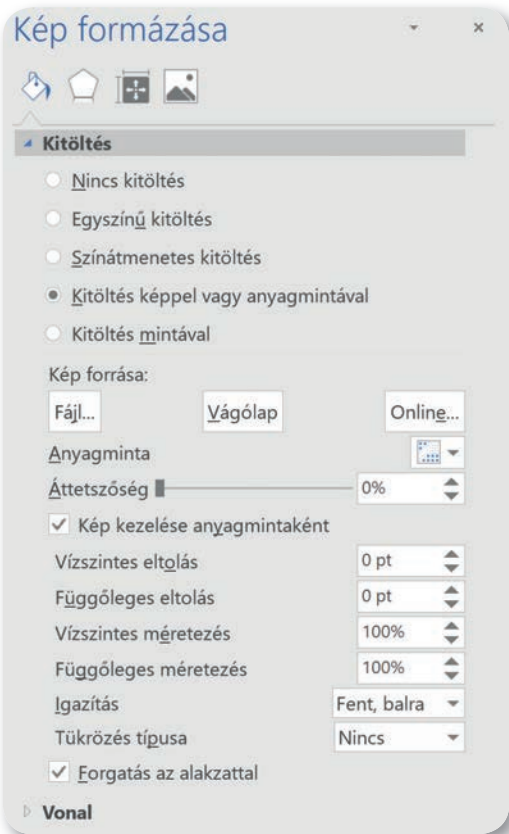
Erre az ikonra kattintva eltávolítja a program a hátteret. Ezt a *Módosítások megtartása* gombbal hagyhatod jóvá.

A következő feladat a háttér megváltoztatása. Ehhez válaszd a kép helyi menüjéből (jobb egérgombbal kattintasz) a *Kép formázása* parancsot!



A programablak jobb oldalán megjelenő munkaablak felső ikonjai közül válaszd a *Kitöltés* ikont, azon belül a *Kitöltés képpel* vagy *anyagmintával* parancsot!

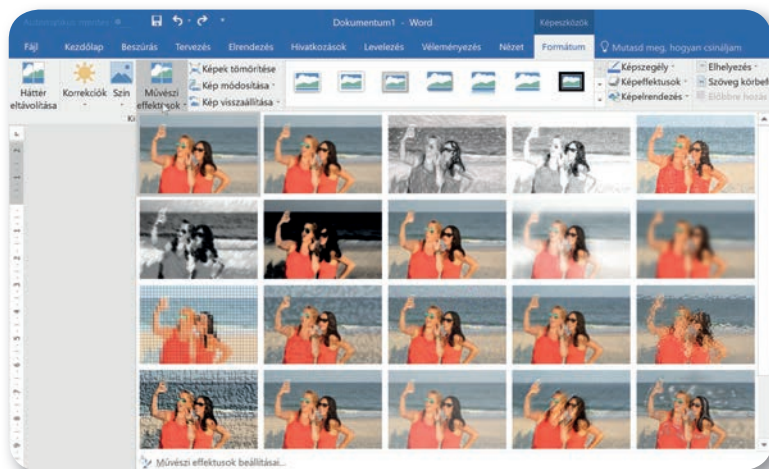
Az *Online* gombra kattintva írd be a keresőbe a keresett kép nevét, majd válaszd ki, és szűrd be!



Így kerültünk a tengerpartról a hegyekbe! 😊

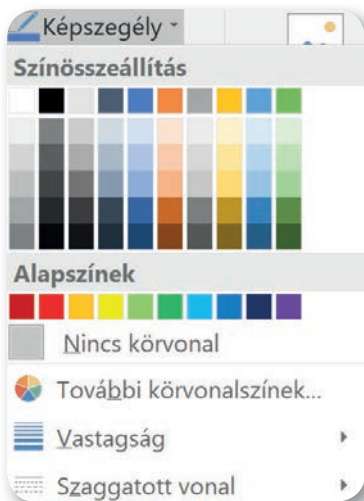
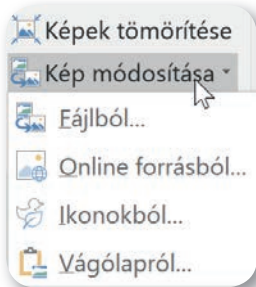
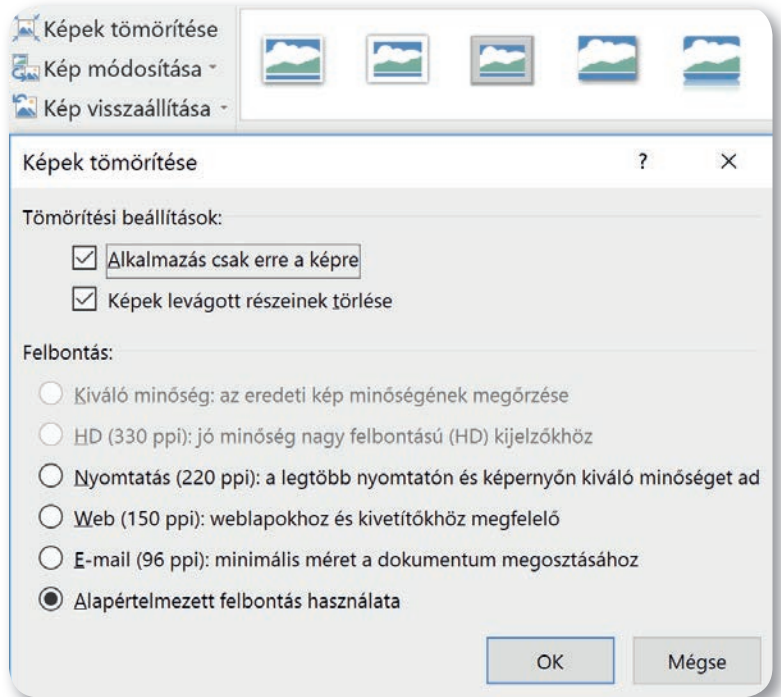
Művészi effektusok

Itt különféle szűrőket helyezhetsz a képre, amitől művészi hatást érhetsz el. Ilyenek például a grafitceruza, krétavázlat, vizes szivacs, cement stb.



Képek tömörítése

Erre a parancsra kattintva választhatod ki a felhasználási területnek megfelelő felbontást.



Kép módosítása

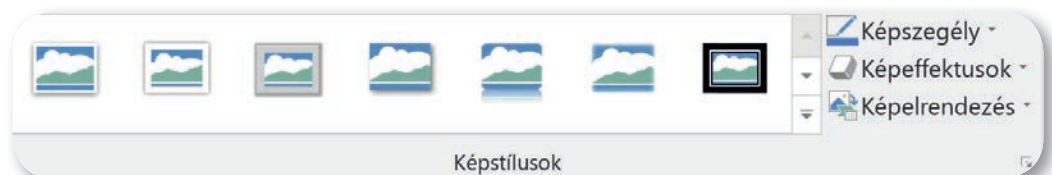
A *Kép módosítása* parancssal kicserélheted a kijelölt képet egy másikra.

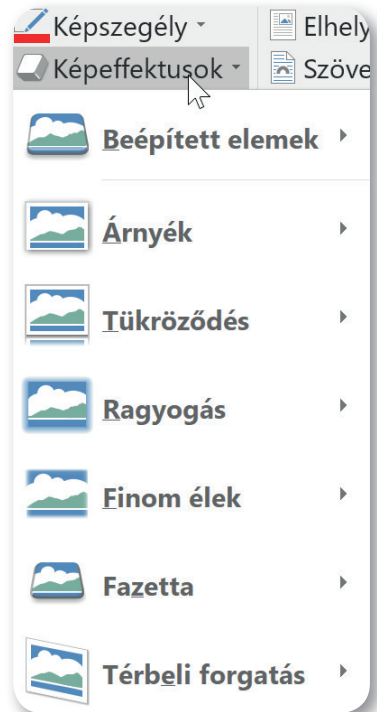
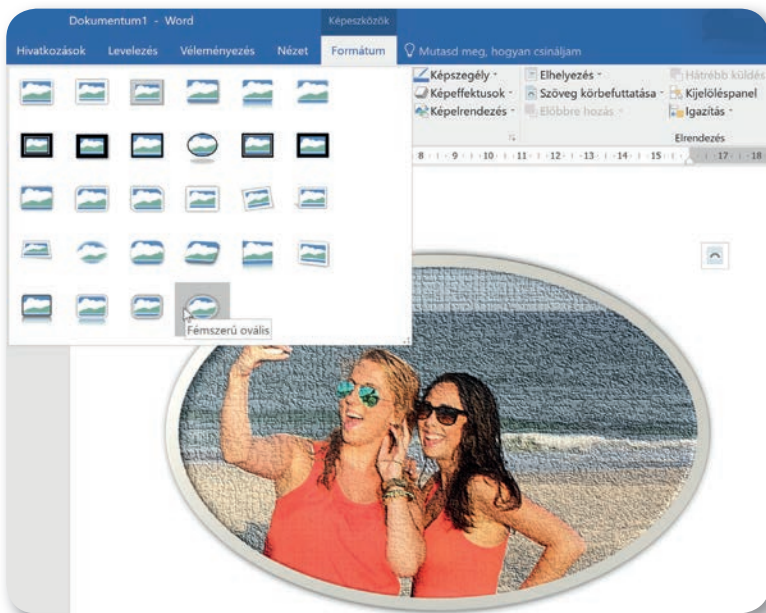
Kép visszaállítása

Ha a módosítások után mégiscsak az eredeti képet szeretnéd használni, akkor erre az ikonra kattints!

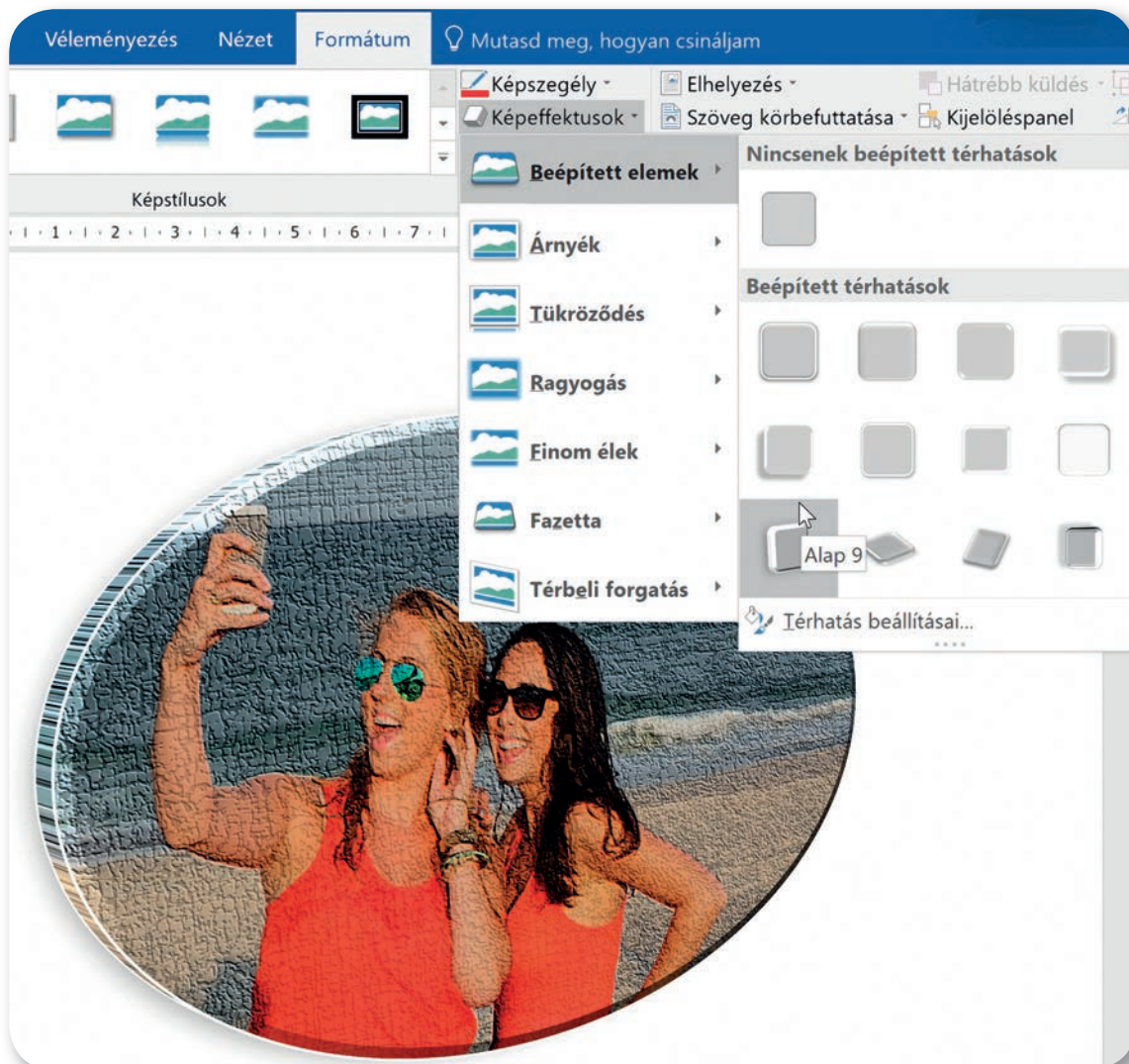
Képstílusok

Ebben az ikoncsoportban kiválaszthatod, milyen típusú és színű szegély vegye körül a képet, különleges hatásokat adhatsz hozzá. A *Képelrendezés* mintákat kínál arra, hogy helyezd el a képedet, esetleg szöveget is mellé.

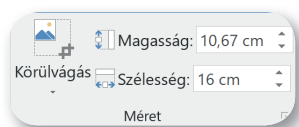




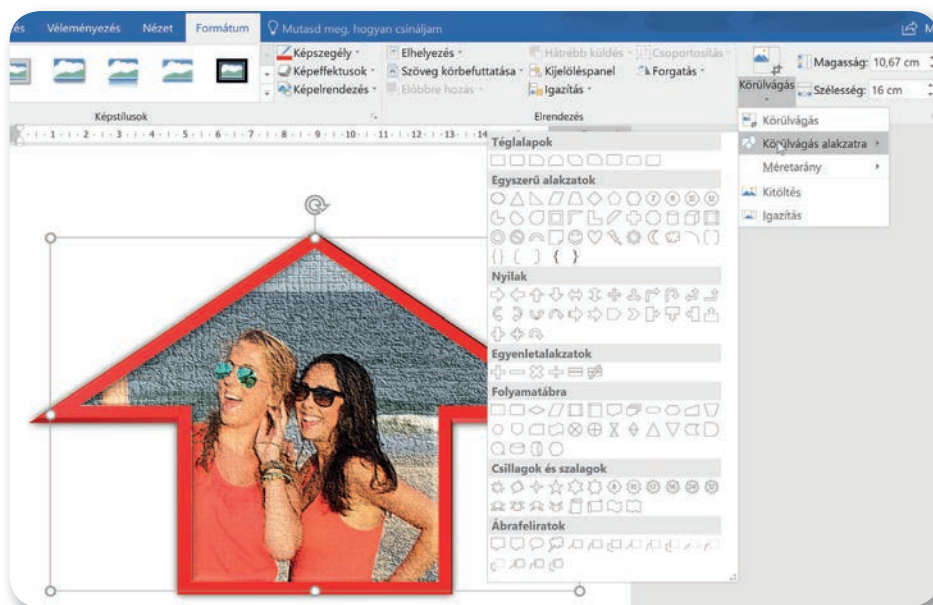
Térhatást a *Beépített elemek*, valamint a *Fazetta* menüben érhetsz el. Próbáld ki ezeket a hatásokat is!



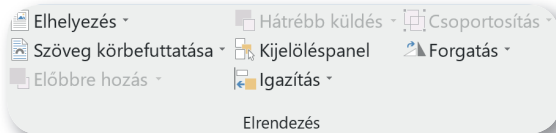
Méret



Az ikoncsoport lehetőséget ad a kép méreteinek pontos beállítására. A *Körülvágás* paranccsal tetszőlegesen levághatod a kép számodra lényegtelen részeit. A *Körülvágás alakzatra* parancs segítségével a képet egy előre felkinált forma szerint vághatod meg.

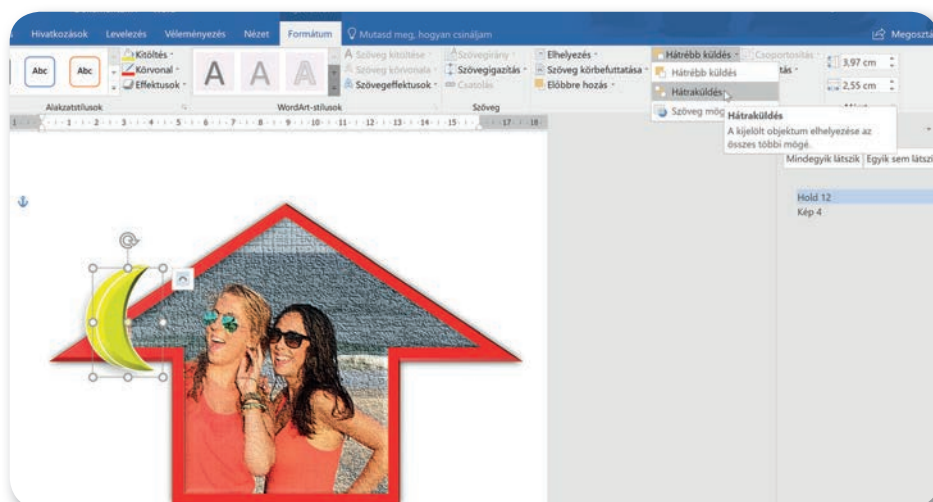


Erendezés

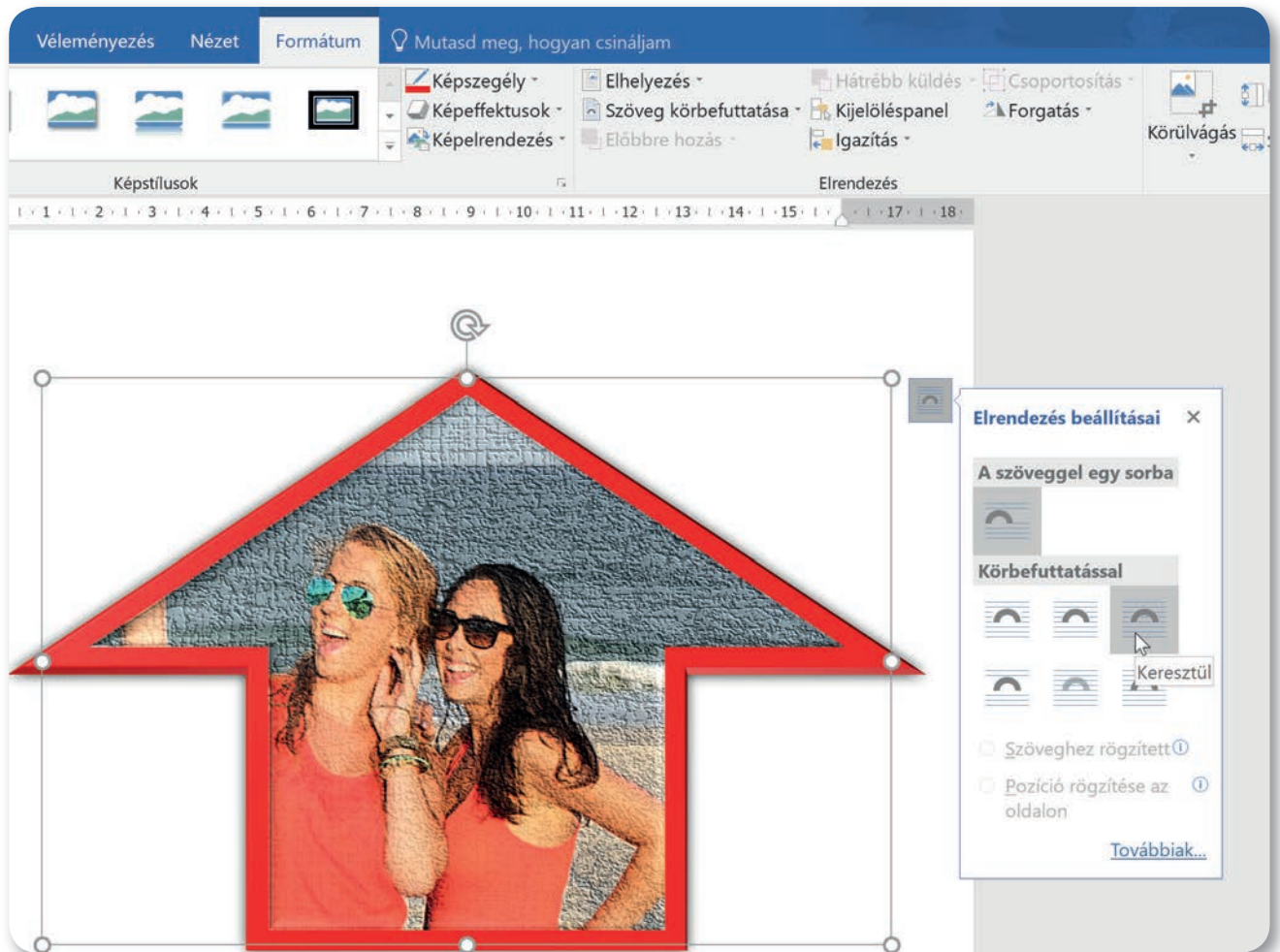


Az ikoncsoport ikonjai segítségével változtathatsz a kép elhelyezésén, elforgathatod azt.

Ha több objektum (kép, szöveg stb.) egymás takarásában van, akkor változtathatsz a sorrendjén, előrébb vagy hátrébb küldheted azt.

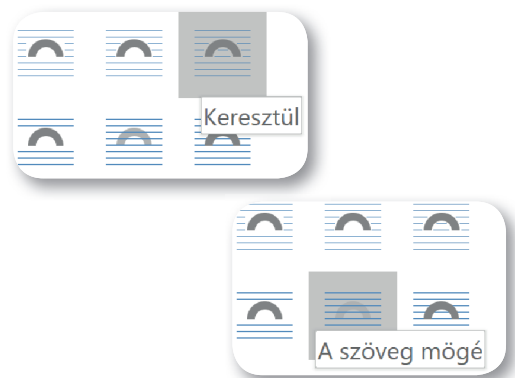


A Szöveg körbefuttatása parancs ikonja a kép jobb felső sarka mellett is megtalálható. Ez azért van kiemelve, mert a beszúrás után a kép nem megfelelően mozdítható. Ha szeretnéd, hogy a kép vagy objektum szabadon elhelyezhető legyen, akkor kattints erre az ikonra, és válaszd a felajánlott elrendezések közül valamelyiket.



? **Kérdések, feladatok**

Próbáld ki valamennyi képszerkesztési lehetőséget! Alkoss tetszés szerint! Az elkészült munkád *Képszerkesztés* névvel mentsd el a mappádba!





Kérdések, feladatok

1. Készíts üdvözlő kártyát a WordArt felirat segítségével az elkészült munkádból!



2. Készíts névjegyet, melyben ezt a képet is felhasználod! A WordArt-ot is használd!



3. Tervezz meg egy környezetvédelmi kártyát, melyhez ezt a fotót is felhasználod, és WordArt felirat is legyen a kártyán!

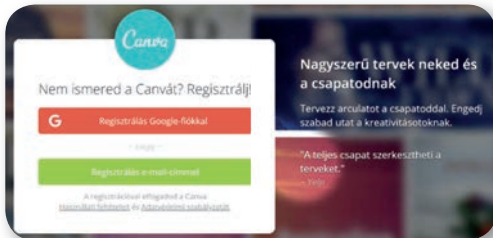


Logó készítése

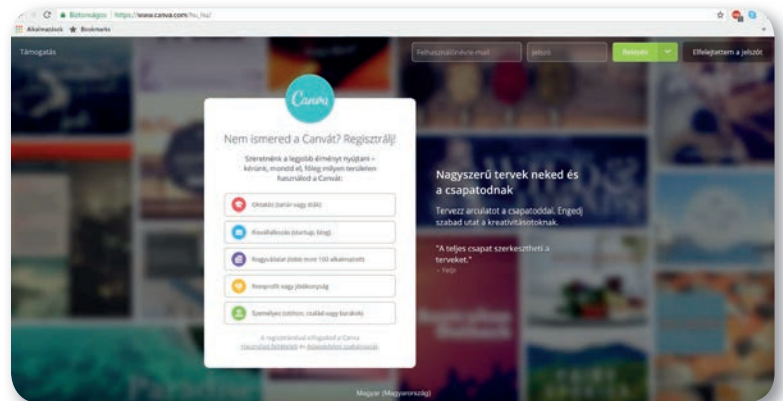


Logó készítése online programmal

www.canva.com

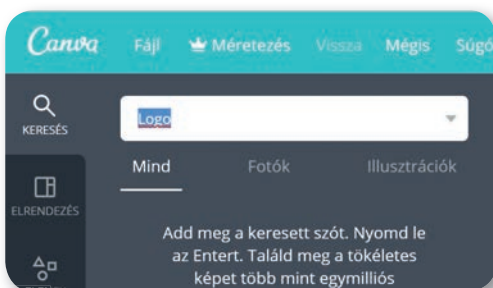
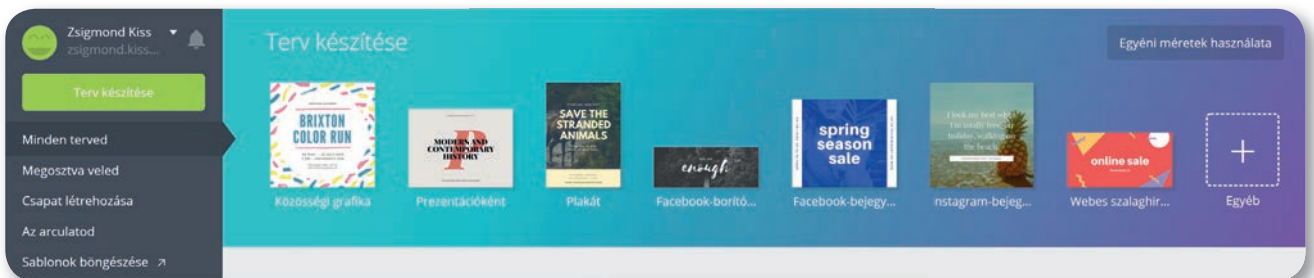


Egy vállalkozás számára szükségszerűen logót kell készíteni. Ezt célszerű grafikussal megterveztetni. Ha egyszerűbb logót szeretnél, ami nem kerül pénzbe, vagy nem sokba, akkor például használd a Canva webhelyet! Az első lépés a regisztráció.



Ha ez sikerült, akkor hozzáláthatsz a logó tervezéséhez. A logó általában tartalmazza a vállalkozás nevét, illetve valamely jellemző grafikát, ikont, képet. Nem érdemes bonyolult ábrát használni, mert a logók általában kis méretűek.

Kattints a *Terv készítése* nyomógombra!



A *Keresés* ikonja mellé írd be, mit keresel, jelen esetben a logo szót!

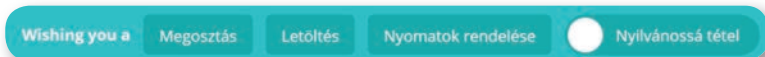
A munkaablakban megjelenő sablonok közül válassz egy ingyenes logót!



Írd át a szöveget a Kárpitos Kft. névre!



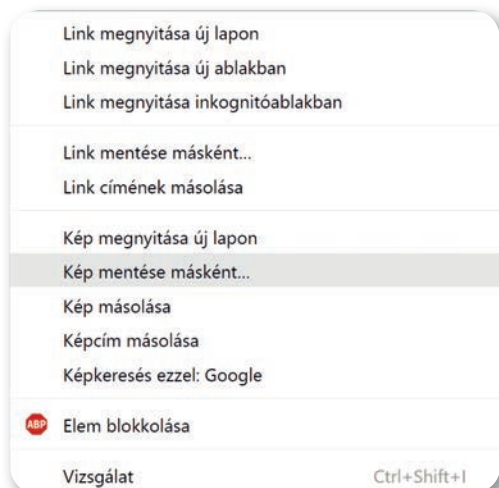
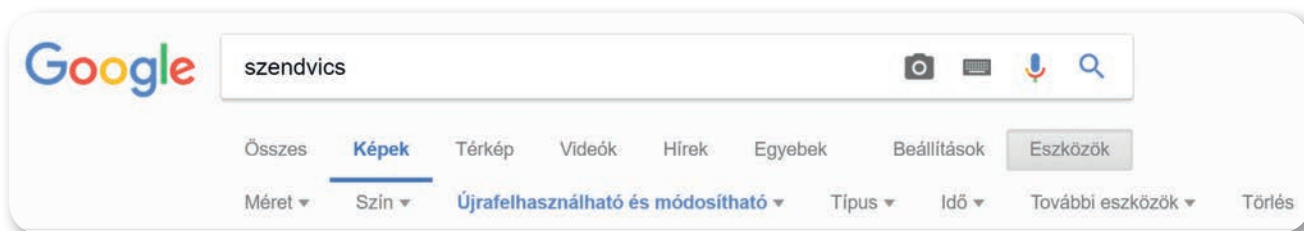
Válaszd a *Letöltés* parancsot, és a fájl típus PNG legyen.



Logó készítése a Painttel

Tegyük fel, hogy szakácsként nyitnál majd egy éttermet. Ennek a logóját akarod megtervezni. Először is keress egy képet az interneten!

Például írd be a böngésződbe, hogy szendvics. A Google *Eszközök* menüjéből válaszd az *Újrafelhasználható és módosítható* beállítást!



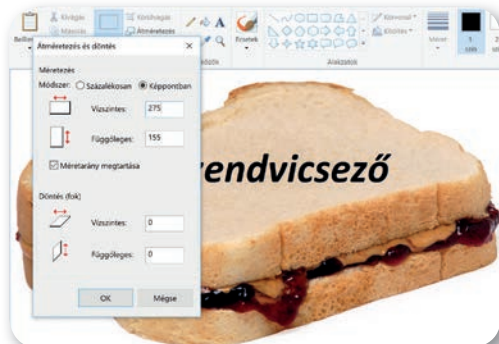
Válassz egy képet, amelyet feliratozni fogsz, és jól ki-fejezi a leendő éttermet, vállalkozásod lényegét.



Nyisd meg a képet a Paint programban! Írj rá szöveget, formázd meg! Jól olvasható, feltűnő legyen!

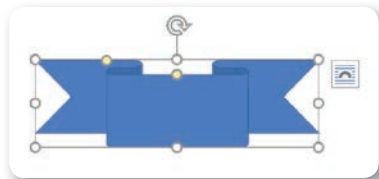
Mentsd el a mappádba *Szendvicsező logó* néven!

Az *Átméretezés* parancsot választva, *Képpontban* kifejezve láthatod, hogy nagy méretű a kép. Méretezd vízszintesen 255 képpontra. A kapott kis méretű képet is mentsd el *Szendvicsező logó kicsi* néven a mappádba!

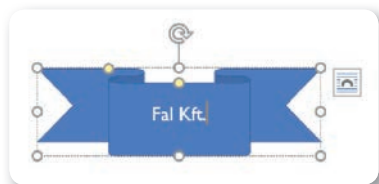


Logó készítése Worddel

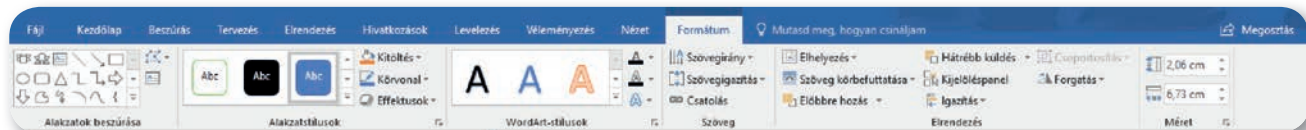
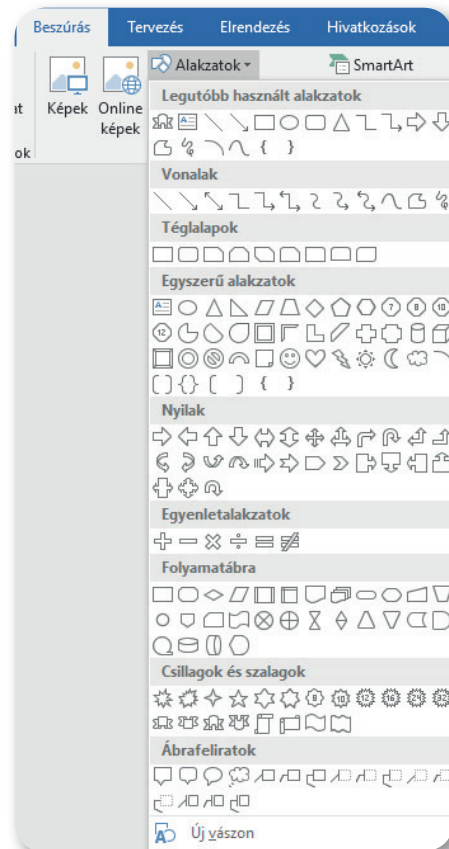
A legegyszerűbb logókészítés a Word programmal lehetséges. A *Beszűrés* menüszalagján az *Alakzatok* parancsot választva a legördülő menüből kiválaszthatod a megfelelő alakzatot.



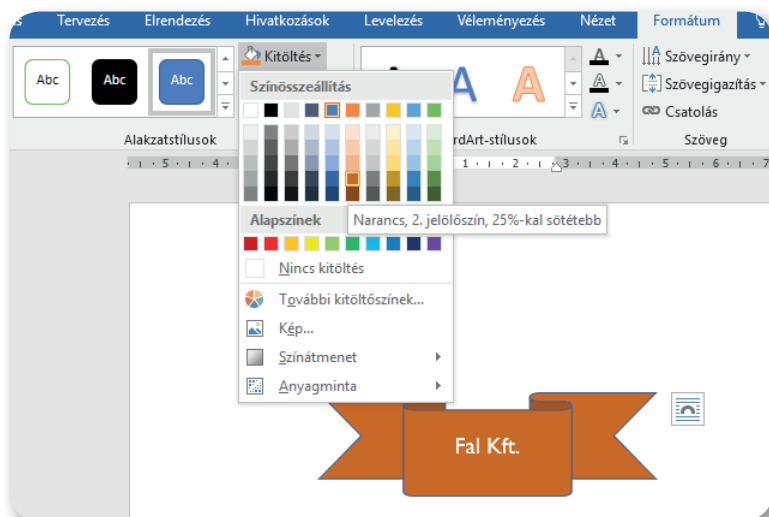
Az alakzatba egyszerűen írd be a cég nevét!



Az alakzat kijelölése után használhatod a *Formátum* menüszalag parancsait.



Itt többek között beállíthatod az alakzat stílusát, úgy mint kitöltés, körvonal és effektusok.

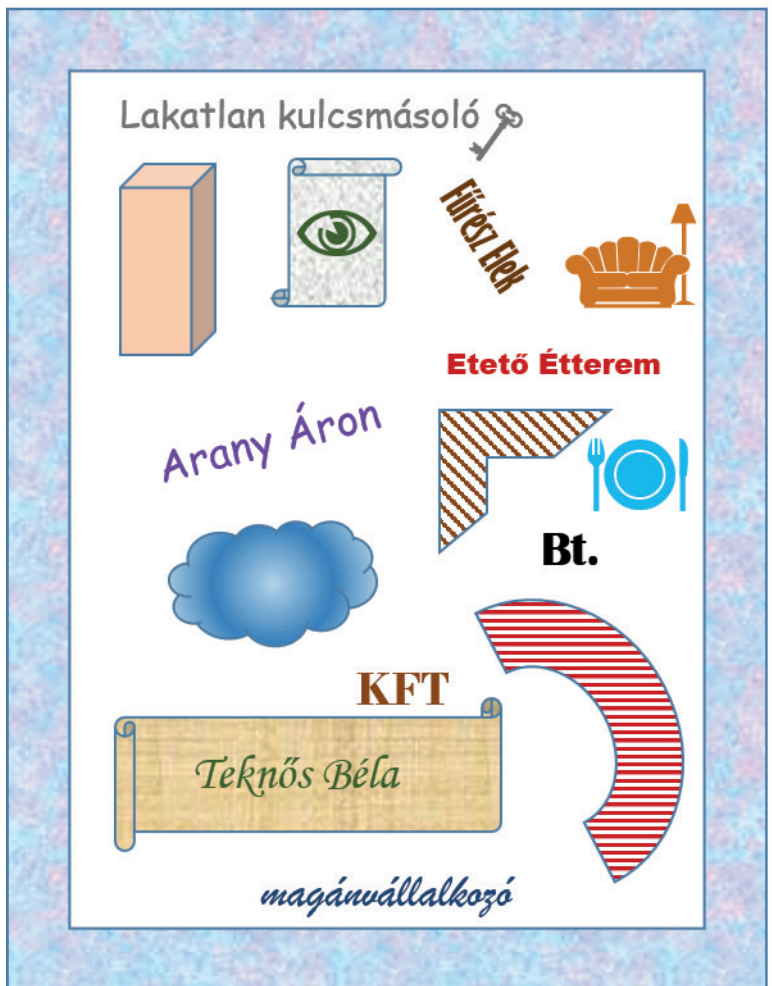




A betű stílusát a Kezdőlapon a karakterformázással tudod megváltoztatni.



? **Kérdések, feladatok**
 Tervezd meg leendő vállalkozásod logóját a tanult módszerek valamelyikével!



Hasznos webhelyek



Tv- és rádióműsorok, kulturális programok



PORT.hu

Tv- és rádióműsornak sokféleképpen nézhetsz utána az interneten. Legjobbak a tematikus keresők, de kereshetsz közvetlenül a műsorszolgáltató oldalán is. Ismerkedj meg az alábbi webhelyekkel!

- www.port.hu;
- www.tvmusor.hu;
- tv.animare.hu;
- www.mediaklikk.hu/musorujsag/.

www.port.hu

Itt a menüsorban kiválaszthatod, milyen tartalmat keresel. A TV ikonra kattintva egy oldalon több adó műsorát is láthatod, lapozhatsz csatornák között. Minden műsor vetítési ideje, címe és műfaja szerepel. Ha részletesebb ismertetőt szeretnél, akkor rákattintva a műsor címére annak leírása, stáblista, esetleg kép vagy filmrészlet is elérhető. A rádióműsorok ugyanígy megtalálhatóak.

Kulturális tartalmak a www.port.hu oldalon a felső menüből érhetők el. Például, ha moziba szeretnél menni, akkor írd be a keresőbe a film címét vagy a helyét, ahol vetítik.

TV MOZI SZÍNHÁZ FESZTIVÁL ZENE KIÁLLÍTÁS RÁDIÓ KÖNYV MAGAZIN JÁTÉK GYEREK JEGY 🔍 📺 🔔 👤



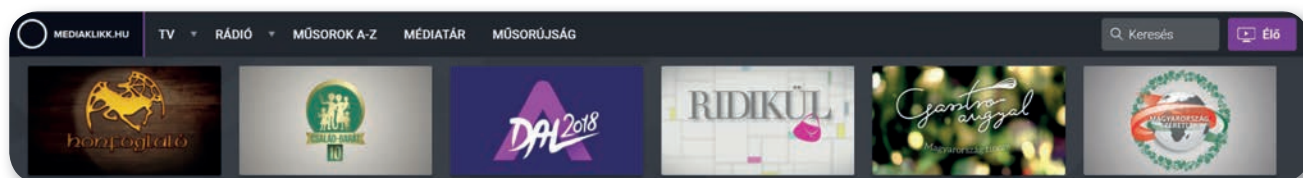
Kérdések, feladatok

Írd be valamelyik internetes keresőbe Bud Spencer nevét! A kapott filmlistából válassz ki egyet!

1. Készíts a Wordben filmismertetőt! Szerepeljenek benne a főszereplők, a film rövid tartalma és néhány képkocka a filmből.
2. Készítsd el a kedvenc filmednek is a filmajánlóját!

A közszolgálati televízió- és rádiócsatornák műsorai az alábbi weboldalon érhetőek el:

<https://www.mediaklikk.hu/>



Itt az **Élő** gombra kattintva megnézheted vagy meghallgathatod bármelyik adó műsorát élőben. A **Média-tárban** kereshetsz a korábban felvett műsorok között.

Kérdések, feladatok

1. Keresd meg a tegnapi esti Híradót, és nézzél bele!
2. Keresd 3D-s filmeket. A kapott találatok közül válassz ki egyet! Kattints a mozi nevére és az új lapon a mozi weblapjára. Itt le is foglalhatod a jegyed.



PROGRAMKERESŐ

MIKOR

MA HOLNAP

A HÉTEN A HÉTVÉGÉN

BÁRMIKOR

NAPTÁRBÓL

HOL

BUDAPEST ORSZÁGOS

MOZIK

Mozi

Műfaj

3D 4DX

VIP IMAX

KERESÉS

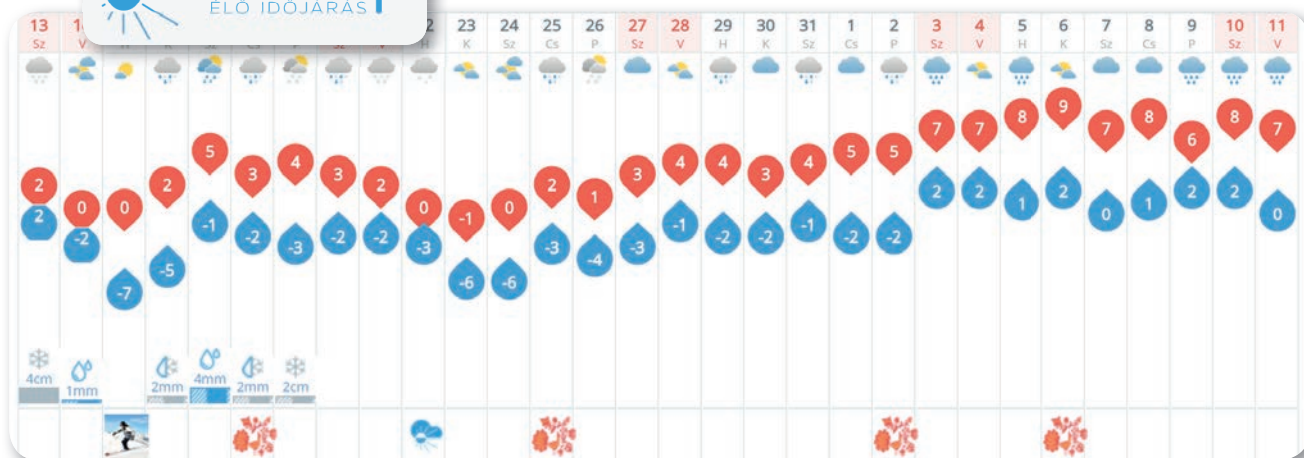
Időjárás



Fontos információ a napi időjárás. Ettől függ, hogyan öltöazol, viszel-e esernyőt magaddal. Sokféle időjárás-előrejelző honlapot találhatsz az interneten.

www.idokep.hu

Az *Előrejelzés* oldalon megtudhatod, milyen idő lesz ma vagy holnap az egyes napszakokban. Szöveges előrejelzés mellett térképen is megkeresheted, melyik település időjárására vagy kíváncsi. A *Radar* menüpontban a *Radarvideóra* kattintva megnézheted, hogy közelít-e hozzád például vihar, mikorra éri el a tartózkodási helyed. Ha előre szeretnéd tudni, hogy milyen idő várható, válaszd a 30 napos előrejelzést.



❓ Kérdések, feladatok

Keress meg a településed időjárás-előrejelzését! Nézd meg, milyen idő várható holnap reggel!

Budapest

Mit vegyék fel ma? Meleg öltözet, esernyő

ma délelőtt	ma délután	ma este	holnap reggel	holnap délelőtt	holnap délután
☁	☁	☁	☁	☁	☁
3 °C	3 °C	-1 °C	-1 °C	-2 °C	0 °C

TÉRKÉPES ELŐREJELZÉS

Előrejelzés Szombat délután

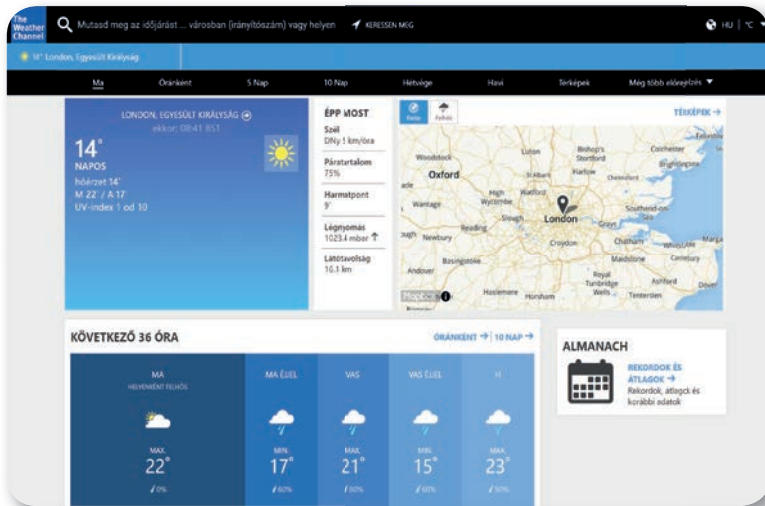
Tovább a térképes előrejelzésekhez

HAVAS ESŐ, HAVAZÁS VÁRHATÓ

Szombaton az erősen felhős, borult égből többféle számíthatunk csapadékra, mely a kezdeti esőt követően északkelet felől egyre inkább havas esőre, havazásra vált.

Északon, északkeleten feltámad a keleti-északkeleti szél Délután 1-5 fok várható. Frontmentes, de lehangoló idő.

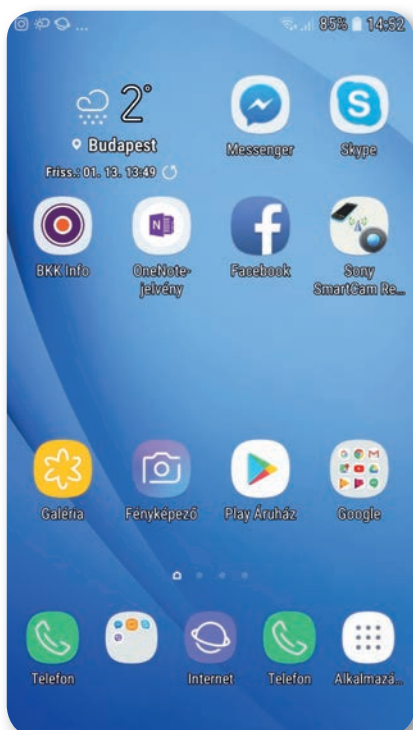
Ha utazni, nyaralni készülsz, mindig nézz utána, milyen idő várható, milyen ruhákat csomagolj az útra. Ha külföldre mégy, akkor a <https://weather.com> oldalt ajánljuk. Ez az oldal olvasható magyar nyelven. A felső részben szereplő keresőbe írd be, hová utazol, és nézd meg az eredményt!



London, Egyesült Királyság óránkénti időjárás

IDŐ	LEÍRÁS	HÖM.	ÉRZET	CSAP.	PÁRATARTALOM	SZÉL
09:00	Napos	14°	14°	0%	74%	NyDNy 5 km/óra
10:00	Napos	16°	16°	0%	64%	DNy 6 km/óra
11:00	Napos	18°	18°	0%	55%	DNy 8 km/óra
12:00	Napos	19°	19°	0%	50%	DNy 10 km/óra
13:00	Túnyomóan napos	20°	20°	0%	44%	DNy 13 km/óra
14:00	Helyenként felhős	21°	21°	0%	44%	DNy 16 km/óra
15:00	Túnyomóan felhős	21°	21°	0%	47%	DDNy 18 km/óra
16:00	Felhős	21°	21°	0%	50%	DDNy 19 km/óra
17:00	Túnyomóan felhős	21°	21°	0%	56%	DDNy 19 km/óra
18:00	Felhős	20°	20°	0%	62%	DDNy 19 km/óra

Mobiltelefonodon is megtekintheted a várható időjárást. Az időjárás-előrejelzés ikonra kattintva részletes előrejelzést kapsz. Ha be van kapcsolva a helymeghatározás a telefonon, akkor gyorsan tájékozódhatsz, hány fok van ott, amerre épp jársz.



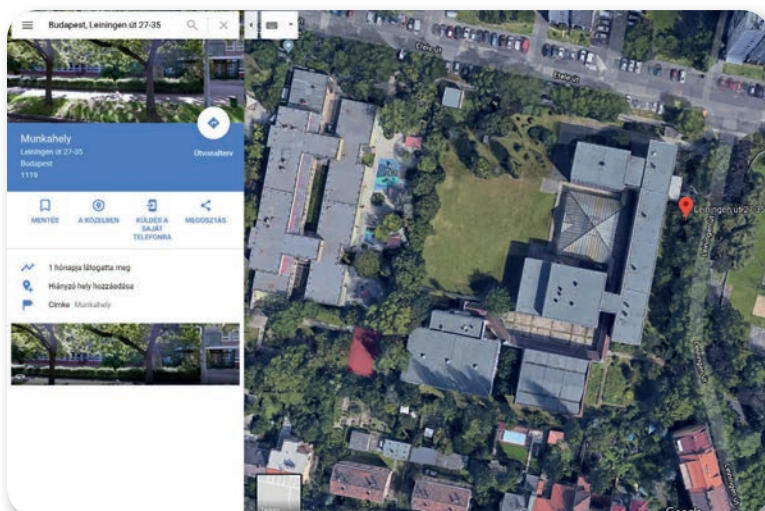
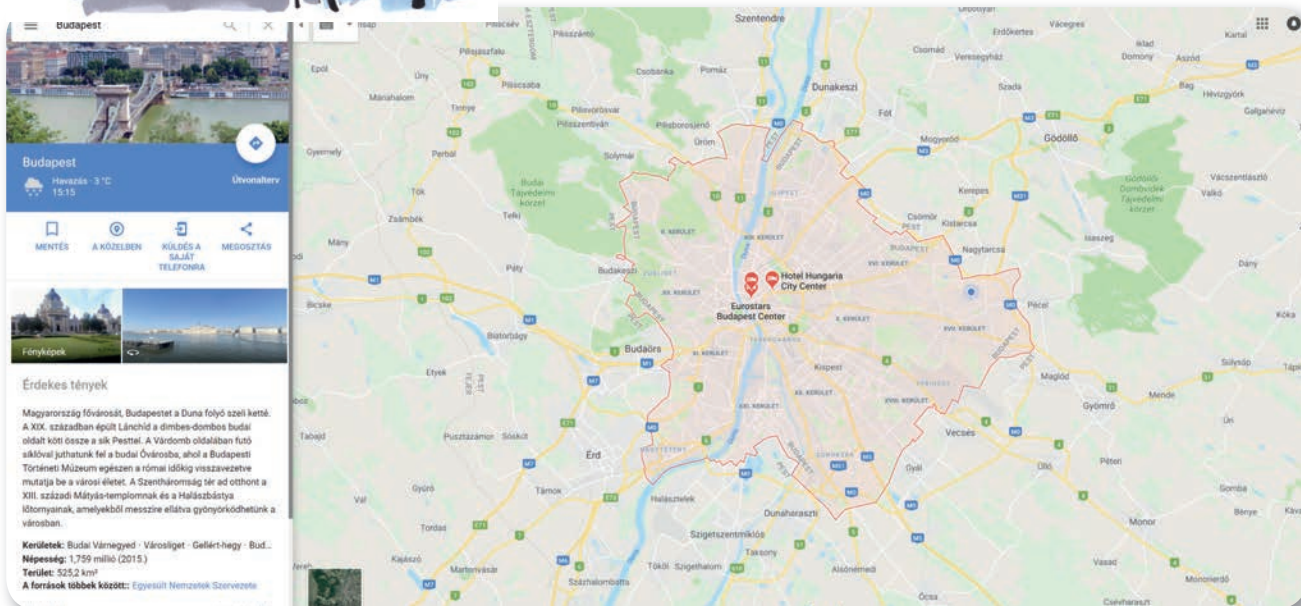
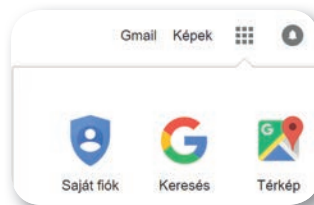
Térképek



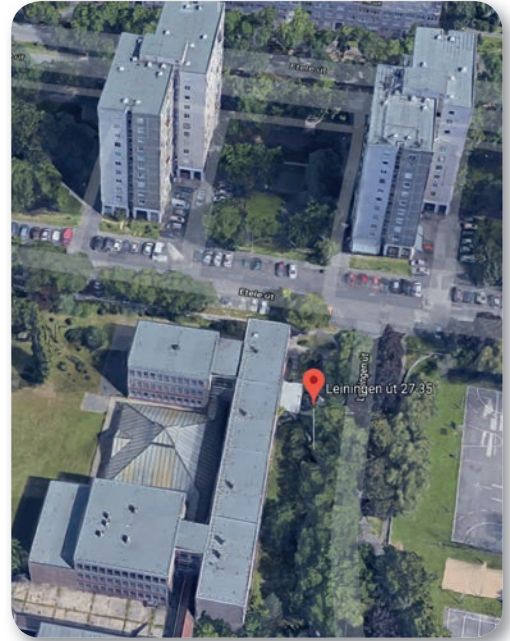
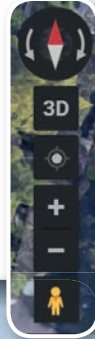
Ha utazni szeretnél vagy csak kíváncsi vagy egy földrajzi hely hol helyezkedik el, használd térképet!

Google Térkép

A böngésző Google ikoncsoportjából kattints a *Térképre!* A keresőbe írd be a címet, helyet. A térkép egy kis piros csepp ikonnal megmutatja, hol található.



Nagyítani, illetve kicsinyíteni a + és – gombokkal tudsz. A 3D-t bekapcsolva háromdimenziós képet kaphatsz. A sárga színű figurát a címre pottyantva utcaképet látsz. Itt a megfelelő irányba kattintva végig is mehetsz az utcákon.

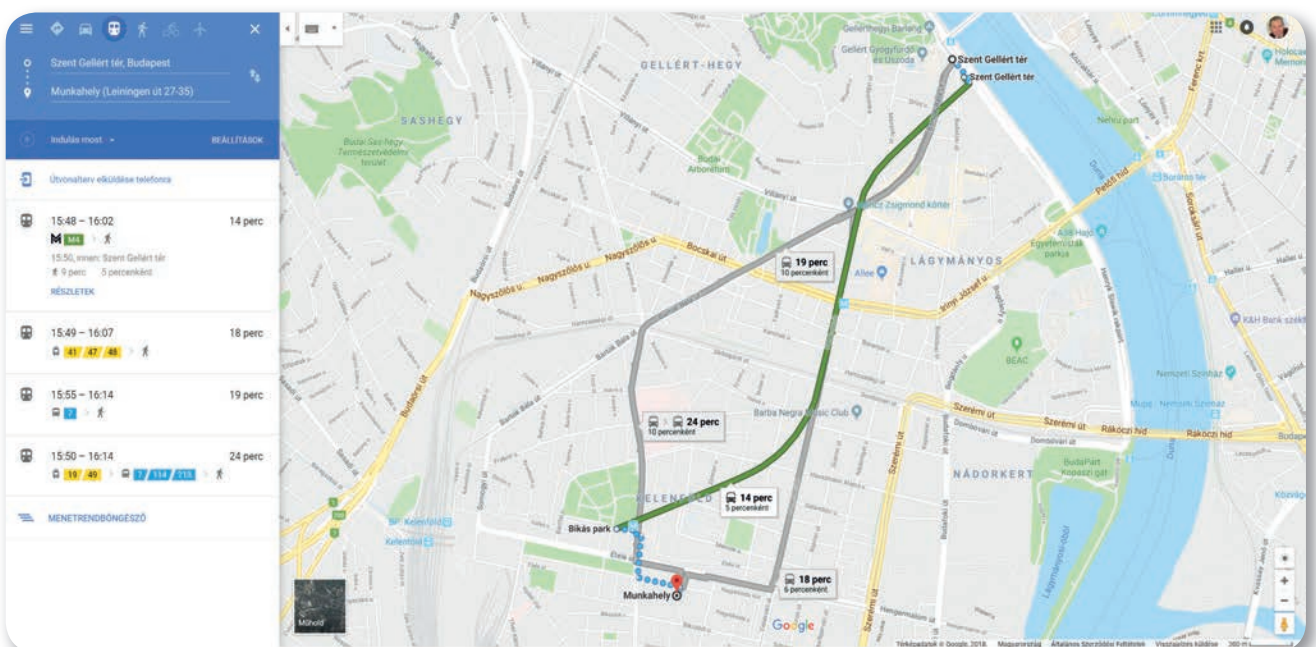
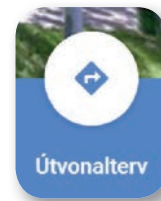


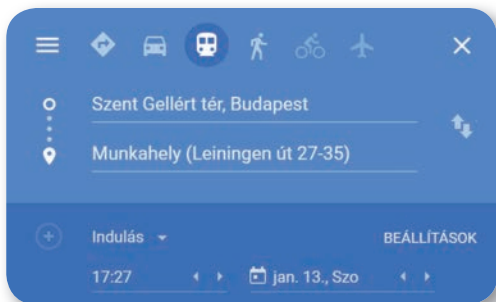
A – gombra kattintva visszatérhetsz a műholdképhez, illetve a térképhez.

Útvonalterv

Ha el szeretnél jutni valahová, akkor válaszd az *Útvonalterv* gombot!

Írd be a tervezett címet! Eredményül megkapod a térképen a lehetséges útvonalakat. Ha kiválasztod a bal felső sarokban, hogy milyen módon akarsz menni





oda, például tömegközlekedési eszközzel, akkor megkapod a menetrendet a pontos időpontokkal.

Ha később szeretnél indulni, akkor az *Indulás most* menüt legördítve beállíthatod az indulási időpontot.

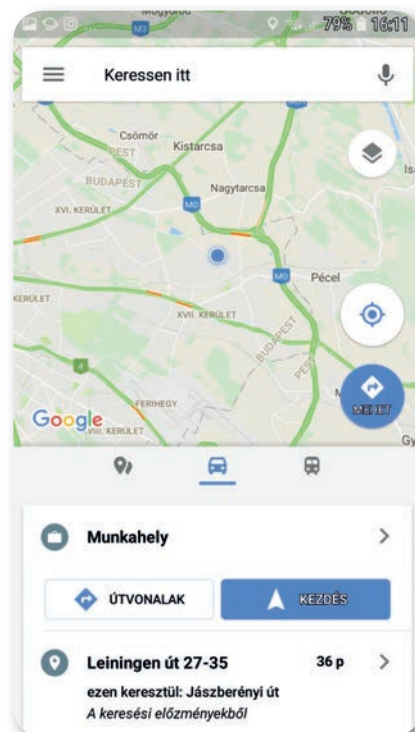
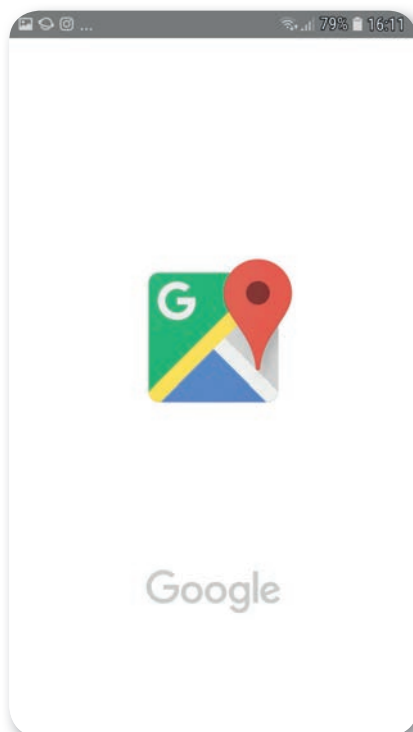
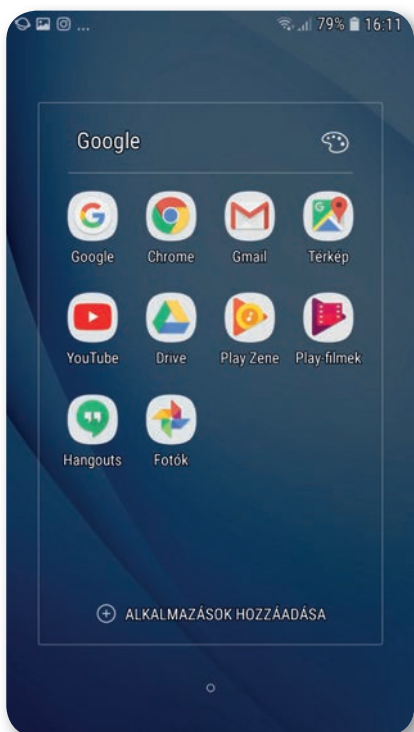
GPS-koordináták lekérése

A GPS (magyarul: Globális Helymeghatározó Rendszer) egy helymeghatározó rendszer. Segítségével három dimenziós helyzetmeghatározást végezhetünk. A Google Térképen a kívánt pontra jobb egérgombbal kattintva, a helyi menüből a *Mi található itt?* parancsot választva megkapod a GPS-koordinátákat (földrajzi szélességi és hosszúsági fok).



Térkép a mobilon

A Google térkép alkalmazás elérhető mobilon is.

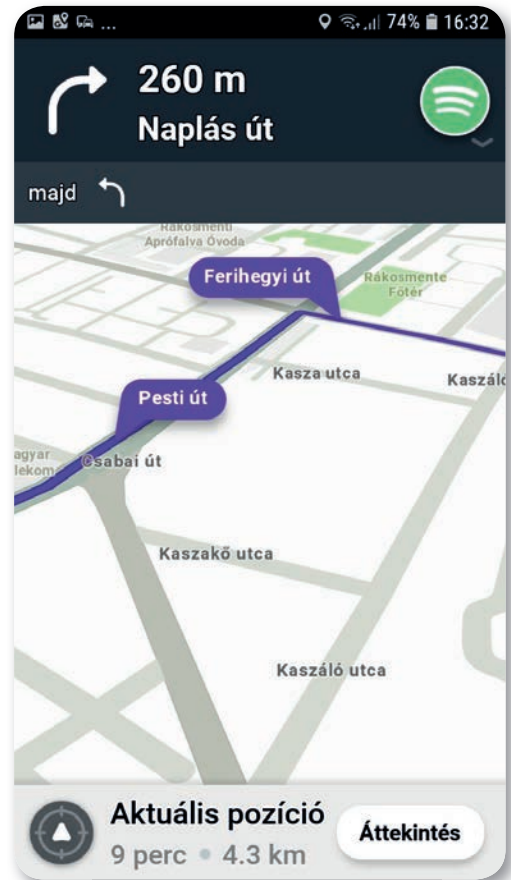


Itt a megfelelő célállomás címének beírása után navigációs módban a telefonod elkalauzol téged az úti célodhoz!

Vannak más alkalmazások is, pl. a Waze. Ezzel navigáció közben zenét is hallgathatsz a Spotify segítségével.

Kérdések, feladatok

1. Írd be a lakcímedet a térkép alkalmazás keresőjébe! Mutasd meg az osztálytársadnak, hogy hol laksz!
2. Látogass egy olyan címre, amit nem ismersz! Váltás műholdképre, a – gombbal kicsinyítsd le a műholdképet addig, amíg feltűnnek a kontinensek. Fordítsd a földgömböt a felkeresni kívánt kontinenshez, majd a + gombbal keresd meg az úti célot!
3. Készíts útvonaltervet az iskolád és a lakóhelyed között! Írd be a hazaindulás tervezett időpontját, és nézd meg a menetrendet! Olvasd le, mikorra érsz haza! Menj végig a kicsi sárga emberke segítségével azon az útvonalon, amit gyalog teszel meg!
4. Keresd meg a tartózkodási helyed GPS-koordinátáit!
5. Látogass el párizsi Eiffel-toronyhoz! Írd be a címhez azt, hogy Eiffel-torony! Nézz körül a műholdképen, majd pottyantsd a sárga emberkét a torony mellé! Sétáld körbe a tornyot!



Menetrendek



Az útvonalkeresők ismertetése során már érintettük a menetrendeket. Most a közlekedési eszközök fajtája szerinti menetrendeket ismertetjük.

Vasúti menetrend

<http://elvira.mav-start.hu/>

A kezdőoldalon a kereséshez egy űrlapot kell kitöltened. A *Honnan*, *hova* és *Mikor* kérdésre válaszolva a *Menetrend* gomb megnyomása után megkapod a táblati listát.

Közlekedés	Indulás	Érkezés	Átszállás	Időtartam	Összes km	Tegye ki menetdíj		Helyi jeggyel	Légi	Online
						Közföld	2.			
02:36	05:57	3:21	221 km	3.950 Ft	-			2.		
04:14	07:37	3:23	221 km	3.950 Ft	-			2.		
05:31	08:32	3:01	221 km	4.305 Ft	P			2.		
06:03	08:37	2:34	221 km	5.475 Ft	4.485 Ft	R	J	1.		
06:31	09:32	3:01	221 km	4.305 Ft	P			2.		
07:03	09:37	2:34	221 km	5.475 Ft	4.485 Ft	R	J	1.		
07:33	10:57	1	3:24	221 km	3.950 Ft	-		2.		
08:03	10:37	2:34	221 km	5.475 Ft	4.485 Ft	R	J	1.		
08:31	11:32	3:01	221 km	4.305 Ft	P			2.		
09:03	11:37	2:34	221 km	5.475 Ft	4.485 Ft	R	J	1.		
09:31	12:57	1	3:26	221 km	3.950 Ft	-		2.		
10:03	12:37	2:34	221 km	5.475 Ft	4.485 Ft	R	J	1.		

Az indulási időpont előtti narancssárga nyílra kattintva az adott vonatról további információk kaphatók.

	Menetrend	Tényleges Jvárható	vágány	Információ	Vonat	Vonat szolgáltatásai
Debreceen	12:31		4		6205 sebes (Záhony - Budapest-Nyugati)	O 2. P ▲ :Záhony - Cegléd ◆ :Szolnok - Budapest-Nyugati
Budapest-Nyugati	15:32		11			

Minden vonat rendelkezik járatszámmal, a fenti példában a 6205. Rá kattintva megkapod a részletes menetrendet. Látni fogod, mikor ér a vonat a közbenső állomásokra.

6205 sebesvonat (Záhony - Budapest-Nyugati)

* 2018.02.26-2018.12.08 (105243/444012)
 2017.12.10-2018.02.25 (105243/454521)
 2018.02.03-2018.02.17 (105243/464817)

Közlekedik:
 Közlekedik: II.26-tól naponta.

Km	Állomás	Menetrend szerint		vágány	Megjegyzés
		érk.	ind.		
0	Záhony		10:03		
5	Tiszabeadód	10:07	10:08		
8	Tuzsér	10:11	10:12		
12	Komoró	10:15	10:16		
16	Fényeslitke	10:20	10:21		
21	Kisvárdai-Hármasút	10:24	10:25		
23	Kisvárdai	10:27	10:28		
27	Alajk	10:31	10:32		
32	Pátróháza	10:36	10:37		
36	Gégyény	10:40	10:41		
39	Demecser	10:43	10:44		
43	Kék	10:47	10:48		
45	Nyírbogdány	10:50	10:51		
50	Kemecse	10:55	10:56		
57	Sóstóhegy	11:01	11:02		
59	Sósó	11:04	11:05		
66	Nyíregyháza	11:12	11:44	5	
81	Újfehértó	11:54	11:55		
93	Téglás	12:02	12:03		
96	Hajdúhadház	12:06	12:07		
101	Bocskaikeresztúr	12:11	12:12		
112	Debrecen-Csapókeresztúr	12:21	12:22		
115	Debrecen	12:26	12:31	4	
127	Ebes	12:40	12:41		



Regisztráció után lehetőség van arra, hogy interneten vásárolj meg a jegyedet. Kattints a menetrend jobb oldalán található *Jegyvásárlás* gombra. Bankkártyával fizethetsz.

▶	18:31	21:32	3:01	221 km	4.305 Ft	@ P	2.	jegyvásárlás
▶	18:53	21:37	2:44	221 km	5.595 Ft	R IC	1.	jegyvásárlás

Az Ön jegye

Debrecen - Budapest-Nyugati
 Érvényesség: 2018.01.13 17:53 - 2018.01.14 00:00

Menetrendi információk

1. utas - Nagy Pista 1999.01.01

1 db menetjegy - Teljesárú Egy útra 2. osztály Debrecen - Budapest-Nyugati - 3 555 Ft

1 db helyjegy - Debrecen - Budapest-Nyugati IC 613 (VÁRDA) 2018.01.13 17:53 2. osztály - 589 Ft

A fenti ár az e-vonatjegy esetén járó kedvezményt már tartalmazza.

[Fizetés >>](#)

[<< Vissza](#)

E-vonatjegy adatbevitel E-vonatjegy adatellenőrzés Fizetés

Az Ön jegye

Debrecen - Budapest-Nyugati
 Érvényesség: 2018.01.13 17:53 - 2018.01.14 00:00

Menetrendi információk

1. utas

1 db menetjegy - Teljesárú Egy útra 2. osztály Debrecen - Budapest-Nyugati - 3 555 Ft
 1 db helyjegy - Debrecen - Budapest-Nyugati IC 613 (VÁRDA) 2018.01.13 17:53 2. osztály - 589 Ft

Uj adatot adok meg
 Utas neve* Nagy Pista
 Születési dátum* 1999.01.01

Hozzájárulok a megadott adatok tárolásához a későbbi felhasználás érdekében.
 Igen Nem

A fenti ár az e-vonatjegy esetén járó kedvezményt már tartalmazza.

[E-vonatjegy adatellenőrzés](#)

[<< Vissza](#)

A Fizetés gomb megnyomásával Ön fizetési kötelezettséggel járó megrendelést ad le a MÁV-START felé.

Fizetési mód: bankkártyás

Fizetés

Helyfoglalás beállításai

- Helyfoglalás automatikusan
- Helyfoglalás pozíció szerint
- Helyfoglalás korábban vásárolt hely mellé

Kosárban lévő jegyek átvételi módja

Jegyátvétel: Jegykiadó automata E-vonatjegy

e-vonatjegy vásárlása esetén a jegyek árából 10%, automatás átvétel esetén 5% engedményt adunk.

Figyelem!
Az e-vonatjegyet választása szerint arra alkalmas készülék (pl. hordozható számítógép, okostelefon) képernyőjén, vagy saját nyomtatón A4-es papírra kinyomtatva kell az utazás során a jegyvizsgáló kérésére felmutatnia, egy érvényes fényképes igazolvánnyal együtt.

Helyfoglalás és fizetés >>

Vásárlói kosár

Választott utazás
Debrecen - Budapest-Nyugati | 2018.01.13
utazás részletei

Választott utazás
Debrecen - Budapest-Nyugati | 2018.01.13
utazás részletei

Választott menetjegyek
Debrecen - Budapest-Nyugati | 3 950 Ft
Összesen: 3 950 Ft
Pót/helyjegyek
Debrecen - Budapest-Nyugati | 655 Ft
Összesen: 655 Ft
jegyek részletei

Mindösszesen: 4 605 Ft

e-vonatjegy választása esetén a fenti árból 10%, **automatás átvétel** esetén 5% **engedményt** adunk.

Kijelentkezés



Egy okostelefonról akár a vonaton is megvásárolhatod a jegyed!

?

Kérdések, feladatok

Tervezz utazást Győrbe! Nézd meg, holnap reggel mikor indul vonat Győrbe, mikor ér oda, és mennyibe kerül!

menetrendek.hu

Tervezze meg utazását

Választott utazás: Győr, MÁV az Szent István térre

2018.01.14 17:45

KERESÉS

Egyéb online menetrendek

Találhatók olyan oldalak, melyekben egyszerre lehet elérni több menetrendfajta. Ilyen a www.menetrendek.hu oldal is.

Állomás	Idő	Állomás
196	27:54	
2766	1'	Órs vezér tere M H
196	6'	R.csaba-Újtelep, Tóalmás u.
2766	18:02	Órs vezér tere M H
2766	18:09	Órs vezér tere M H
196	15'	R.csaba-Újtelep, Tóalmás u.
2766	22'	Órs vezér tere M H

A budapestieknek nagy segítség a futar.bkk.hu oldal. Itt az adott cím, illetve a járatszám bevitele után még arról is tájékozódhatsz, hogy rövid időn belül mikor indul a megállóból közlekedési eszköz.

?

Kérdések, feladatok

Nézd meg, hogy Budapesten a 4-es villamos Nyugati téri megállójából a feladat megoldásának időpontjában mikor indul járat!

Szállás

Ha nem a lakóhelyed az úti cél, akkor szükséged lehet szállásra. Manapság az utazási irodáknak is van weboldaluk, ahol sokféle keresőprogram segítségével találhatsz magadnak gyorsan szállást.

www.booking.com

Egy nagy adatbázis, amely keresőszolgáltatás révén kínál neked megfelelő szállásokat. Kell az úti cél, az érkezés és távozás napja, valamint a résztvevők száma és a kívánt szobaszám. Szűrők beállításával pontosabbá teheted a keresést.

Booking.com

Szállás Repülőjáratok Vonatok Autóbérlés Reptéri taxik

Keressen szállodákat és egyedi szálláshelyeket
Meghitt nyaralók vidéken, menő lakások a városban

Úti cél, szállásnév vagy cím:
Több hely, mint ami bejárható (de azért meg kell próbálni!)

Érkezés napja Távozás napja
Bejelentkezés dátuma Kijelentkezés dátuma

2 felnőtt Gyerek nélkül 1 szoba

Üzleti útra indul? Igen Nem ?

Keresés

Szűrés:

Állítson be keretet

- HUF 0 - HUF 15 000 éjszakánként (17)
- HUF 15 000 - HUF 30 000 éjszakánként (14)
- HUF 30 000 - HUF 46 000 éjszakánként (3)
- HUF 46 000 - HUF 61 000 éjszakánként (1)

2 fő számára megfelelő

- parkolás (26)
- Apartmanok (5)
- házi kedvenc bevihető (12)
- Nagyon jó: 8* (8)
- Hitelkártya nélküli foglalás (18)
- Nagyszerű: 9* (5)
- ingyenes wifi (26)
- Egy kétszemélyes ágy (17)

Csillagok száma

- 4 csillag (1)
- Egyéb (25)

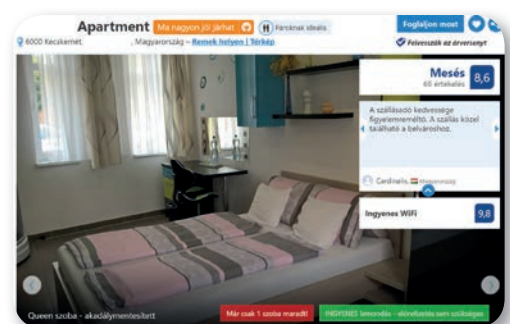
Kikapcsolódás

- teniszpálya (3)
- játszótér (6)
- túrázás (6)
- kerékpározás (5)
- lovaglás (6)

A vendégek véleménye és értékelése alapján pontozzák a szállásokat. A kiválasztás után, ha az adott időpontban van üres szoba, lefoglalhatod. A szűrők használatával szűkítheted az ajánlatokat.

Kérdések, feladatok

1. Debrecenben a Virágkarnevált minden évben augusztus 20-án tartják. Keresz szobát a családnak! Keresd ki a legolcsóbbat, illetve a legtöbb értékelést kapott szállást!



Ha repülőgéppel szeretnél utazni, akkor a *Repülőjártok* parancsra kattintva add meg az úti célt és az utazó személyek számát, illetve a foglaláshoz az utazás időpontját is. Információkat nyerhetsz az utazás részleteiről, azaz mennyi ideig tart, át kell-e szállni, és hol, mennyi ideig kell várakozni stb.

ROUND-TRIP ONE-WAY MULTI-CITY

Budapest (BUD) ⇄ Dakar (DSS) Wed 3/28 – Wed 3/28 2 travelers, Economy

BEST FLIGHTS

Brussels Airlines	6:30 am	BUD	BRU	3:40 pm	DSS	11h 10m	384500 Ft
Brussels Airlines	9:20 pm	DSS	BRU	11:25 am	BUD (+1)	12h 05m	View Deal
Brussels Airlines	6:30 am	BUD	BRU	3:40 pm	DSS	11h 10m	391100 Ft
Brussels Airlines	9:20 pm	DSS	BRU, FRA	10:30 am	BUD (+1)	11h 10m	View Deal

Operated by Lufthansa

Depart BUD - DSS 11h 10m

Wed, Mar 28 6:30 am — 8:35 am Budapest - Brussels Economy 2h 05m
Brussels Airlines 2830 - Narrow-body jet - Airbus A319

Change planes in Brussels (BRU) 2h 55m

Wed, Mar 28 11:30 am — 3:40 pm Brussels - Dakar Economy 6h 10m
Brussels Airlines 203 - Wide-body jet - Airbus A330-300

Return DSS - BUD 12h 05m

Wed, Mar 28 9:20 pm — 5:05 am Dakar - Brussels Economy 5h 45m
Brussels Airlines 204 - Wide-body jet - Airbus A330-300

Change planes in Brussels (BRU) - Long layover 4h 27m

Thu, Mar 29 9:30 am — 11:25 am Brussels - Budapest Economy 1h 55m
Brussels Airlines 2823 - Narrow-body jet - Airbus A319



? **Kérdések, feladatok**

2. Keres tanárod segítségével Budapestről Párizsba repülőjáratot július 1-jén! Keresd ki a legolcsóbbat, és nézd meg az út részleteit!

Egyéb szálláskereső szolgáltatások

Másik két gyakran használt internetes szálláskereső a trivago és a szallas.hu. Ezek is hasonló elven működnek, mint az előzőekben megismert webhely.

Hova utazol?
Szállások a te igényeid szerint

pl. Hunguest Hotel Erkel Dániel Gyula vagy Hírvé **Érkezés** **Távozás** **2** **0** **Keresés**

175 ország 692 000 vendégértékelés Nincs foglalás díj Garantiált legjobb ár

trivago

Magyarország **Keresés**

Érkezés napja Távozás napja Kötényes

Játékos programozás



Scratch



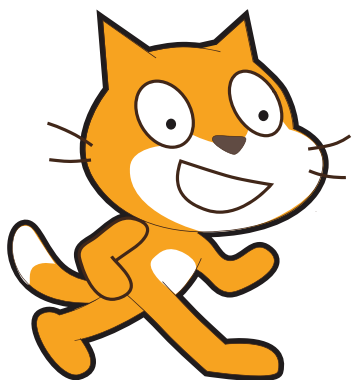
Ki ne szeretne játszani? Most lehetőséged lesz rá! Sőt játszva megtanulhatsz programozni. Aztán ki tudja, hátha kedvet kapsz hozzá, és folytatod...

Rajta kezdődjön a játék! Írd be a böngésződbe a következő címet: *scratch.mit.edu* !

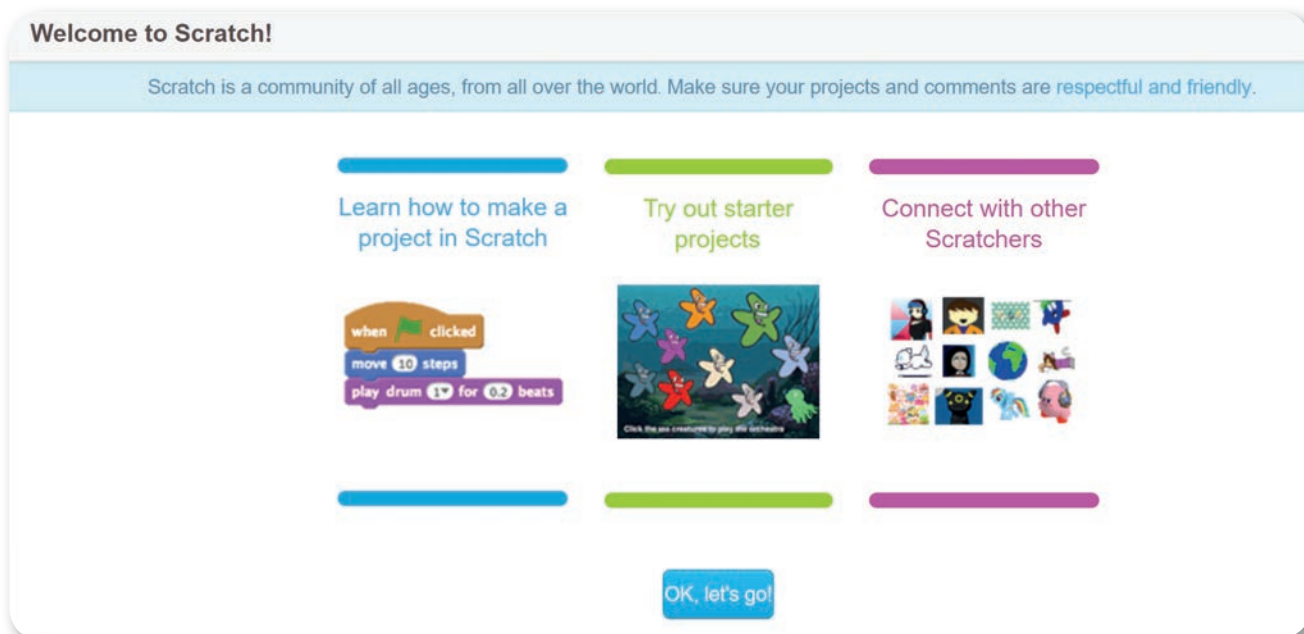
Olyan ablak fogad, ahol a menü magyar feliratokat tartalmaz, azonban előfordul angol szöveg is. Ne búsulj, ha nem érted, segítünk!

A screenshot of the Scratch website homepage. The top navigation bar is blue and contains the Scratch logo, links for 'Alkoss', 'Böngéssz', 'Tipppek', 'Névjegy', a search bar labeled 'Keresés', and buttons for 'Regisztrálj' and 'Jelentkezz be'. The main content area features the text 'Create stories, games, and animations' and 'Share with others around the world'. Below this are three circular icons: 'TRY IT OUT' with the Scratch cat, 'SEE EXAMPLES' with a blue character, and 'JOIN SCRATCH it's free!' with a yellow character. A code block is shown on the right, containing a 'when clicked' event, a 'repeat 10' loop with 'move 10 steps', 'change color effect by 25', 'play drum 4 for 0.2 beats', and 'say Welcome to Scratch! for 2 secs'. At the bottom, it says 'A creative learning community with 28 257 242 projects shared' and provides links for 'ABOUT SCRATCH', 'FOR EDUCATORS', and 'FOR PARENTS'.

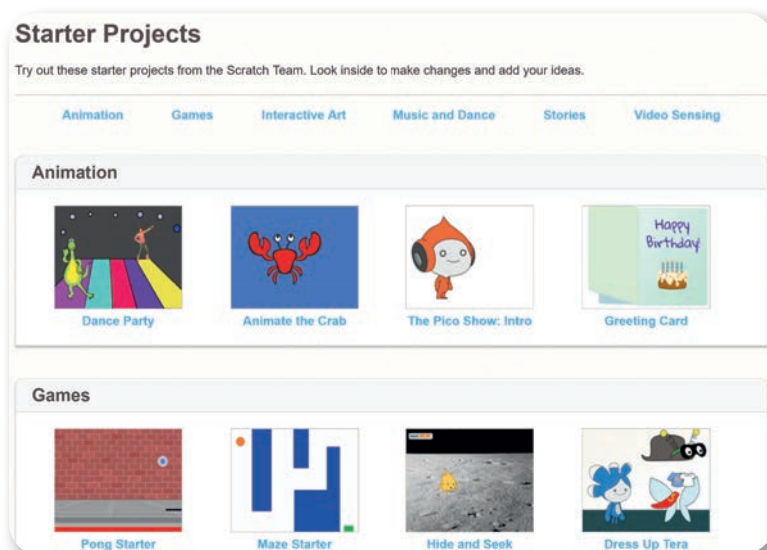
Érdemes regisztrációval kezdeni, ugyanis nagyon sok segítséget és lehetőséget kapsz ezáltal.

A screenshot of the Scratch registration form titled 'Regisztrálj'. The form is in Hungarian and says 'Egyszerűen és ingyenesen hozhatsz létre saját Scratch-fiókot.' It has three input fields: 'Válassz felhasználónevet', 'Válassz jelszót', and 'Ismételd meg a jelszót'. At the bottom, there is a Scratch cat icon, a progress indicator with steps 1, 2, 3, 4, and an email icon, and a blue 'Következő' button.

Rendelkezned kell e-mail-címmel, ugyanis a regisztráció megerősítéséről szóló levelet oda kapod majd. A regisztráció végén választhatod az oktatási részt. Látni fogod, hogyan kell használni a programot, megpróbálhatod a kezdő programot, vagy kapcsolatba léphetsz más felhasználókkal.



Elsőnek a *Try out starter projects* (Próbáld ki a kezdő programokat) parancsra kattints!



A kiválasztott programot zöld zászlóval tudod elindítani, a piros nyolcszöggel pedig leállítani. A program mellett angolul nyelvű használati útmutató található.

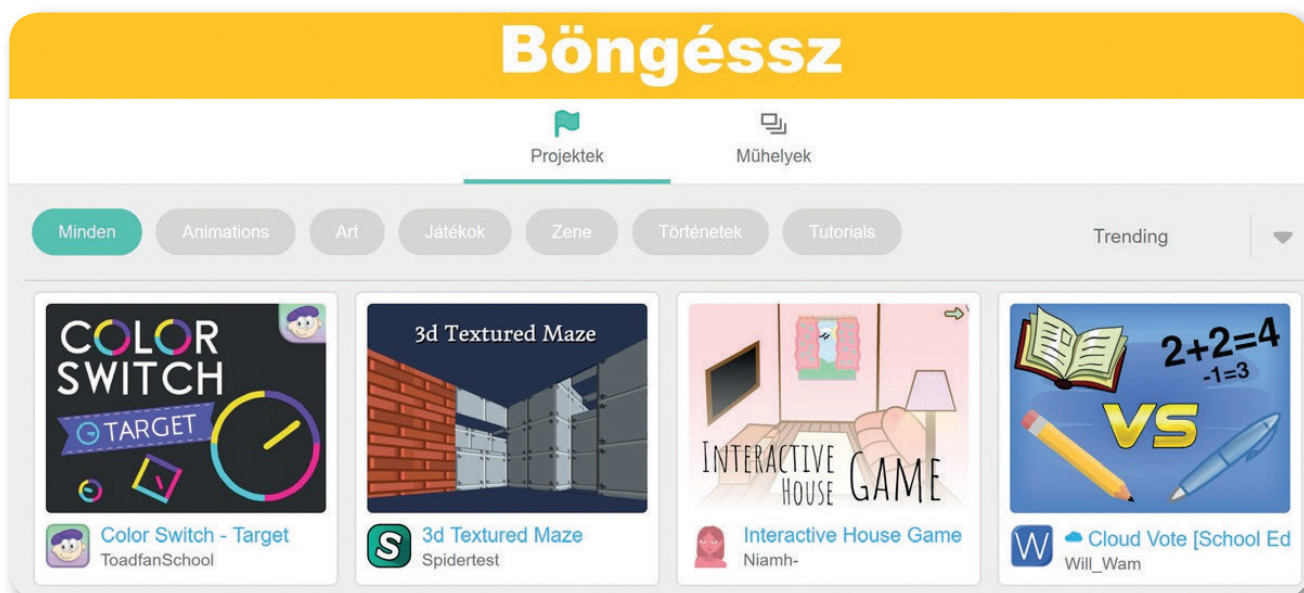
Ha nem tudsz angolul, akkor használd a helyi menü *Fordítás magyar nyelvre* parancsot!

The screenshot shows the public view of a Scratch project titled "Dance Party-2" by Scratchteam. The main stage features a green dinosaur on the left and a girl dancing on a colorful path (pink, green, blue) against a dark background with white and yellow circles. The interface includes a top bar with "5 feladat" and "2 szereplő", a "Megnézem belülről" button, and a "Használat" section with the text "Add your own sprites to the dance party!". Below this is a "Megjegyzések és stáblista" section mentioning "@ricarose" and "Dance Party (Original Project)". At the bottom, there are statistics: 6290 stars, 9813 hearts, and 1457709 views. A "Report this" button is also visible.

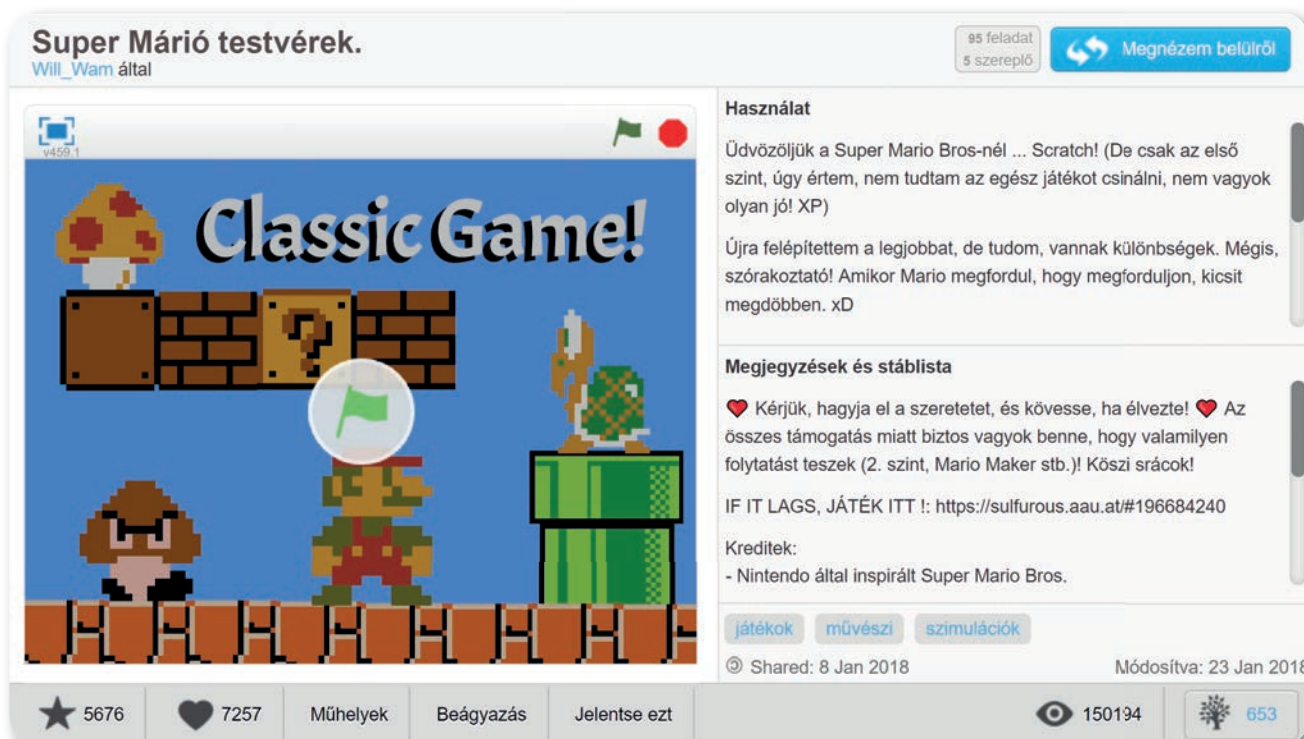
Ha kíváncsi vagy, hogy néz ki belülről, akkor a kék színű, *Megnézem belülről* parancsra kattintva a lap jobb oldalán színes, magyar nyelvű utasításokat találsz. Ezekből az utasításokból áll össze a program. Ezeket az utasításokat a készítő a középben található utasításkészletekből állították össze.

This screenshot shows the Scratch project editor for "Dance Party-2". The stage is the same as in the previous image. On the right, the "Feladatok" (Scripts) menu is open, showing a list of actions: "menj 10 lépést", "fordulj 15 fokot", "nézz 90 fokos irányba", "ugorj x: -128 y: -40", and "csússz 1 mp-ig x: -128 y: -40". A script block is visible on the right, starting with a "ra kattintáskor" (when clicked) trigger, followed by a "mindig" (forever) loop containing "következő jelmez" (next costume), "csússz 0.5 mp-ig x: -80 y: -40" (slide for 0.5 seconds), and "következő jelmez" (next costume).

Ha ügyes vagy, te is képes leszel hasonló programok írására. Próbáld ki játékokat, zenét és animációt is. Ha komolyabbakra vágysz, a kék színű főmenüből a *Böngéssz* parancsot ajánljuk. Itt választhatsz nagyon sok játék, animáció, művészi program, zene és történet közül. Ezeket mind ezzel a játékos fejlesztőrendszerrel írták.

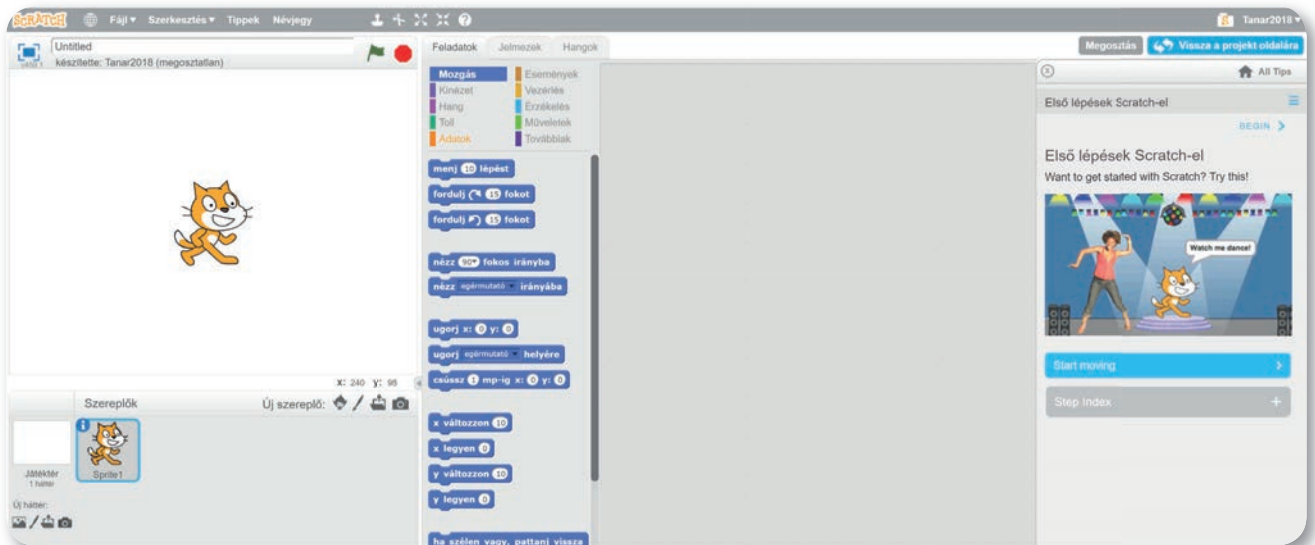


Ugye milyen komoly programok? Alig lehet a kipróbálásukat abbahagyni.

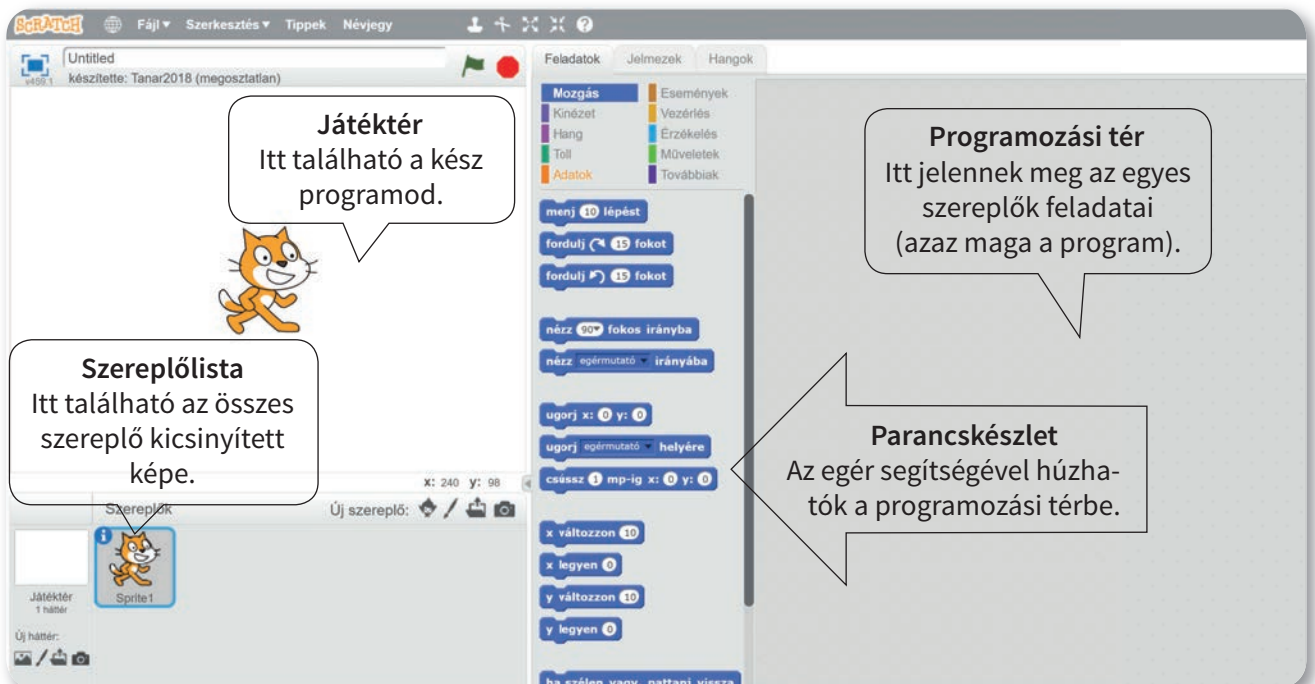


Alkoss!

Eljött az ideje, hogy kipróbáld magad! Válaszd a kék színű főmenüben az *Alkoss* (vagy angolul a *Create*) parancsot! A képernyő jobb oldalán találd az *Első lépések Scratch-el* útmutatót. Itt lépésről lépésre követheted a program készítését a példában szereplő programon keresztül.

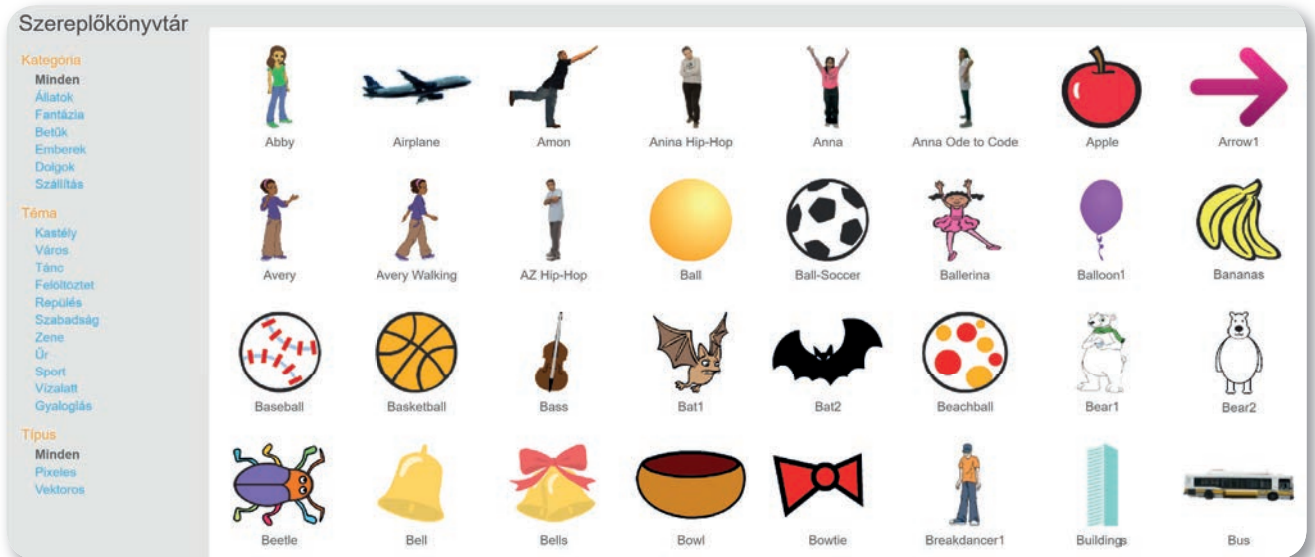


A képernyő részei:



Mozdítsd meg a szereplőt!

Először is töröld a cicát a szereplők közül, majd válaszd az *Új szereplő* parancsával a listából a denevért!



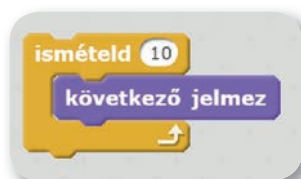
Húzd át a lila színű *Kinézet* parancskészletből a programozási térbe a *Következő jelmez* parancsot!

Kattints a parancsra! Ekkor végrehajtja azt.

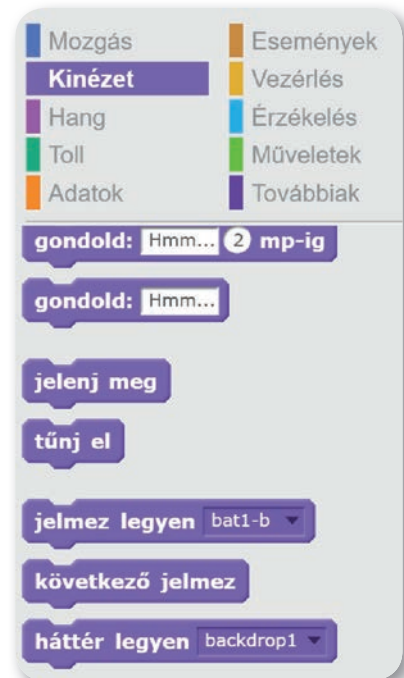
A repülés két mozzanata ismétlődik minden egyes kattintásra. Ha hosszabb repülést szeretnél, akkor ezzel a módszerrel kicsit fáradtságos.

Húzd át a sárga színű *Vezérlés* parancskészletből az *Ismétlés* parancsot és helyezd el úgy, hogy körbefogja az előző parancsot.

A parancs mögötti számot átírhatod, annyiszor fogja ismételni a jelmezváltást!



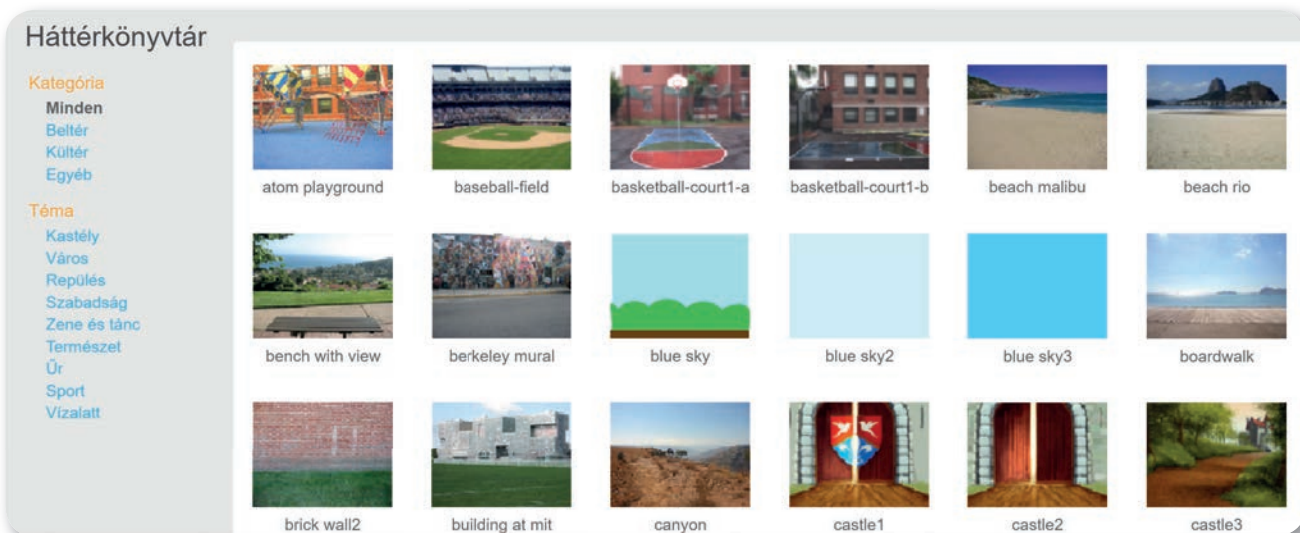
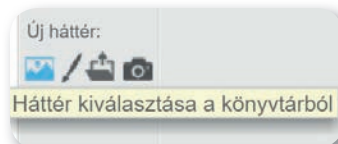
Szépen repdes a denevér egy helyben. Mozduljon meg! Húzd át a *Mozgás* parancssorból a *Menj 10 lépést* parancsot, és illeszd be a lila színű parancs alá! Írd át a 10-et 100-ra! Játszd le! Hoppá! Kiment a Játéktérből.





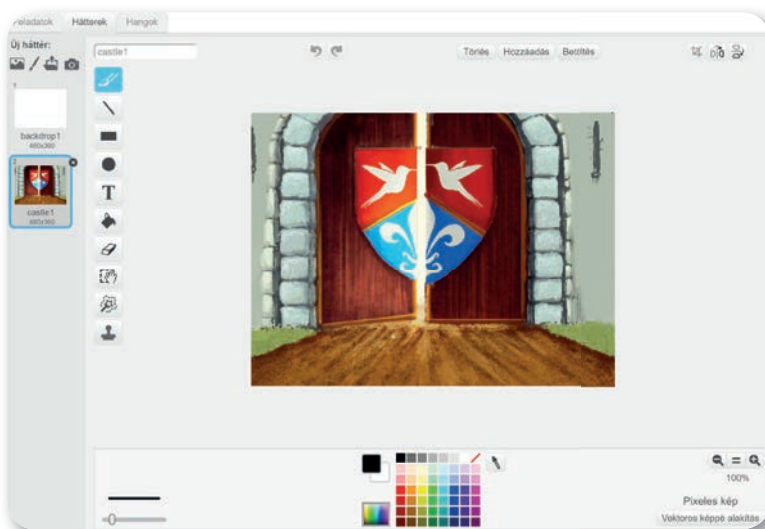
Húzd vissza középre az egerrel, majd húzd át a *Ha szélen vagy, pattanj vissza* parancsot, és illeszd az előző alá! Most már csak a játéktéren belül repdes.

Jó lenne valamilyen háttér, ahol denevérünk megtalálható. Mondjuk egy kastély? Ezt az *Új háttér* parancsral illesztheted be. Válaszd a *Háttérkönyvtár*ból a *Castle1* képet!



A háttér szerkesztheted is: színezheted, feliratozhatsz stb. A *Feladatok* fülre kattintva térhetsz vissza a programozáshoz.

A denevérré, majd program zöld zászló ikonjára kattintva lejátszhatod, hogyan repül az új otthonába!



Mi lenne, ha zene szólna, amíg repked? A *Hangok* fülre kattintva kereshetsz a számítógépeden zenét. A *Hangok* parancskészletből húzd át a *Játszd le* parancsot az előző program elejére!

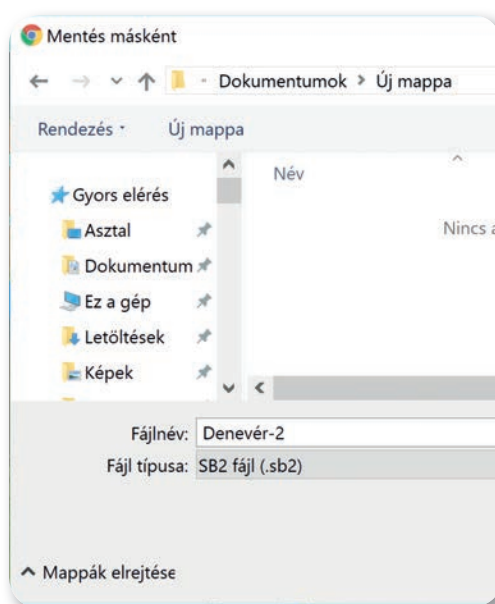
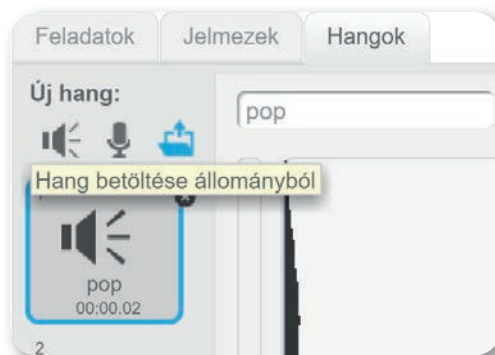
Elfáradt szegény denevér, most repkedjen egy helyben. Ehhez át kell alakítani a programot. Távolítsd el a *Menj 100 lépést* és *Ha a szélen vagy, pattanj vissza* parancsokat úgy, hogy kihúzod a programból, majd áthúzod a parancskészletbe. Az ismétlési számot állítsd magasra, majd játszd le!

Ha meguntad, a piros színű nyolcszöggel állíthatod le!

A játéktér felett adj a programnak nevet: legyen *Denevér!* Ezután a *Fájl* menü *Mentés most* parancsával mentsd el! A *Letöltés saját gépre* parancs esetén a te géped tárolja a programot.

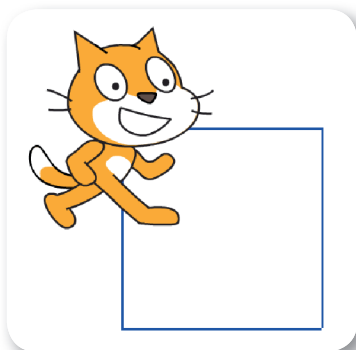
Kérdések, feladatok

1. A *Fájl* menü *Új* parancsával nyissál új programot! Válassz hátteret, szereplőt, háttérzenét, és mozgasd a szereplődet! Nyugodtan próbálkozhatasz, ha valamelyik parancs nem válik be, eltávolíthatod. Bátran változtasd meg a parancsban azokat az értékeket, amelyeket lehet! Mentse is el a programot!
2. Próbáld ki a következő programot! A *Tollat tedd le* parancs a *Toll* parancskészletben található.

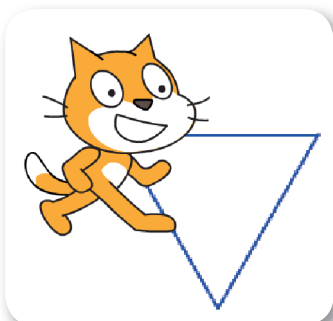


Rajzolás

Legutóbb ezt a programot próbáltad ki:



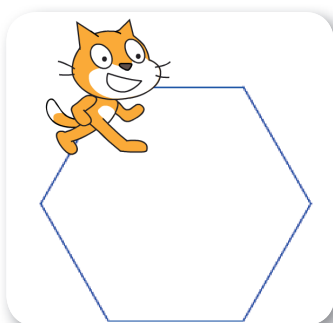
Akkor egy négyzetet rajzolt a szereplőd. Nézzük részletesen, mit is programoztál. A *Tollat tedd le* parancs hatására a szereplő lerakja a tollat, és amerre megy, rajzolja az útját. A *menj 100 lépést* parancs hatására a szereplő 100 egységet előre megy. A *Fordulj 90 fokot* parancsra elfordul 90 fokkal. Ha ezt négyszer megismételtetted, akkor visszaér kiindulási helyére, miközben megrajzolja négyzetet. Olyan ez, mint mikor egy robotot programozol, merre menjen. Ha a *Menj előre 100 lépést* parancsban átírod a 100-at nagyobb számra, akkor nagyobb négyzetet rajzol. Ha a fordulás szögét megváltoztatod, akkor nem négyzetet kapsz. Változtasd meg a programot az ábra szerint!



Ekkor háromszöget rajzol a szereplőd. Ha törölni szeretnéd az előző rajzokat, akkor használd a *Toll eszköztár Töröld a rajzokat* parancsát!



Mit figyelhettél meg a két programban? Mindkét program szabályos, zárt síkidomot rajzolt. Ha az ismétlések számát megszoroztad az elfordulás szögével, akkor 360-at kaptál. Ezen szabályosságot kihasználva tetszőleges sokszöget tudsz rajzolni. Ha szabályos hatszöget szeretnél rajzolni, akkor a 360-at oszd el 6-tal, s megkapod az elfordulás szögét, azaz a 60 fokot. A matematikában ezt a belső szög kiegészítő szögének nevezik, vagyis ennyit kell hozzáadni a belső szöghöz, hogy 180-at kapjunk.





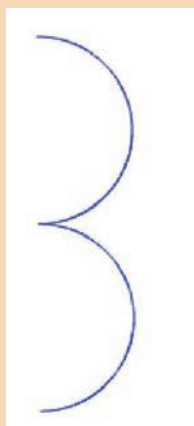
Kérdések, feladatok

1. Rajzoltass szabályos ötszöget, nyolcszöget, negyvenszöget! Vigyázz, ahogy gyarapszik a szögek száma, úgy vedd kisebbre a lépéseket, hogy ráférjen a Játéktérre!
2. Rajzoltass szabályos kört! Az ismétlések száma 360 legyen, így a szögek 1 fokosak, a lépéshossz is 1 legyen!
Ha törlés nélkül a lépéshosszt kettőre változtatod, a jobboldali ábrát kapod:
3. Rajzoltasd meg a jobboldali alakzatot:
(Állítsd az egyik kör lépéshosszát -1 értékre!)
4. Próbáld ki az alábbi feladatokat!

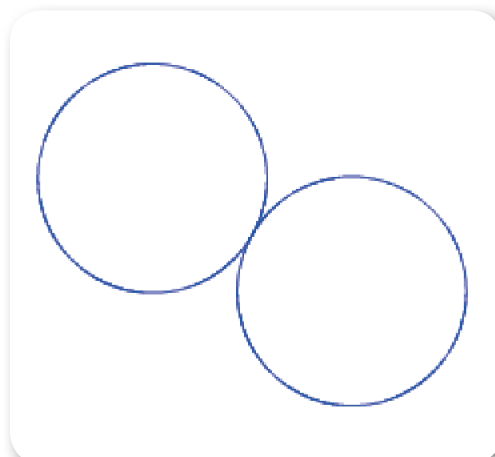
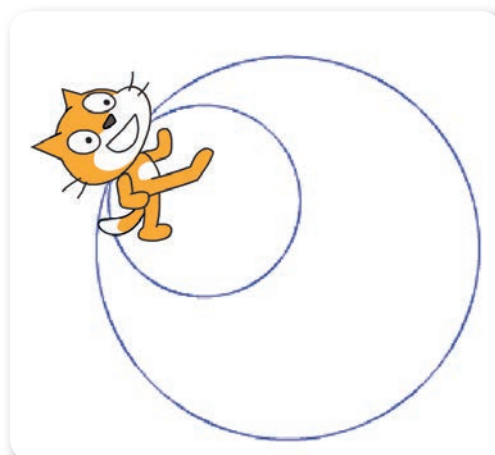
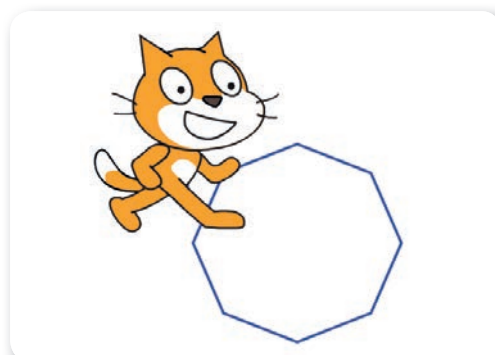
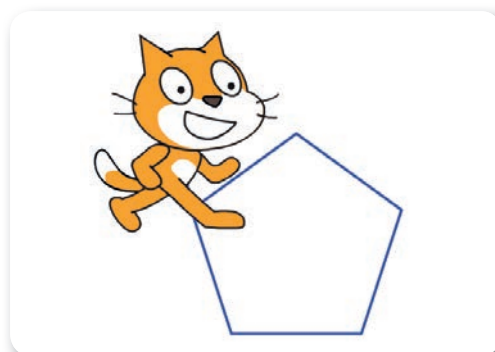
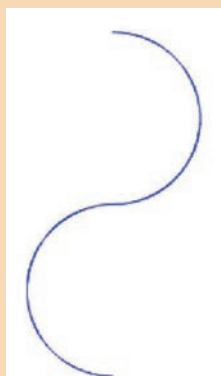
```
tollat tedd le
ismételd 5
  menj 100 lépést
  fordulj 145 fokot
```



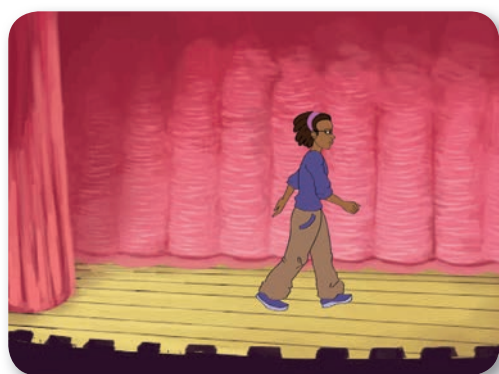
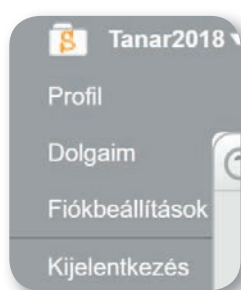
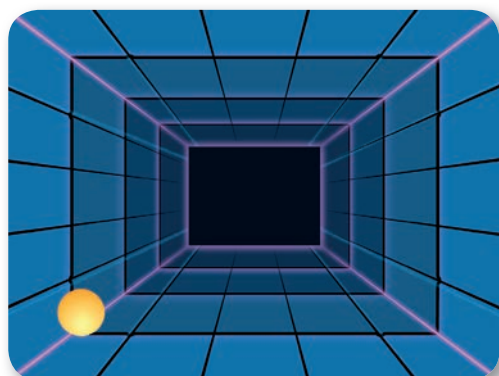
```
tollat tedd le
ismételd 180
  menj 1 lépést
  fordulj 1 fokot
fordulj 180 fokot
ismételd 180
  menj 1 lépést
  fordulj 1 fokot
```



```
tollat tedd le
ismételd 180
  menj 1 lépést
  fordulj 1 fokot
ismételd 180
  menj 1 lépést
  fordulj -1 fokot
```



Kísérletezz!



? Kérdések, feladatok

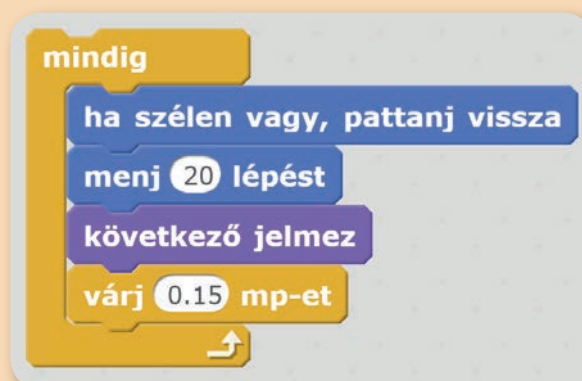
1. Pattogjon egy labda valamilyen háttérben! Válaszd a *Háttérkönyvtár*ból a neon tunnel háttérret! A szereplő legyen a ball! A programban az szerepeljen, hogy a labda menjen 20 lépést és ha eléri a falat, pattanjon vissza! A programot a piros színű hatszög ikonnal tudod leállítani.



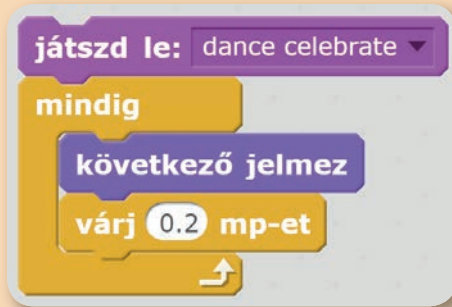
Mentsd el *Labdázás* néven!

A programot megnyitni a *Dolgaim* menüpontban tudod.

2. A labda szépen pattog, de egy új feladatban egy ember gyalogoljon! Válaszd ki a Stage 1 háttérret és az Avery Walking szereplőt, és készítsd el a következő programot! Az Avery Walking szereplőnek 4 jelmeze van, azaz négy gyaloglási fázis van jelmezként lerajzolva. A *következő jelmez* parancs hatására jelmezt vált. Hogy ne legyen túl gyors a mozgás és a jelmezváltás, változtasd meg a programot a *várj mp-et* parancssal! Mentsd el *Gyaloglás* néven!



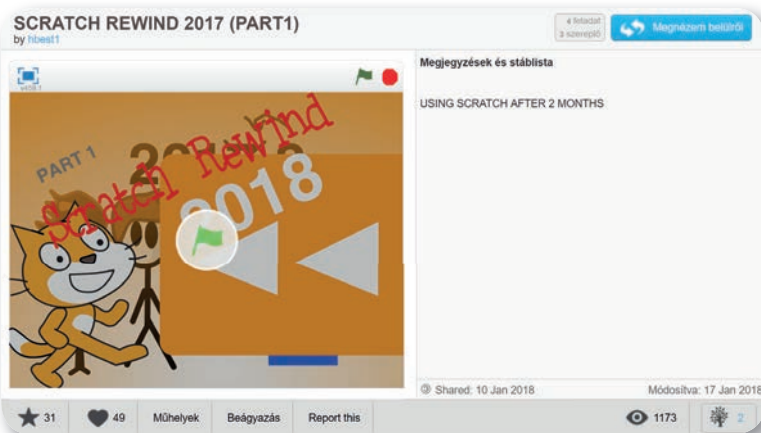
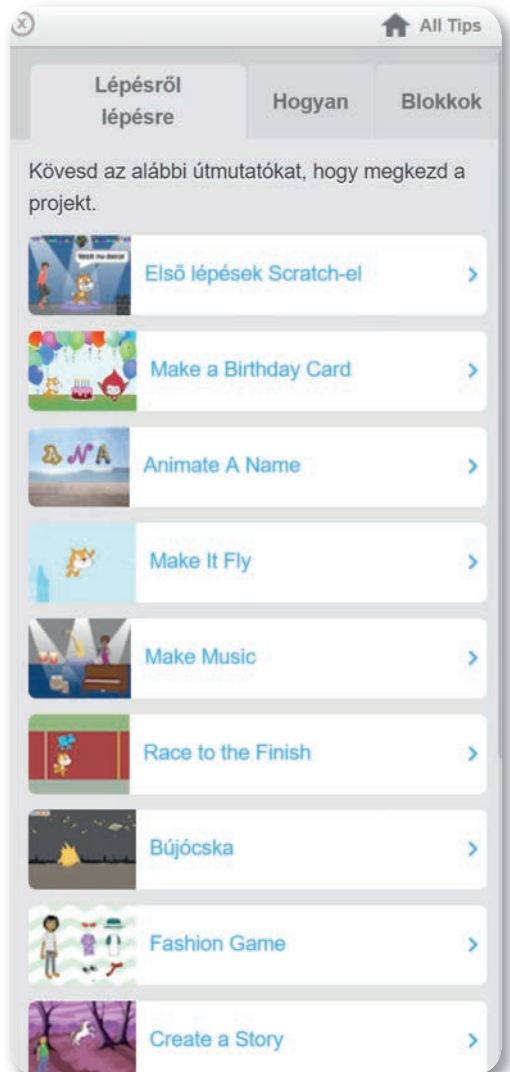
3. Táncoljon zenére az emberke! A háttér legyen Spotlight-Stage2, a szereplő AZ Hip-Hop! Készítsd el a következő programot!



Ha hosszabb vagy más zenét szeretnél, akkor a *Hangok* fül *Új hang* parancsánál feltölthetsz a számítógépedről zenét. Mentsd el *Hip-Hop* néven!

Több mintafeladat található az *All tips*, azaz összes mintafeladat mappában. Próbáld ki ezeket!

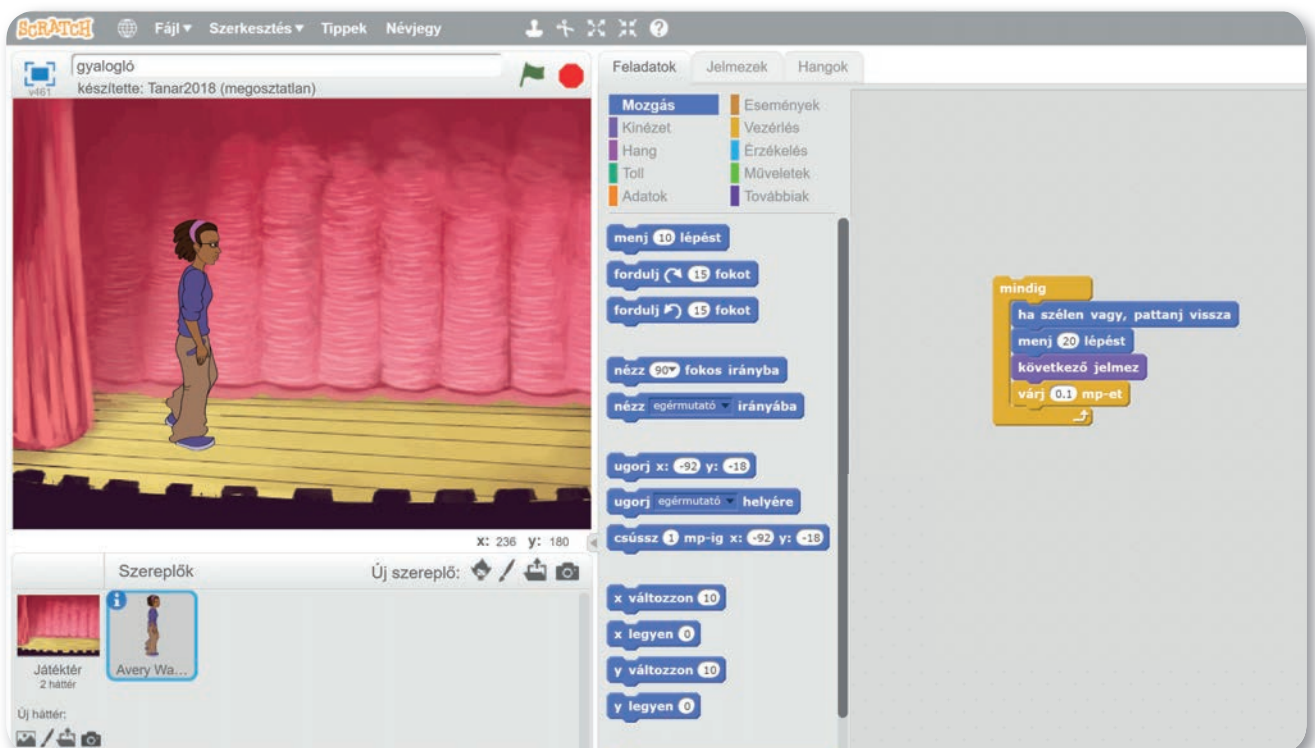
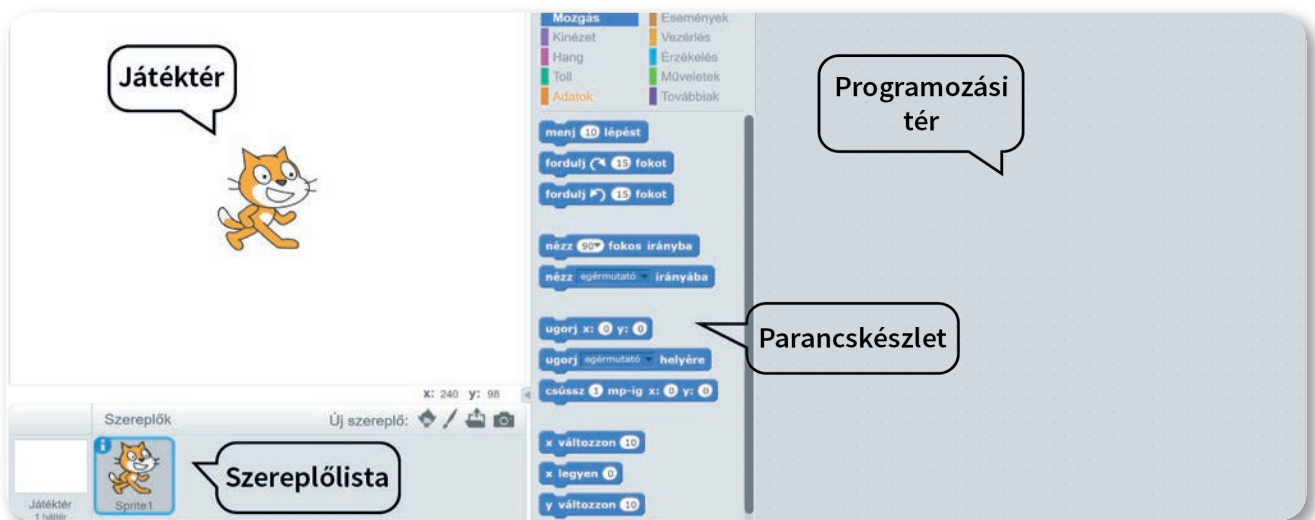
Kész programjaidat megoszthatod a regisztrált felhasználók között. Ők felvehetik a kedvenceik közé, illetve lájkolhatják.



Összefoglalás



A Scratch egy ingyenes programozási környezet, amellyel játékokat, animációkat vagy meséket is készíthetsz. Választhatsz a mintafeladatok közül, megnézheted őket belülről, hogyan működnek, milyen a programjuk. Ezekből ötleteket meríthetsz a saját munkádhoz. A program utasítások, parancsok sorozata. A Programozási térben programozol, a Parancskészlet parancsait kiválasztva. A Játéktérben nézheted meg a programozás eredményét.



Adatbázis-kezelés



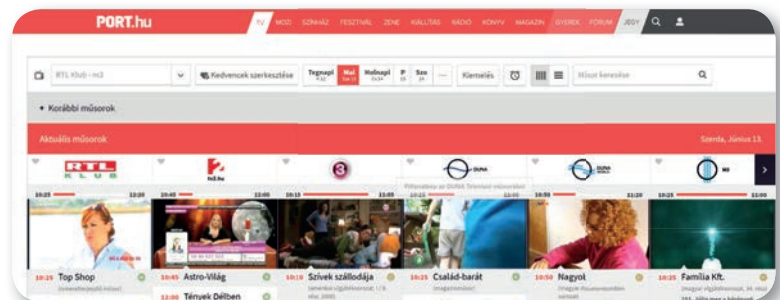
Hol használják az adatbázisokat?

Az adatbázis-kezelő programok használata során igen komoly ismeretekre tehetünk szert. Nézzünk erre néhány egyszerű példát!

- Vasúti menetrend (<https://www.mavcsoport.hu/>)

Részletek	Indulás	Érkezés	Átszállás	Időtartam	Összes km	Tegyszerű menetidő		Helyi/ny. Pályajegy e-vasúttal/egyes kedvez.	Legmagasabb kocsi-osztály	Online jegyvásárlás
						Kocsiosztály				
						1.	2.			
▶	02:36	05:57		3:21	221 km		3.950 Ft	-		2.
▶	04:14	07:37		3:23	221 km		3.950 Ft	-		2.
▶	05:31	08:32		3:01	221 km		4.305 Ft		P	2.
▶	06:03	08:37		2:34	221 km	5.475 Ft	4.485 Ft		R / IC	1.
▶	06:31	09:32		3:01	221 km		4.305 Ft		P	2.
▶	07:03	09:37		2:34	221 km	5.475 Ft	4.485 Ft		R / IC	1.
▶	07:33	10:57	1	3:24	221 km		3.950 Ft	-		2.
▶	08:03	10:37		2:34	221 km	5.475 Ft	4.485 Ft		R / IC	1.
▶	08:31	11:32		3:01	221 km		4.305 Ft		P	2.
▶	09:03	11:37		2:34	221 km	5.475 Ft	4.485 Ft		R / IC	1.

- Televízióműsor online (kereshető) verziója (<https://port.hu/tv>)



- Az iskolában:
 - tanulók nyilvántartása
 - tanárok nyilvántartása

- Cégeknél:
 - raktári adatbázis
 - céges dolgozók személyi nyilvántartása
 - cég könyvelésének összes (kimenő és bejövő) számlája

Ugye érthető, hogy miért is van szükség adatbázisok kezelésére!

Az adatbázisok egy része egyszerű listaként működik, például a számítógépen lévő filmek listája. A leg-egyszerűbb tárolási módszer egy szövegfájl (Jegyzetömb). Kicsit bonyolultabb, amikor egy excel táblázatot használunk. Rendezhetjük a filmeket címük, műfajuk, hosszuk szerint. A rendezésen túl a legtöbb táblázatkezelőhöz hasonlóan az Excel is megengedi a táblázat szűrését, így csak azon sorokat jeleníti meg, amelyekben a szűrés feltételeinek megfelelő adat van.

Viszont most vegyük példának egy kb. 25 osztályos iskola összes tanulójának adatait! Az alábbiakat kellene elraktározunk minden egyes tanulóról?

14 tanuló felvétele

Alapadatok

SZEMÉLYES ADATAI

Okostáji azonosító * Név * Férfi Nő

Érkezési dátum

Érkezési hely

Tanuló családi neve * Tanuló utóneve *

Születési családi neve * Születési utóneve *

Anyja születési családi neve * Anyja születési utóneve *

Születési hely * Születési idő *

Állampolgárság * Magyar Anyanyelvi * Magyar

Állampolgárság 2 * Külföldi állampolgár Születési ország * Magyarország

MEGTÖRVÉZÉS

Megjegyzés

MENTÉS MEGTÖRVÉZÉS

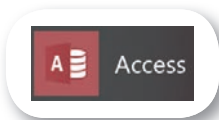
Bár a fenti adatokat fel lehet vinni egy táblázatba, de az már az adatbáziskezelővel is nehezen áttekinthető. Egyetlen Excel-táblázat esetén lekérdezhethetjük szűréssel az egy városban születetteket, de az már több tudást igényel, hogy megnézzük, melyik diákot melyik tanár tanítja. Nos, ekkor már érdemes egy adatbázis-kezelőt használni!



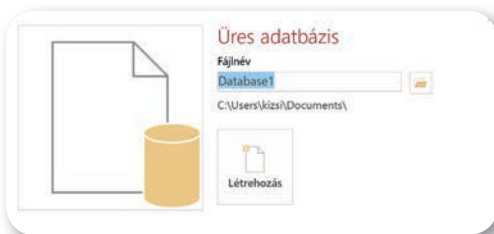
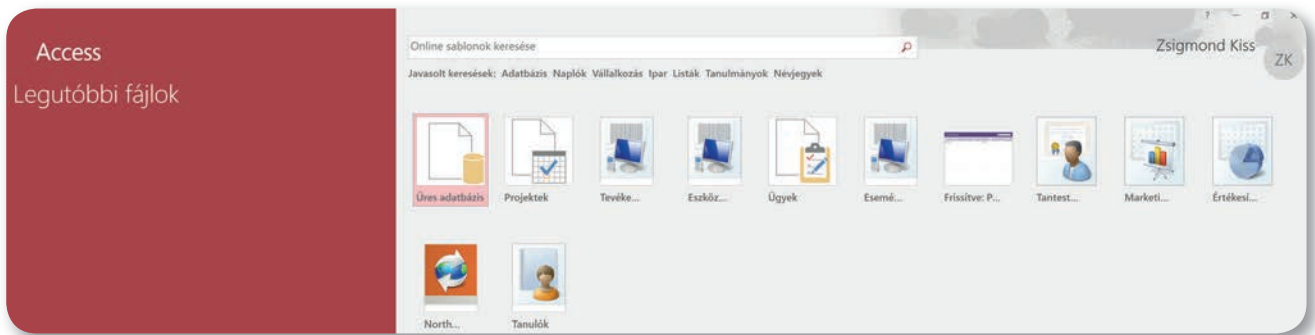
KEDVÉNC FILMJEIM	
Filmcím	Kedvenc színészeim
A remény rabjai	Tim Robbins, Morgan Freeman
Forrest Gump	Tom Hanks
Halálsonon	Tom Hanks
Szerelmünk kanyarjai	Ryan Gosling
Életrevalók	Omar Sy
A Keresztapa	Marlon Brando, Al Pacino
Elrabolta	Liam Neeson
Kanji el, ha tudsz!	Leonardo DiCaprio
A bakancslista	Jack Nicholson, Morgan Freeman
Hetedik	Brad Pitt, Morgan Freeman
Molt költők társasága	Robin Williams
Köncs, ami nincs	Terence Hill, Sud Spencer
A tanár	Kállai Ferenc
Gladiátor	Russel Crowe
Good Will Hunting	Matt Damon, Ben Affleck, Robin Williams
A szomszéd nője mindig zöldebb	Jack Lemmon, Walter Matthau
Ha előjön Joe Black	Brad Pitt, Anthony Hopkins
Sabrina	Audrey Hepburn
Terminál	Tom Hanks
A bárányok hallgatnak	Jodie Foster, Anthony Hopkins



Access



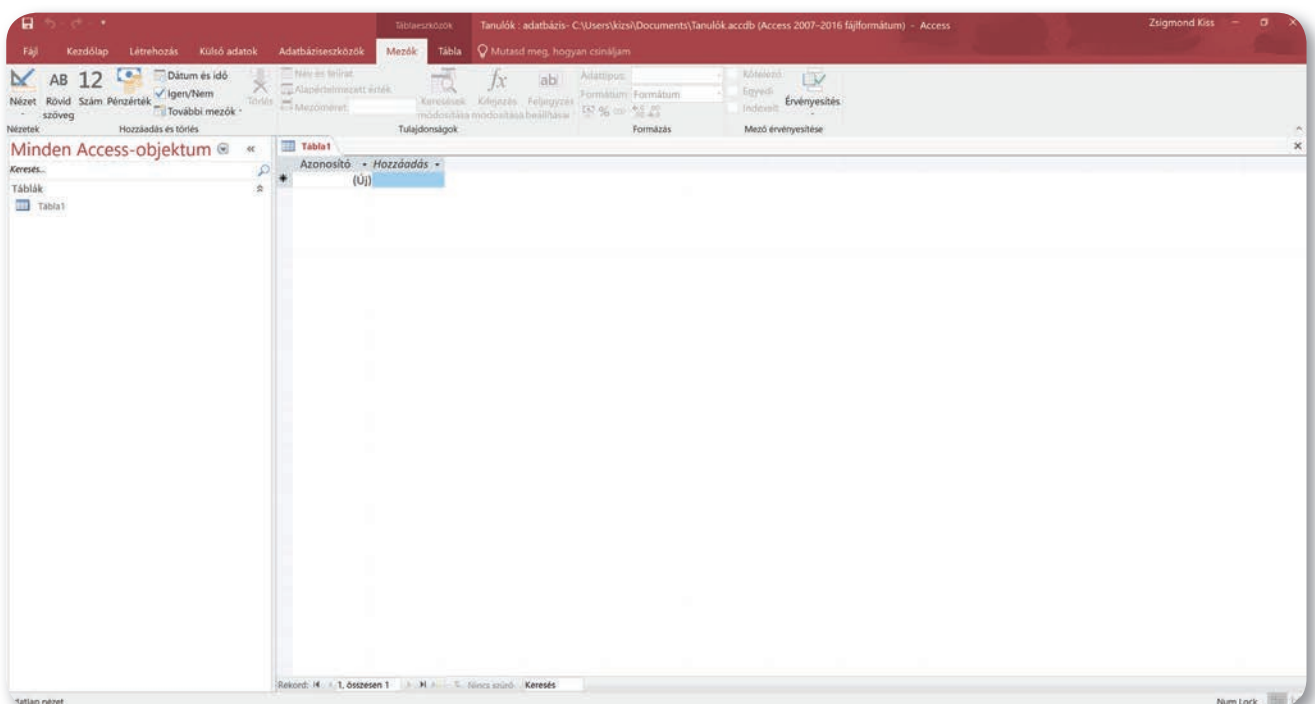
Az adatbázis készítéséhez az Microsoft Office program Access programját használjuk. Ezt a programot a diákok ingyenesen tölthetik le az internetről és ingyenesen használhatják.



Megnyitás után válaszd az üres adatbázist! Itt először menteni fogunk, vagyis megadjuk az adatbázisunk nevét és helyét! Legyen az adatbázis neve *Tanulók!*

A megnyitott adatbázis felépítése hasonló a többi Office-program felépítéséhez.

A további munkához tisztázzunk néhány alapfogalmat!



Alapfogalmak

Az adatbázis táblákat, űrlapokat, jelentéseket, lekérdezéseket tartalmaz.

Az adatbázis**táblák** nagyon hasonlítanak a számoló-táblákra, mivel az adatokat sorokban és oszlopokban tárolják. A tábla egyes sorait *rekordoknak* nevezzük. Ezek tárolják az adatokat. A mezők a tábla oszlopai-nak felelnek meg.

A **lekérdezések** legfőbb feladata a különböző adatok kinyerése a táblákból. Itt szűrőfeltételek is megadhatók, így csak a kívánt rekordok jelennek meg.

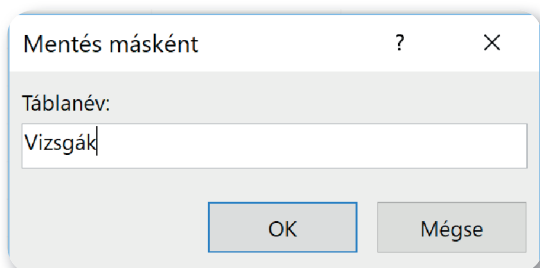
Az **űrlapok** lényege, hogy könnyen áttekinthető formában jelenítik meg az adatokat (függetlenül a beírástól és módosítástól).

A **jelentéseket** az adatok formázáshoz, összegzéséhez és bemutatáshoz használjuk.

Műveletek adattáblákkal

Hozz létre egy adattáblát! Kattints a *Tervező Nézet* látható ikonjára!

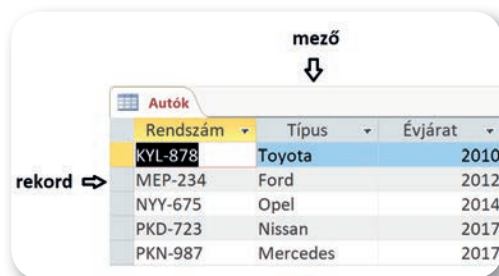
Itt meg kell adni az adattábla nevét! Legyen ez most *Vizsgák!*



Mentés másként

Táblanév:
Vizsgák!

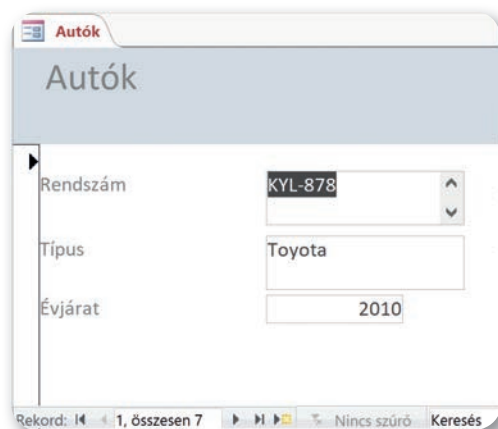
OK Mégse



mező

Rendszám	Típus	Évjárat
KYL-878	Toyota	2010
MEP-234	Ford	2012
NYI-675	Opel	2014
PKD-723	Nissan	2017
PKN-987	Mercedes	2017

rekord



Autók

Rendszám: KYL-878

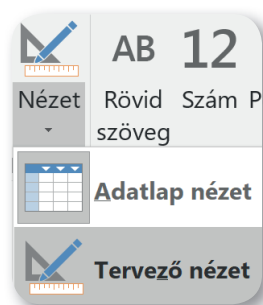
Típus: Toyota

Évjárat: 2010

Rekord: 1, összesen 7



Rendszám	Típus	Évjárat	Eladva
KYL-878	Toyota	2010	<input checked="" type="checkbox"/>
MEP-234	Ford	2012	<input checked="" type="checkbox"/>
NYI-675	Opel	2014	<input checked="" type="checkbox"/>
PKD-723	Nissan	2017	<input checked="" type="checkbox"/>
PKN-987	Mercedes	2017	<input checked="" type="checkbox"/>
PTB-259	Renault	2018	<input type="checkbox"/>
ZZM-543	BMW	2015	<input checked="" type="checkbox"/>
		0	<input type="checkbox"/>



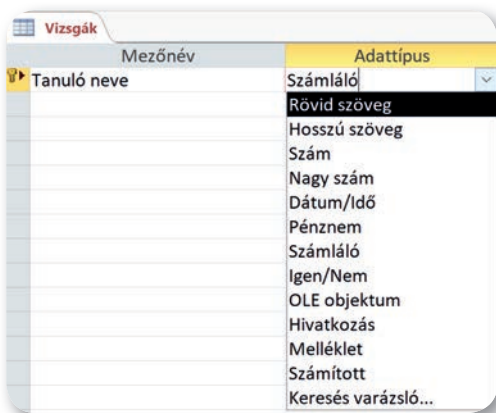
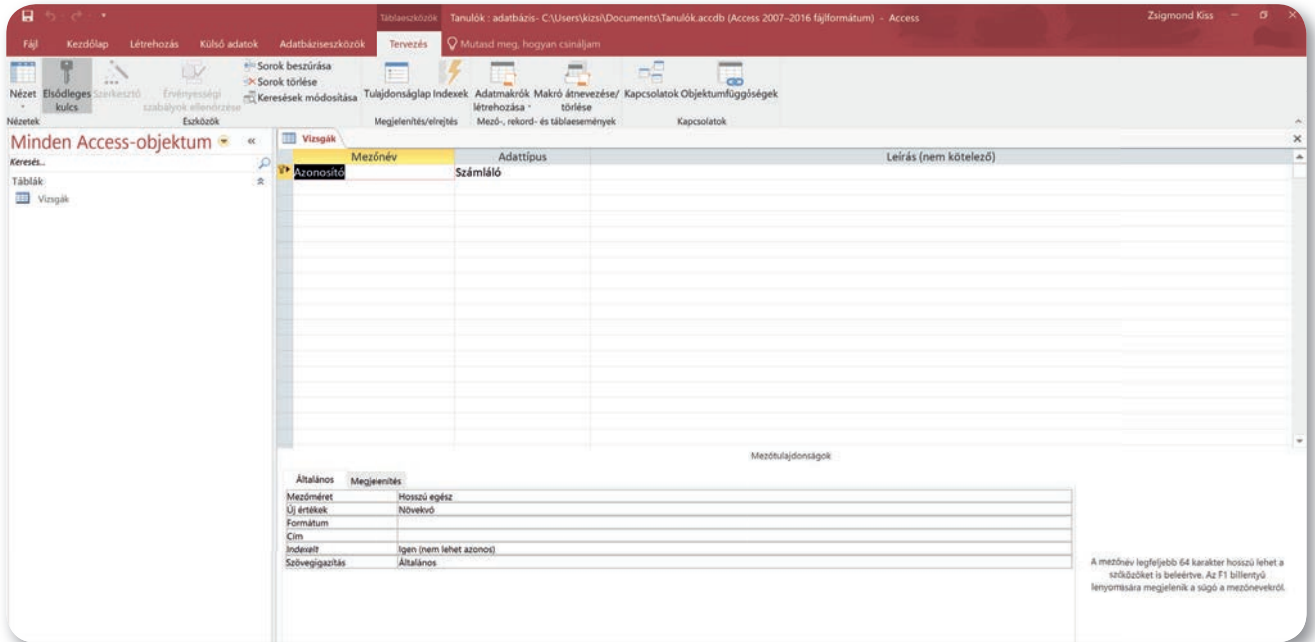
AB 12

Nézet Rövid Szám P szöveg

Adatlap nézet

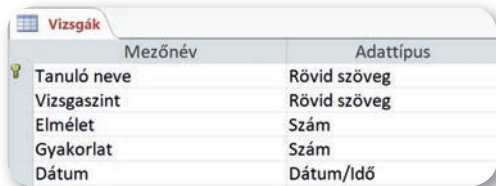
Tervező nézet

Így néz ki az üres adattábla:

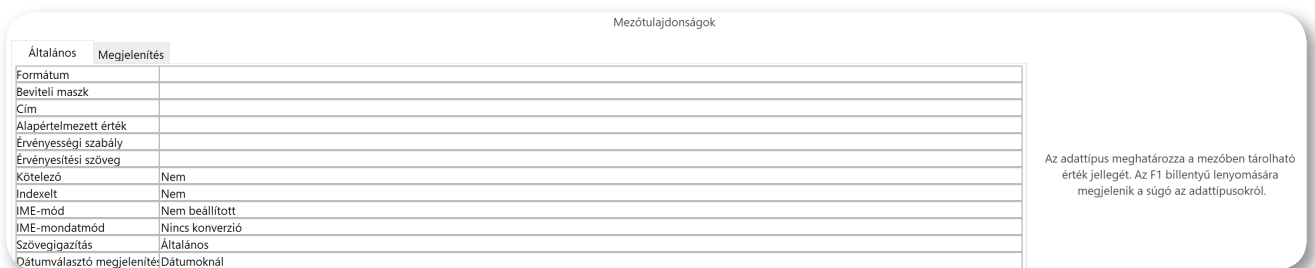


Meg kell tervezni az adattábla felépítését, vagyis hogy milyen adatokat tartalmazzon. Legyenek benne a vizsgázó tanulók nevei, a vizsgaszintek, az elméleti és a gyakorlati vizsgajegyek a vizsganap dátuma. Ezek lesznek egyben a mezőnevek is. El kell dönteni, hogy milyen típusú adatokat tárolunk. Írd be az első mezőnevet: *Tanuló neve!* Mellette, az adattípus legördülő menüjéből válaszd a *Rövid szöveg* adattípust!

Ezek után írd be a többi mezőnevet is, és válaszd hozzá a megfelelő adattípust!



Az adattípus választása közben is beállíthatod a mezők tulajdonságait.



Megadhatod például, hogy a dátum milyen formátumban jelenjen meg:

Mezőtulajdonságok

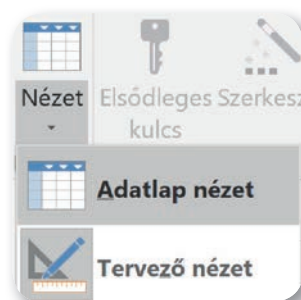
Általános	Megjelenítés	
Formátum		
Beviteli maszk	Általános dátum	2015. 11. 12. 17:34:23
Cím	Hosszú dátum	2015. november 12., csütörtök
Alapértelmezett érték	Egyszerű dátum	15. nov., 12.
Érvényességi szabály	Rövid dátum	2015. 11. 12.
Érvényesítési szöveg	Hosszú idő	17:34:23
Kötelező	Közepes idő	5:34 du.
Indexelt	Rövid idő	17:34
IME-mód	Nem beállított	
IME-mondatmód	Nincs konverzió	
Szövegigazítás	Általános	
Dátumválasztó megjelenítés	Dátumoknál	

A mező megjelenése a képernyőn. Válasszon egy előre definiált formátumot, vagy adjon meg egy formátumot. Az F1 billentyű lenyomására megjelenik a sülő a formátumokról.

Ezek után válts vissza *Adatlap nézetre*, mert következik az adattábla feltöltése adatokkal!

A program felkínálja mentésre a létrehozott adattáblát. Fogadd el!

Kezdd el kitölteni az adattábla rekordjait! A *Dátumnál* választhatsz a naptárból is!



Vizsgák

Tanuló neve	Vizsgaszint	Elmélet	Gyakorlat	Dátum	Hozzáadás
Kovács József	kezdő	3	5	2019. 06. 08.	
*		0			

Calendar popup for June 2018 showing the date 2019.06.08 selected.

Microsoft Access

Először menteni kell a táblát.

Kívánja most menteni a táblát?

Igen Nem

Töltsd ki végig! A *Tanuló neve* rekord indexelt lesz, ami megkönnyíti a keresést és a rendezést.

Vizsgák

Tanuló neve	Vizsgaszint	Elmélet	Gyakorlat	Dátum	Hozzáadás
Kovács József	kezdő	3	5	2019. 06. 08.	
Nagy István	haladó	4	4	2019. 05. 09.	
Péteri Tamás	haladó	5	4	2019. 06. 09.	
Vadász Viktor	felső	5	5	2019. 06. 11.	
Pék Lajos	kezdő	4	4	2019. 06. 08.	
Miczó Erzsébet	haladó	5	5	2019. 06. 09.	
Tóth Sándor	felső	4	5	2019. 06. 11.	

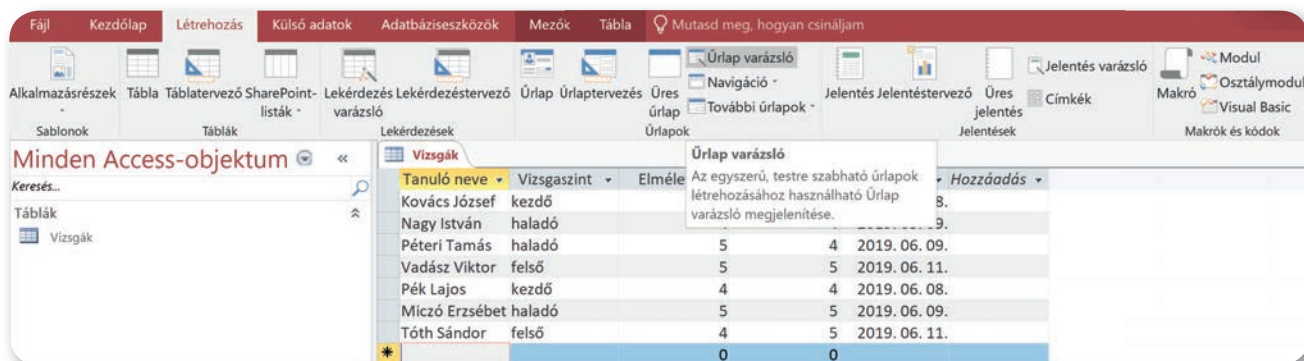
Az egyes rekordok közt a munkaterület található. Rekordnavigátor segítségével közlekedhetsz!

Rekord: 1 8, összesen 8

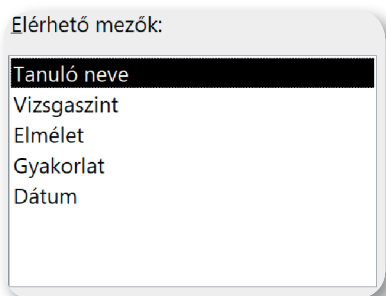
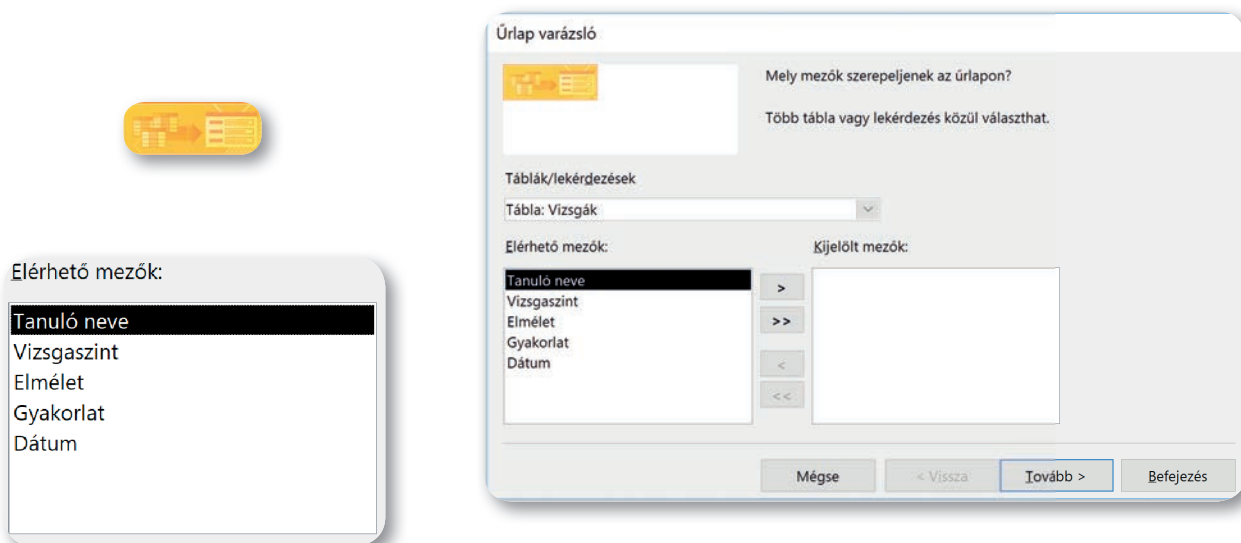
Ezzel elkészítettük, és kitöltöttük az adattáblával.

Űrlapok

Gyorsíthatjuk az adatok felvételét, ha létrehozunk egy űrlapot, és annak segítségével írjuk be az adatokat! A *Létrehozás* menüszalag *Űrlap varázslója* segítségével tehetjük meg ezt a legegyszerűbben. A varázslók végigvezetnek a létrehozás folyamatán.



Első lépésben a bal oldali dobozból a középső vezérlőnyilak segítségével ki kell választanod és átvinned a bal oldali dobozra a mezőneveket, amelyeket szeretnél megjeleníteni az űrlapon.



Vidd át valamennyit!

Úrlap varázsló

Mely mezők szerepeljenek az úrlapon?
Több tábla vagy lekérdezés közül választhat.

Táblák/lekérdezések
Tábla: Vizsgák

Elérhető mezők: Kijelölt mezők:

- Tanuló neve
- Vizsgaszint
- Elmélet
- Gyakorlat
- Dátum

Mégse < Vissza Tovább > Befejezés



Kijelölt mezők:

- Tanuló neve
- Vizsgaszint
- Elmélet
- Gyakorlat
- Dátum

A következő lépésben kiválaszthatod, milyen szerkezetű legyen az űrlap. Itt maradj az *Oszloposnál*!

Úrlap varázsló

Milyen szerkezetű legyen az űrlap?

Oszlopos
 Táblázatos
 Adatlap
 Sorkizárt

Mégse < Vissza Tovább > Befejezés



Oszlopos
 Táblázatos
 Adatlap
 Sorkizárt

Végül add meg az űrlap nevét:
Vizsgák feltöltés, és kattints a *Befejezés* ikonra!

Úrlap varázsló

Mi legyen az űrlap címe?
Vizsgák feltöltés

A varázslónak ezekre az információkra volt szüksége az űrlap elkészítéséhez.

Megnyitja az űrlapot, vagy a tervét akarja módosítani?

- Űrlap megnyitása megtekintés vagy adatbevitel céljából
- Űrlap tervének módosítása

Mégse < Vissza Tovább > Befejezés



Mi legyen az űrlap címe?
Vizsgák feltöltés

Űrlap megnyitása megtekintés vagy adatbevitel céljából
 Űrlap tervének módosítása

Megjelenik az űrlap, ahol lépj a már megismert rekordnavigátor segítségével az utolsó rekord után található üresrekordra, és írd be a következő adatokat!

Vizsgák feltöltés

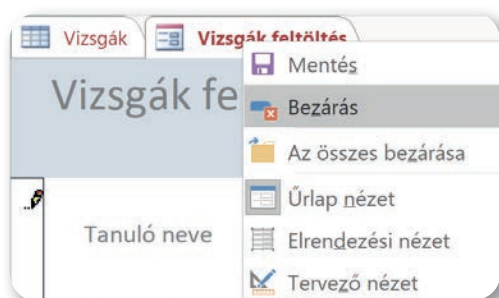
Tanuló neve: Ondrik Olga

Vizsgaszint: kezdő

Elmélet: 4

Gyakorlat: 3

Dátum: 2019. 06. 08.



Ha már nincs szükséged az űrlapra, akkor a nevére jobb egérgombbal kattintva a megjelenő helyi menüből válaszd a *Bezárás* parancsot!

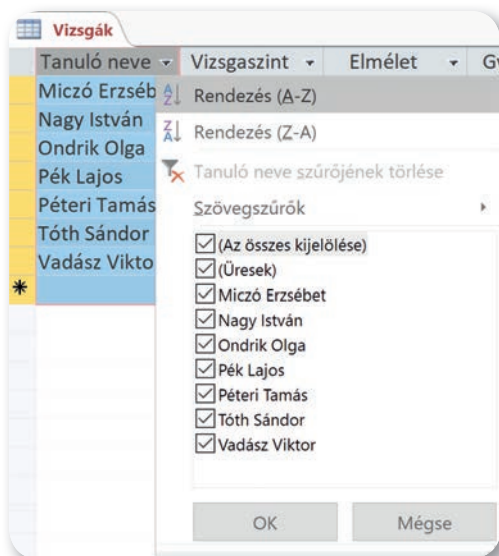
Nyomd le az F5 billentyűt! Ezzel frissül, azaz megjelenik az adattáblában az új rekord.

Rendezés

Ebben a programban is van lehetőségünk az adatok rendezésére. A tanulók nevének ábécésorrendbe rendezéséhez kattints a *Tanulók neve* mezőnévre, és a jobb oldali legördülő menüből válaszd a *Rendezés (A-Z)* parancsot! Rendezni minden egyes mezőnév szerint lehet.

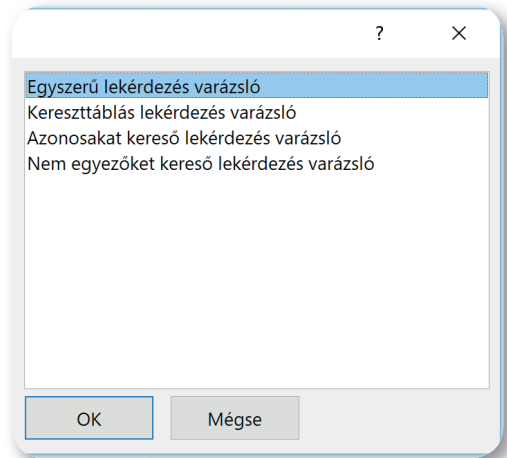
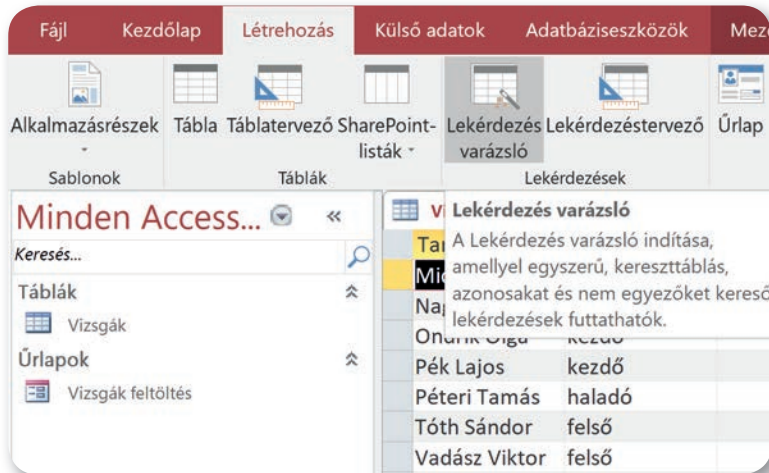
Lekérdezés

A következő lépésben azoknak a tanulóknak az adatait fogod kiválasztani az adattáblából, akik a kezdő és haladó szinten vizsgáztak. Ezt megteheted a szűrők segítségével, vagy lekérdezés létrehozásával!

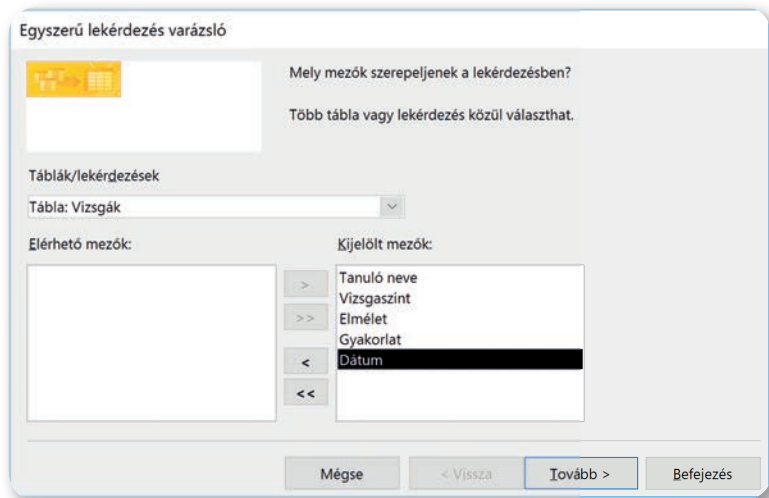


Kattints a Létrehozás menüszalag *Lekérdezés varázsló* ikonjára!

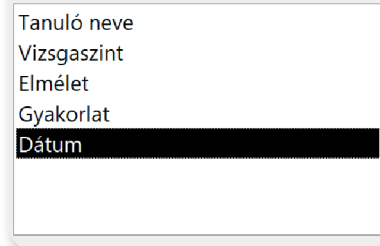
Itt most az egyszerű lekérdezést válaszd!



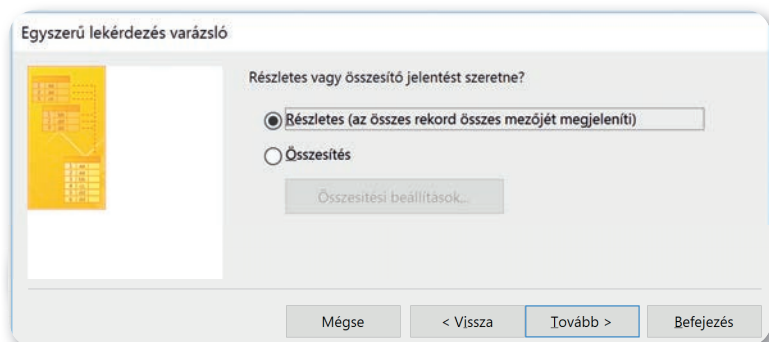
A lekérdezés alapja a *Vizsgák* tábla lesz, innen minden mezőt válassz ki!



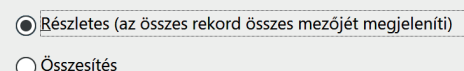
Kijelölt mezők:



A következő lépésben a részletes lekérdezést válaszd!



Részletes vagy összesítő jelentést szeretne?



Végül adj nevet a lekérdezésnek: *Szint* lekérdezés, majd válaszd az *A lekérdezésterv módosítása* lehetőséget!



- Lekérdezés megnyitása az adatok megtekintése céljából
- A lekérdezésterv módosítása

Egyszerű lekérdezés varázsló

Milyen címet szeretne adni a lekérdezésnek?
Szint

A varázslónak ezekre az információkra volt szüksége a lekérdezés elkészítéséhez.
Meg kívánja nyitni a lekérdezést, vagy a lekérdezéstervet szeretné módosítani?

Lekérdezés megnyitása az adatok megtekintése céljából
 A lekérdezésterv módosítása

Mégse < Vissza Tovább > Befejezés

A *Nézet* ikon *Tervező nézet* módjában megjelenik egy munkafelület, ahol középen az adattábla szerepel a mezőnevekkel, alul pedig a tervezőráccsal megadjuk a szintekhez tartozó feltételeket.

Vizsgák

- * Tanuló neve
- Vizsgaszint
- Elmélet
- Gyakorlat
- Dátum

...eredmények Lekérdezés típusa Lekérdezések beállítása

Minden Access... Vizsgák Szint lekérdezés

Vizsgák

- * Tanuló neve
- Vizsgaszint
- Elmélet
- Gyakorlat
- Dátum

Mező: [Tanuló neve] [Vizsgaszint] [Elmélet] [Gyakorlat] [Dátum]
Tábla: Vizsgák Vizsgák Vizsgák Vizsgák Vizsgák
Rendezés:
Megjelenítés:
Feltétel:
vagy:

Fájl Kezdőlap

Nézet Beillesztés Form

Adatlap nézet

SQL SQL nézet

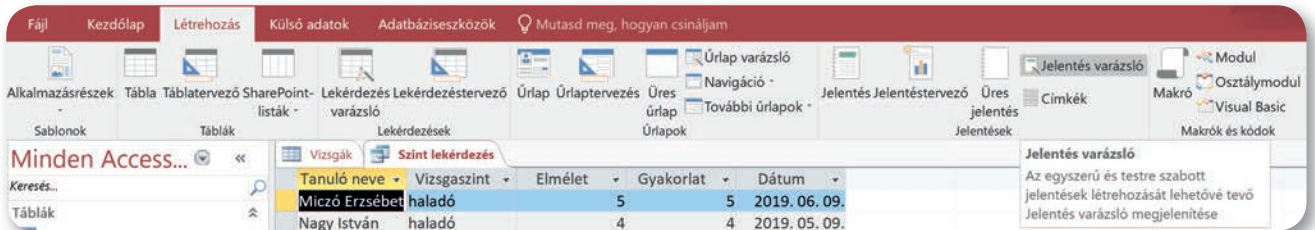
Tervező nézet

A *Nézet* ikon *Adatlap nézet*re kattintva megkapod a lekérdezés eredményét!

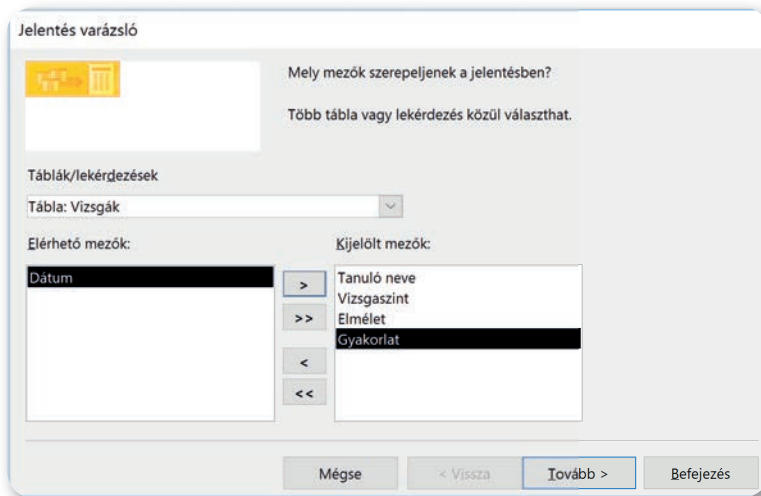
Tanuló neve	Vizsgaszint	Elmélet	Gyakorlat	Dátum
Miczó Erzsébet	haladó	5	5	2019. 06. 09.
Nagy István	haladó	4	4	2019. 05. 09.
Ondrik Olga	kezdő	4	3	2019. 06. 08.
Pék Lajos	kezdő	4	4	2019. 06. 08.
Péteri Tamás	haladó	5	4	2019. 06. 09.
Tóth Sándor	felső	4	5	2019. 06. 11.
Vadász Viktor	felső	5	5	2019. 06. 11.

Jelentés

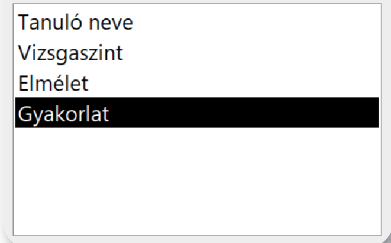
Most összegezni fogod szintek szerint csoportosítva a tanulók eredményeit. Ehhez jelentést fogsz készíteni. Kattints a *Létrehozás* menüszalag *Jelentés varázsló* ikonjára!



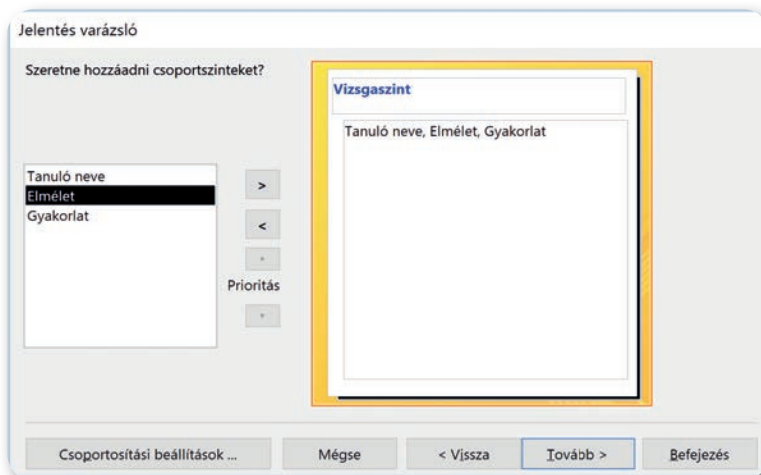
A jelentés alapja a *Vizsgák* nevű tábla. Az elérhető mezők közül a dátum kivételével válaszd ki valamennyit és kattints a *Tovább* gombra!



Kijelölt mezők:



Vizsgaszintek szerint kell csoportosítani, ezért a mezőnevek közül válaszd a *Vizsgaszint*-et, és a kiválasztóníll segítségével tedd át a jobb oldali ablakba!



Vizsgaszint

Tanuló neve, Elmélet, Gyakorlat

Állítsd be a *Tanuló neve* szerint növekvő rendezést!



1

2

Jelentés varázsló

Milyen rendezési sorrendet és összegzési információt szeretne használni a törzrekordokhoz?

A rekordokat legfeljebb négy mező szerint rendezheti, növekvő vagy csökkenő sorrendben.

1

2

3

4

Hagyd jóvá a felajánlott elrendezést!

Elrendezés

Léptetett

Blokk

Vázlat

Tájolás

Álló

Fekvő

Jelentés varázsló

Milyen elrendezést szeretne a jelentésnek?

Elrendezés

Léptetett

Blokk

Vázlat

Tájolás

Álló

Fekvő

Mezőszélesség állítása, hogy minden mező elférjen a lapon.

Legyen a jelentés címe: *Eredmény!* Válaszd a *Jelentés-terv módosítása* lehetőséget!



Jelentés nyomtatási képének megtekintése

Jelentésterv módosítása

Jelentés varázsló

Mi legyen a jelentés címe?

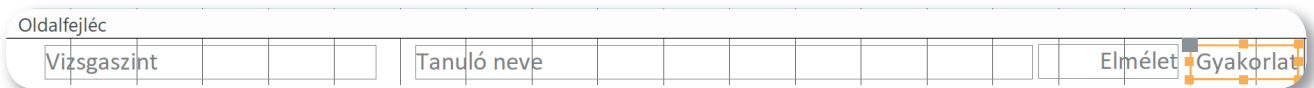
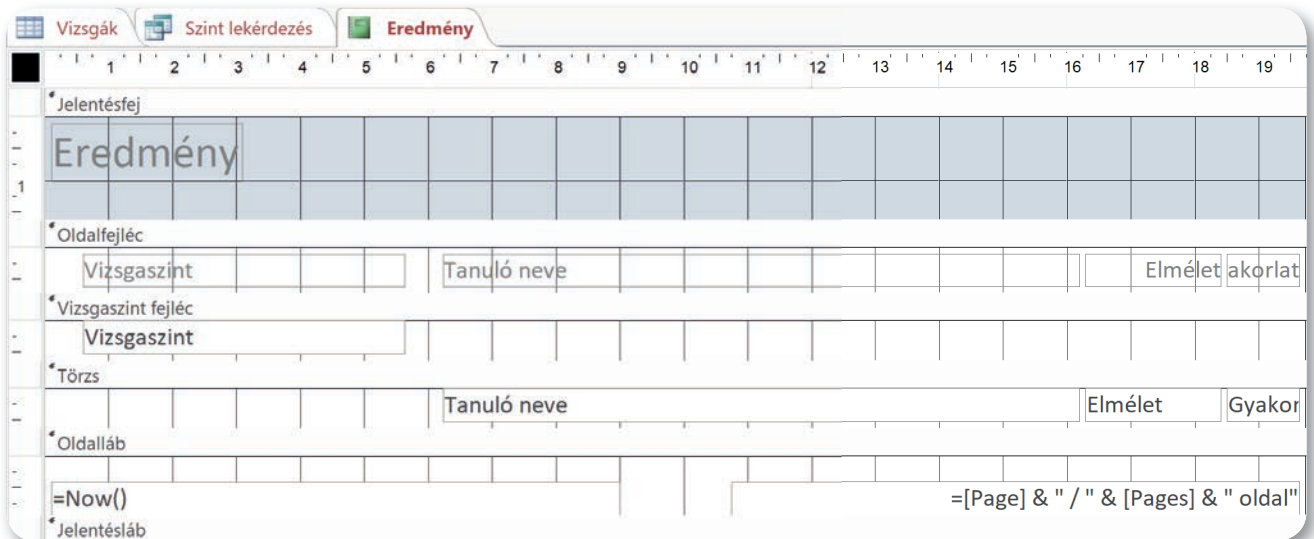
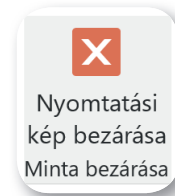
A varázslónak ezekre az információkra volt szüksége a jelentés elkészítéséhez.

A jelentés nyomtatási képét szeretné megjeleníteni, vagy a jelentés tervét szeretné módosítani?

Jelentés nyomtatási képének megtekintése

Jelentésterv módosítása

A megjelenő nyomtatási képet a *Nyomtatási kép bezárása* ikonra kattintva zárd be! A megjelenő *Tervező nézetben* tudod formázni a megjelenő szöveget. Növeld a méretét a *Gyakorlat* szövegdoboznak, hogy kiférjen a teljes szöveg!



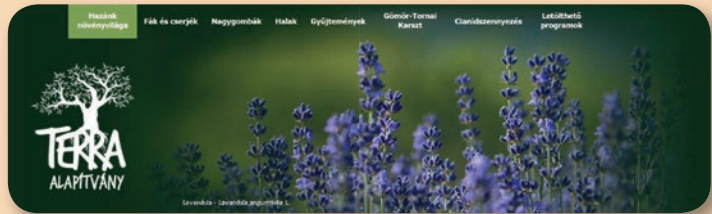
Végül a *Nézet* ikon segítségével válts át *Nyomtatási képre* és megkapod a jelentést!





🔍 Kérdések, feladatok

1. Keresd meg az interneten az E-számok adatbázisát.
Például itt is megtalálhatod:
<http://tudatosvasarlo.hu/eszam>.
Keresd ki az édesítőszereket (szűrőfeltételnek add meg)!
2. Hazánk növényvilágának egyik adatbázisát a www.terra.hu oldalon találhatod.



Keresd ki a kakasmandinkó jellemzőit! Keresd ki a több mint 270 védett növényt!

3. Készítsd el az alábbi adatbázist a használt autókról!

Autók						
Rendszám	Típus	Évjárat	Szín	Érték	Eladva	
KJP-878	Toyota	2010 szürke		2 200 000,00 Ft	<input type="checkbox"/>	
LLK-234	Ford	2012 kék		2 500 000,00 Ft	<input checked="" type="checkbox"/>	
MZC-675	Opel	2014 fekete		2 100 000,00 Ft	<input type="checkbox"/>	
NHF-543	BMW	2015 fekete		4 400 000,00 Ft	<input checked="" type="checkbox"/>	
NSV-259	Renault	2018 zöld		3 700 000,00 Ft	<input type="checkbox"/>	
PGI-723	Nissan	2017 ezüst		2 600 000,00 Ft	<input checked="" type="checkbox"/>	
PKD-987	Mercedes	2017 fehér		5 800 000,00 Ft	<input checked="" type="checkbox"/>	



Az adatbázis neve *Autókereskedés*, míg a tábla neve *Autók* legyen! A mező adattípusai legyenek rövid szöveg, kivéve az évjárat, amelyik szám, és az eladva, amelyik igen/nem tulajdonságú. Töltsd fel az adatbázist úgy, hogy készítesz űrlapot a bevitelhez! Rendezd a tábla adatait az *Érték* mező szerint növekvő sorrendbe!

Weblapkészítés



Hogyan készülnek a weboldalak?



Manapság a közösségi oldalakon sok mindent elérhetsz magadról. Amikor egy vállalkozást szeretnél indítani, akkor nem árt, ha rendelkezel egy önálló weboldallal. Szakemberektől is megrendelheted az elkészítését, de jól jöhet, ha te magad is el tudsz készíteni egyszerűbb weboldalakat. Egy vállalkozás itt tünteti fel, hogy mi a neve, mivel foglalkozik, itt ad leírást, képeket vagy filmeket a saját elvégzett munkáiról (referencia). Az elérhetőségeket is itt tüntetik fel. Hasznos dolog az is, ha az oldal látogatói tudnak kérdezni, árajánlatot kérni.

Falas Lajos

MAGAMRÓL | SZOLGÁLTATÁSOK | REFERENCIÁK | ÁRAK | KAPCSOLAT

Kőművesmunkák
Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Felújítások
Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Referenciamunkák
Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Eszközök
Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

sample text | sample text | sample text | sample text | sample text

WWW.SAMPLESITE.COM | @SAMPLESITE | ABOUT | SERVICES | SOLUTIONS | SUPPORT | CONTACTS | Copyright © 2013

Weboldalkészítés Worddel

Tegyük fel, hogy kőműves vagy, és magad készíted a honlapodat. Gépeld az alábbi szöveget a Word 2016 szövegszerkesztőjébe!

Üdvözlöm Falas Lajos kőműves vállalkozó honlapján!

Engedje meg, hogy néhány szóban bemutatkozzam!

Falas Lajos kőművesmester vállalkozó vagyok.

10 éve dolgozom a kőművesszakmában, 2011-től kőművesmesterként. Fontos számomra az ügyfelek elégedettsége. Egyéni vállalkozásomat 2008-ban indítottam el, amit folyamatosan fejleszték. Számomra a munkám egyben a hivatásom is, referenciáim és 2 évtizedes tapasztalatom mellett ez is szavatolhatja, hogy otthona vagy leendő otthona a legjobb kezekbe kerül! Nagy szakmai tapasztalattal rendelkezem, folyamatosan elsajátítom a legújabb műveleti technikákat. Olcsó, ám korszerű eljárásokkal végzem a munkám. Szinte minden olyan anyaggal dolgoztam már, amely a korszerű építőiparban használatos.

A szakértelem, precizitás, maximális odafigyelés, pontosság, igényesség nagyon fontos ahhoz, hogy hosszú évekig élvezhessék munkám gyümölcsét, ez az, amit munkám során garantálni tudok!

Az alaptól a kulcsrakész házig! Vállalok kőműves-, burkolómunkát, családi házak építését, lakások, irodák, üzlethelyiségek felújítását, tetőterek beépítését, hőszigetelését, gipszkartonozását, lapos tetők vízszigetelését. Természetesen kisebb, javító és helyreállító munkákat is elvégzek.

Ingyenes helyszíni felmérés és árajánlat-készítés (Pest megyében)!

Kőművesmunkák:

- Falazás
- Vakolás
- Ajtó- és ablakcsere, beépítés
- Hidegburkolás, kőburkoló munkák
- Szigetelés
- Zsaluzás
- Gipszkartonszerelés
- Álmennyezet készítése
- Új kerítés készítése

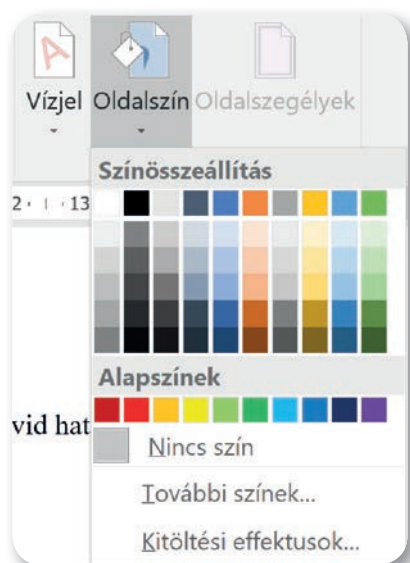
Felújítások:

- Lakásfelújítás
- Kerítésfelújítás
- Irodafelújítás

Referenciamunkáim személyesen is megtekinthetőek. Dolgoztasson rövid határidővel, precíz munkavégzéssel, megbízható kőművessel!

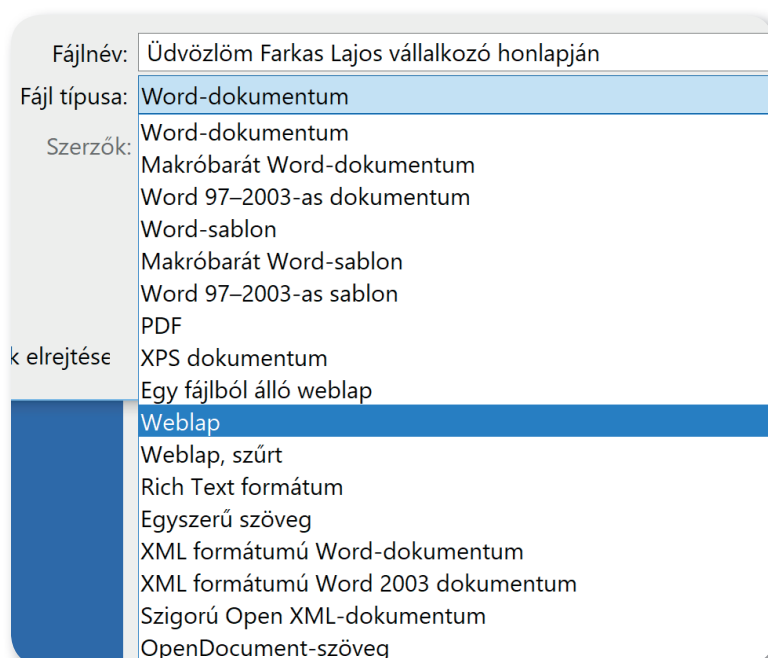
Hívjon bizalommal!

Ingyenes helyszíni felmérés és ajánlatkészítés! Tel.: +36 20 123 4567



Válassz valamilyen háttérszínt! Kattints a *Tervezés* menüszalagra és ott válaszd a *Háttér* parancscsoportot! Az *Oldalszín* ikonra kattintva jelölhetsz egy színt háttérként!

Az elrendezések közül válaszd a lap alján a webes elrendezést. Ilyenkor látod, hogyan fog megjelenni a böngészőben. Válaszd a *Mentés másként* parancsot, és a fájlnemek közül a *Weblap* fájl típust!



Zárójelben láthatod a kiterjesztést: htm, html. Ez azt jelenti, hogy böngésző számára olvasható kódolással mentetted. Keresd meg a Fájlkezelőben az elmentett weboldalt. és kattints rá! Ekkor egy böngészőben nyílik meg a dokumentum. Teljesen úgy néz ki mint egy weboldal, az is. Egy különbség azonban van: a böngésző elérési útvonala nem http vagy www jelöléssel kezdődik, hanem fájl:

file:///C:/Users/Dokumentumok/ Weblap/Üdvözlöm%20Farkas%20Lajos%20kőműves%20vállalkozó%20honlapján.htm

A fájl egyelőre nem az interneten található, hanem a számítógéped egyik mappájában.

Ahhoz, hogy az interneten is elérhető legyen, rendelkezned kell egy domainnévvel, egy tárhellyel és fel is kell oda töltened a fájlt.

Domainnév

Magyarul tartománynevet jelent. A domain névvel érhető el a webhely, ahol publikálva lett a weblap. Például komuves.hu. A választás még önmagában nem elég. Ezt be is kell jegyeztetned. Ha beírod a keresőbe, hogy „domain név regisztráció”, akkor számtalan céget találsz, amelyek ezzel foglalkoznak. Mielőtt lefoglalnád, a regisztrációs oldalon találsz olyan részt, ahol le tudod ellenőrizni, hogy az adott nevet használja-e valaki más. Ha igen, akkor válassz másikat.

Maga a regisztráció nem kerül sokba, kb. 2-3 ezer forintba kerül. A tárhely ára a méretétől és a szolgáltatásoktól függ. Egy olyan weboldalhoz (honlaphoz), amit készítettél, elég a legolcsóbbat választanod, ez se kerül többre évente, mint a regisztráció. Ha mindez megvan, akkor a tárhelyszolgáltató küld neked levelet, amelyben leírja azt a címet, ahová fel tudod tölteni a honlapod.

Feltöltés

Feltölteni is többféle módon lehetséges. Az egyik átviteli mód a File Transfer Protocol, vagy röviden FTP. Feltöltéshez használhatod a Total Commandert. Letöltés, majd telepítés és indítás után az eszköztáron



Domain regisztráció és átregisztráció
Nyitólap → Domain regisztráció és átregisztráció

Gyorsmenü
Általános tudnivalók | Megrendelés .hu domain esetén | Megrendelés nemzetközi

DOMAIN REGISZTRÁCIÓ

Online jelenlétéhez domain-név – azaz közismert néven "webcím", mint pl. *tarhely.com* – szükséges. Látogatói ezt írják be böngészőjükbe, amikor az Ön weboldalát szeretnék felkeresni. A domain regisztrációval tudja a világ(háló)ra kiterjedően lefoglalni az Ön által választott címet.



Domain Regisztráció

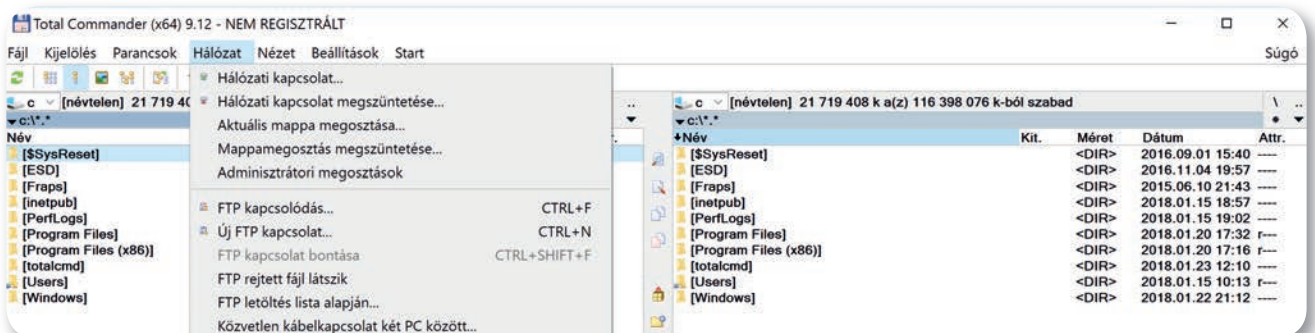
Adja meg a regisztrálni kívánt domain nevet, hogy ellenőrizze, elérhető-e.

www. komuves

.hu

Elérhetőség ellenőrzése

Sajnos már foglalt

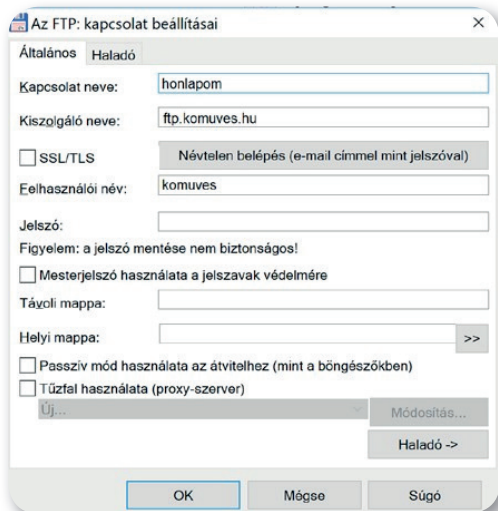


Total Commander (x64) 9.12 - NEM REGISZTRÁLT

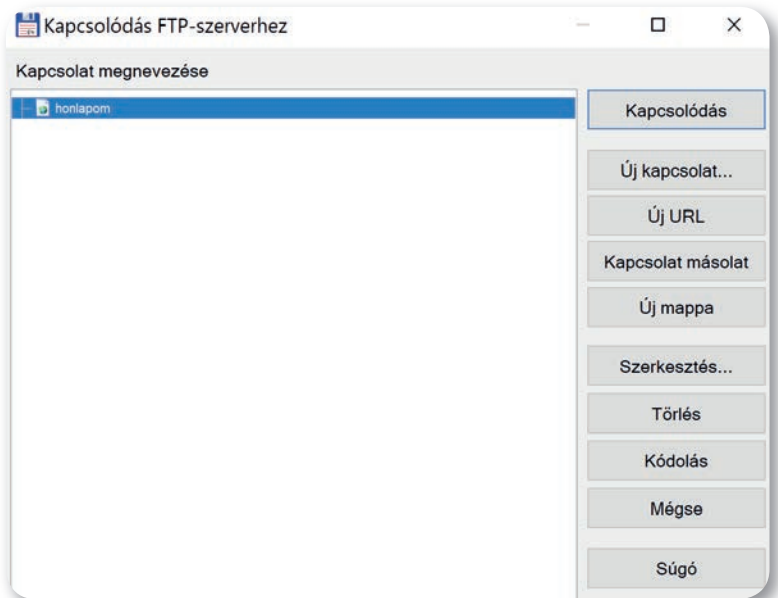
Fájl Kijelölés Parancsok Hálózat Nézet Beállítások Start Súgó

c:\ [névtelen] 21 719 408 k a(z) 116 398 076 k-ból szabad

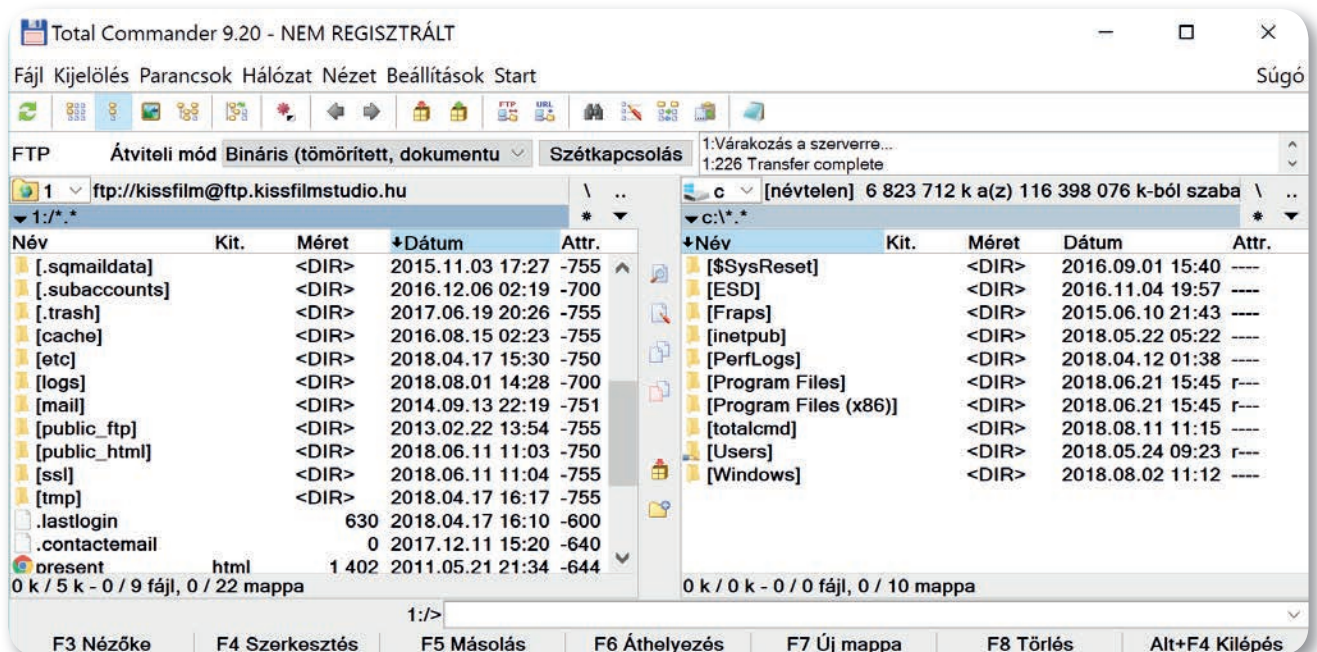
Név	Kit.	Méret	Dátum	Attr.
[\$SysReset]	<DIR>		2016.09.01 15:40	----
[ESD]	<DIR>		2016.11.04 19:57	----
[Fraps]	<DIR>		2015.06.10 21:43	----
[inetpub]	<DIR>		2018.01.15 18:57	----
[PerlLogs]	<DIR>		2018.01.15 19:02	----
[Program Files]	<DIR>		2018.01.20 17:32	----
[Program Files (x86)]	<DIR>		2018.01.20 17:16	----
[totalcmd]	<DIR>		2018.01.23 12:10	----
[Users]	<DIR>		2018.01.15 10:13	----
[Windows]	<DIR>		2018.01.22 21:12	----



az FTP ikonra kattintva az *Új FTP kapcsolat* paranccsal veheted fel a szolgáltatótól megadott adatok alapján az új kapcsolatot.



Kapcsolódás után a szolgáltatónál válaszd ki a célmappát az egyik ablakban, a másik ablakban pedig a forrásmappát, ahová a weblapod mentetted, majd másold át a célmappába. A honlap kezdő fájlneve célszerűen index.html legyen!



HTML

Ha az elmentett weboldalad megnyitottad például a Google Chrome a böngészőben, akkor az oldalon jobb egérgombbal kattintva a helyi menüből válaszd az *Oldal forrásának megtekintése* parancsot!

Ekkor megjelenik a weblap HTML-kódja. Ezt a Word hozta létre!

Következő	Alt+Jobb nyíl
Újratöltés	Ctrl+R
Mentés másként...	Ctrl+S
Nyomtatás...	Ctrl+P
Átküldés...	
Fordítás magyar nyelvre	
Oldal forrásának megtekintése	Ctrl+U
Vizsgálat	Ctrl+Shift+I

```
1 <html xmlns:v="urn:schemas-microsoft-com:vml"
2 xmlns:o="urn:schemas-microsoft-com:office:office"
3 xmlns:w="urn:schemas-microsoft-com:office:word"
4 xmlns:m="http://schemas.microsoft.com/office/2004/12/omml"
5 xmlns="http://www.w3.org/TR/REC-html40">
6
7 <head>
8 <meta http-equiv=Content-Type content="text/html; charset=windows-1250">
9 <meta name=ProgId content=Word.Document>
10 <meta name=Generator content="Microsoft Word 15">
11 <meta name=Originator content="Microsoft Word 15">
12 <link rel=File-List
13 href="Üdvözlöm%20Falas%20Lajos%20kőműves%20vállalkozó%20honlapján_elemei/filelist.xml">
14 <!--[if gte mso 9]><xml>
15 <o:DocumentProperties>
```

Ezt a weblapkészítők használják, azonban néhány dologgal jó, ha te is tisztában vagy! A Hyper Text Markup Language = hiperszöveges jelölőnyelv) egy leíró nyelv, melyet weboldalak készítéséhez fejlesztettek ki, és mára már internetes szabvánnyá vált. A kódokat < és > jelek közé írják be, amit tagnek (magyarul tegnek) hívnak. Két fő szerkezeti részből áll a HTML-kód: a head (fejléc) és a body (törzs). Mindkettőnek van egy nyitó és egy záró tagje. A záró tag tartalmaz egy / jelet is. Az első jelöli meg a használt nyelvet, a HTML-t.

Igy néz ki egy oldal alapszerkezete:

Ez a főcím

Ide a szöveget kell írni

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<h1>Ez a főcím</h1>

<p>Ide a szöveget kell írni</p>

</body>
</html>
```

Ha többet szeretnél tudni a HTML-kódokról, akkor keress fel a <https://www.w3schools.com> weboldalt, ahol a kódokat szerkesztve ki is próbálhatod azok működését. Ez angol nyelven íródott, de egy weblapkészítőnek tudnia kell ezen a nyelven is. Ha magyarul szeretnél többet tudni róla, akkor írd be a keresőbe a HTML alapok kifejezést, és válassz egy magyar nyelvű oldalt.



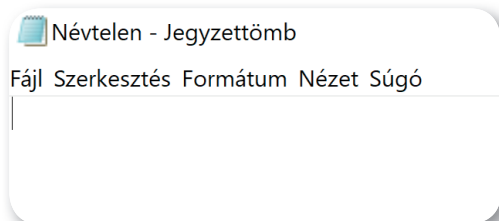
w3schools.com



Kérdések, feladatok

Keress fel a <https://www.w3schools.com> oktató weboldalt. A példánál változtass a kódoláson, például írd be az angol szöveg helyett magyar szöveget, majd kattints a *Try it Yourself* gombra (próbáld ki magad)! Nézd meg, mi történik!

Weboldalkészítés szerkesztőprogrammal



A weblapkészítők általában egy egyszerű editort használnak. Például a Jegyzettömb vagy Notepad ++ alkalmas programírásra. Vannak olyan programok, amelyekkel úgy tudsz weboldalt szerkeszteni, mint a Worddel, egyszerűen megszerkeszted a weboldalad, és a program elkészíti a HTML-kódot. Ilyen programok például a SharePoint, vagy az Adobe Dreamweaver, amit hét napig ingyenesen használhatsz, utána fizetős, ezért érdemes az elsőt használni.

Weblapkészítés online szerkesztőkkel

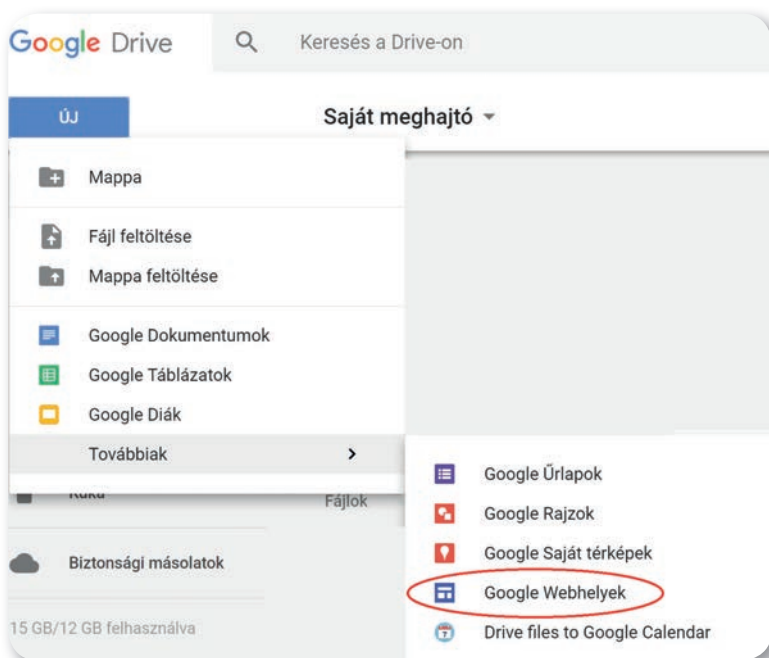


Kérdések, feladatok

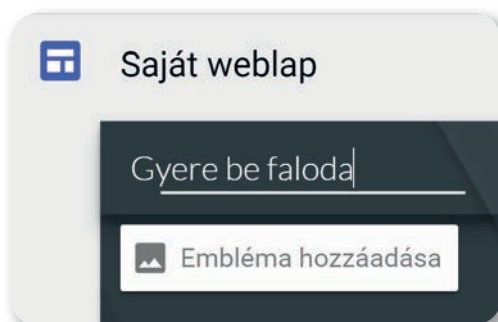
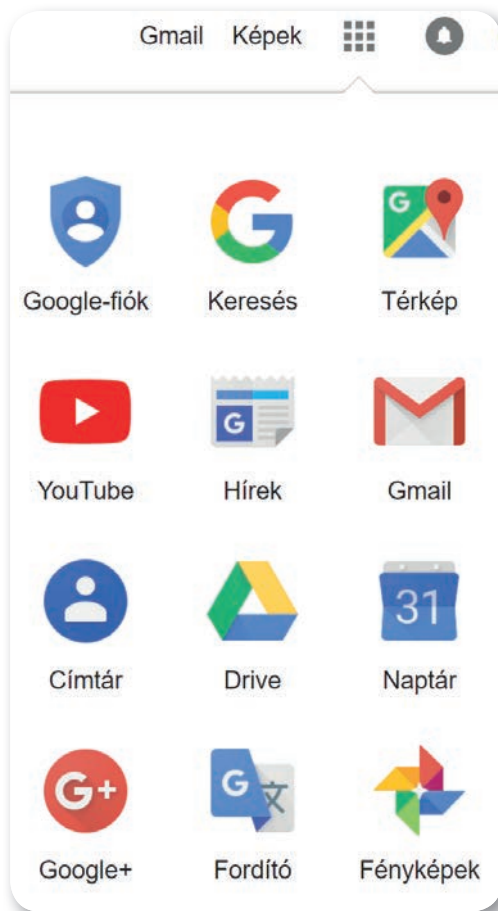
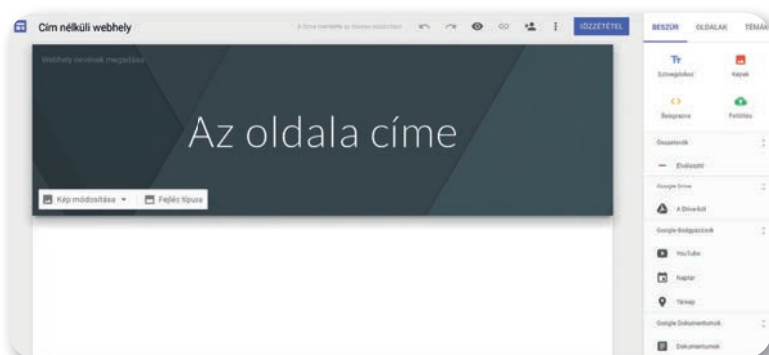
Készíts a leendő szakmádnak megfelelő saját weblapot online szerkesztővel! Használhatod az előzőleg elkészített logódat. Segítséget kapsz a következő sorokban!

Google Webhelyek

Lépj be a Google Drive programba! Az *Új* parancsnál válaszd az egyebeket, majd újabb menüben a Google Webhelyeket!



Egy szerkesztőfelületre jutsz, ahol sablonok alapján kiválasztott címet és fejléctet át tudod írni a neked megfelelőre.



Embléma hozzáadása

Töltsön fel vagy válasszon ki egy, a globális navigációs sávhoz adandó emblémaképet. [További információ.](#)



FELTÖLTÉS



KIJELÖLÉS...

Az *Embléma hozzáadásánál* választhatsz egy már korábban elkészített logót, vagy keresel az interneten.

Képek kiválasztása

URL-cím használatával

Keresés

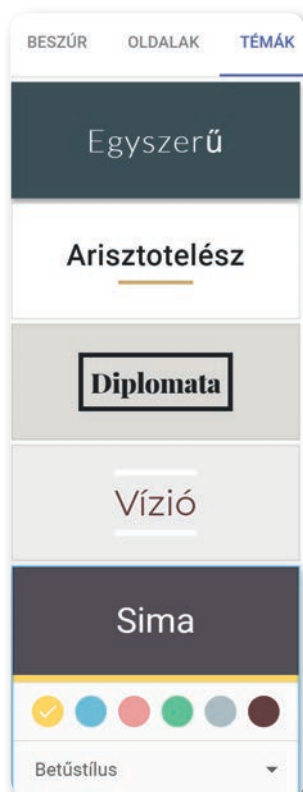
Az Ön albumai

Google Drive

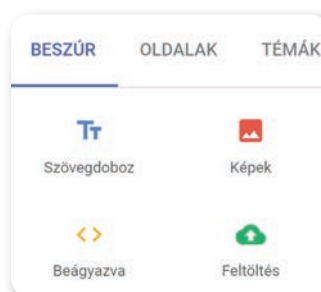
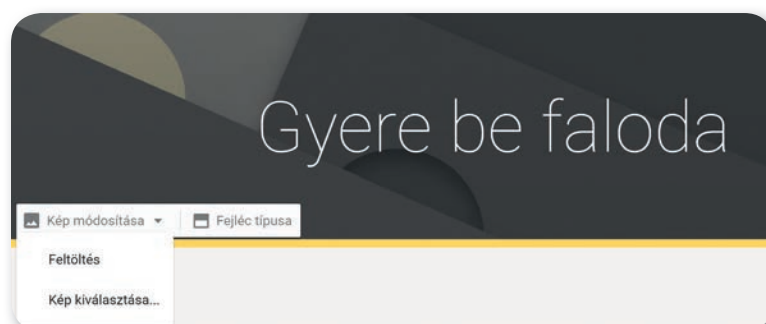
Google szendvics

Bármely típus

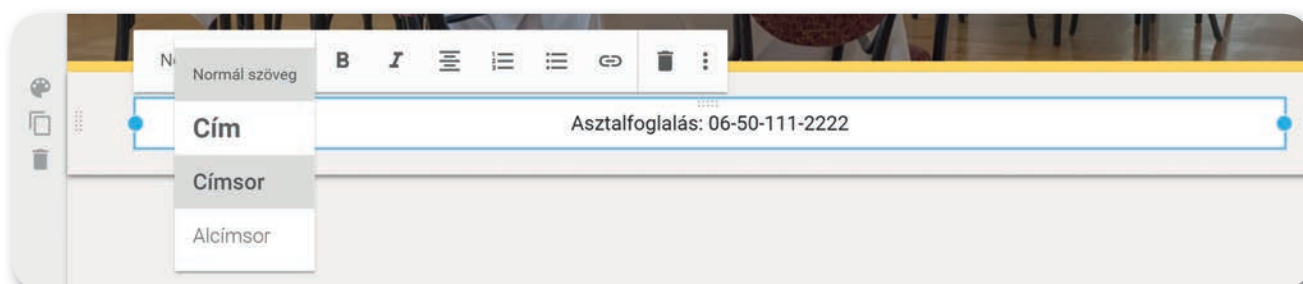
A megjelenített találatok módosíthatók és kereskedelmi célra felhasználhatók. [További információ](#)



Az oldalad címének átírása után választhatsz sablon alapján témát! Ez a háttér színét, a betű típusát jelenti. Megváltoztathatod a főcím háttérét is a *Kép módosítása* paranccsal.

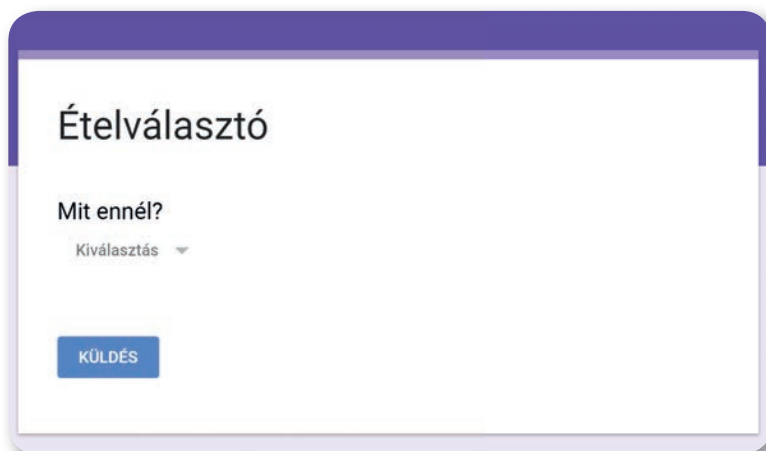


Szöveget beszúrni a jobb oldali *Beszúrás* eszköztár *Szövegdoboz* parancsával lehet. Ha beírtad a szöveget, a felette lévő formázósoron formázhatod meg!

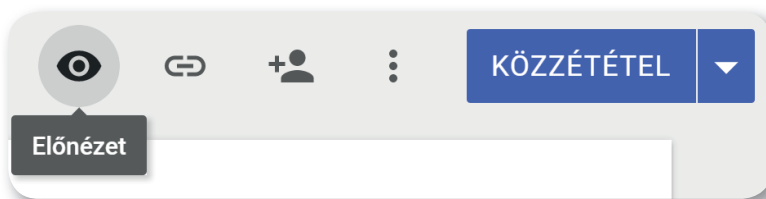


Képeket beilleszteni a *Beszúrás* eszköztár *Képek* parancsával lehet. Ha van saját fotód, akkor töltsd fel a Google Drive felhő tárhelyre, és onnan szúrd be, vagy keress az interneten. A beszúrt képet vághatod, méretezheted és áthelyezheted.

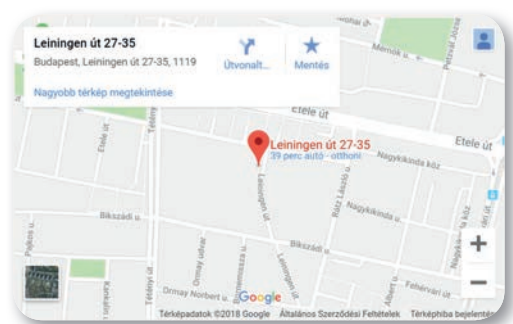
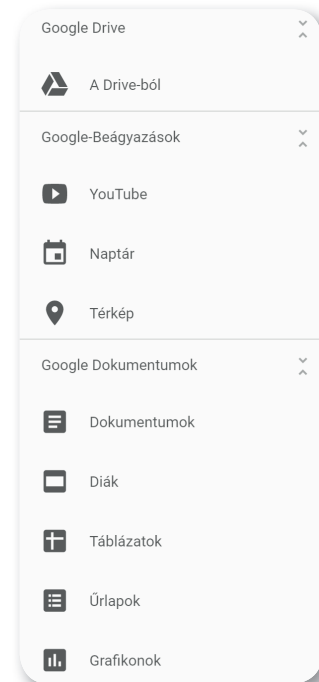
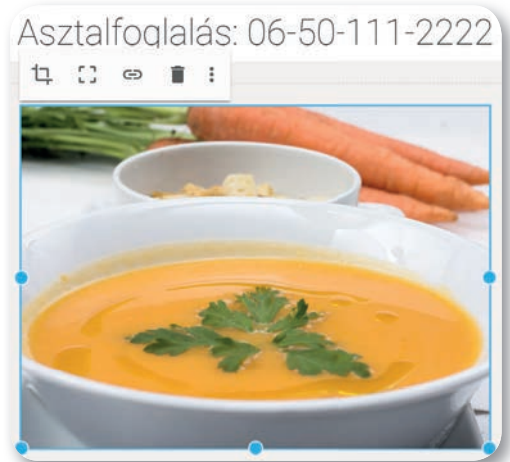
Beszúrhat a Google eszköztárból. Így beilleszthetsz szöveget, táblázatot, prezentációt, térképet, grafikonot. Készíthetsz saját űrlapot, amit itt felhasználhatsz (például válasszon a vendég a legördülő listából). Beágyazhatsz filmet is akár a YouTube-ról is.

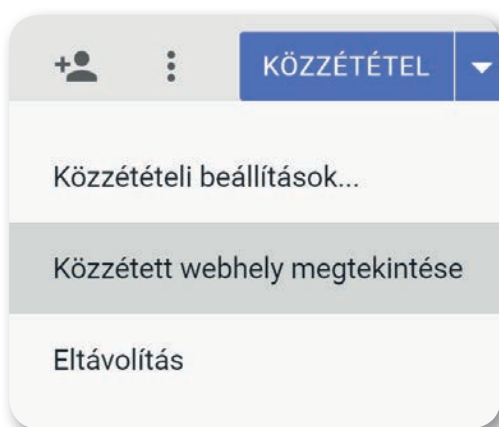
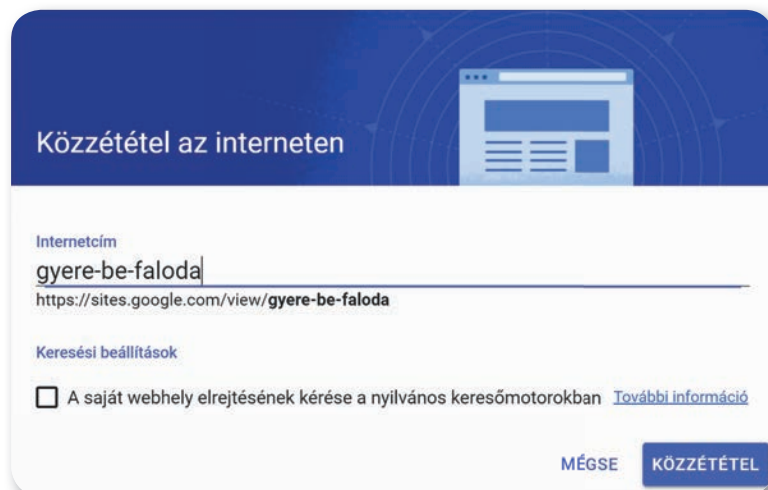


Az *Előnézet* parancssal meg tudod tekinteni, hogyan néz ki a weblapod a böngészőben.



Ne felejtse el az árut, szolgáltatást ismertetni, reklámozni! Fontos feltüntetni az elérhetőségedet! A cím megadásánál használhatsz térképet is. Ha mindennel készen vagy, akkor következik a közzététel. A Google a saját domain nevéhez adja hozzá az általad választott nevet. Például <http://sites.google.com/view/gyere-be-faloda>. A tárhelyért nem kell fizetned és feltöltened sem kell, mert már fenn van a Google Drive tárhelyeden.





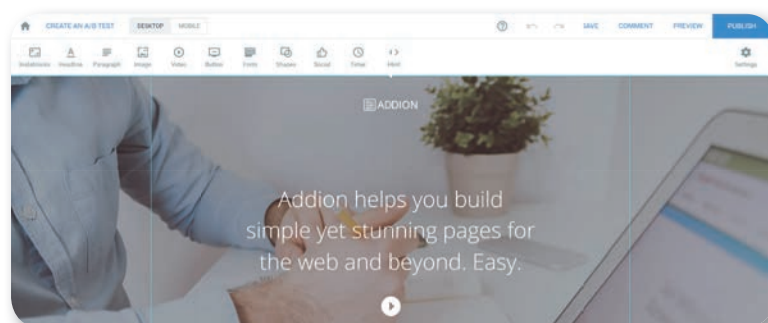
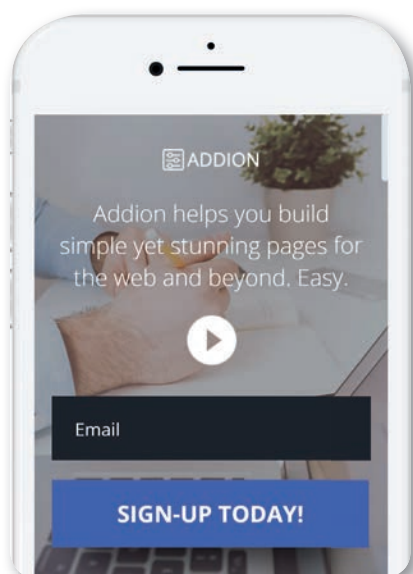
Ha közzétetted, már mindenki láthatja. A *Közzététel* parancs legördülő menüjében megtekintheted a webhelyed, módosíthatod a címét, vagy akár el is távolíthatod.

Akit zavar a *sites.google.com/view/* a weboldalában, az megteheti azt is, hogy a kész weboldal forrását a tanult módon megtekintve kimásolja annak tartalmát a Jegyzetömbbe, és elmenti *index.html* néven. Ezt a fájlt tölti fel a vásárolt tárhelyre, és a saját domainnevéen teszi közzé.

Sablon alapján készíthetsz még webhelyet több helyen, ezek közül a legjelentősebbek a Webnode, az Instapage és a Wordpress. Mindegyiknél először regisztrálnod kell.

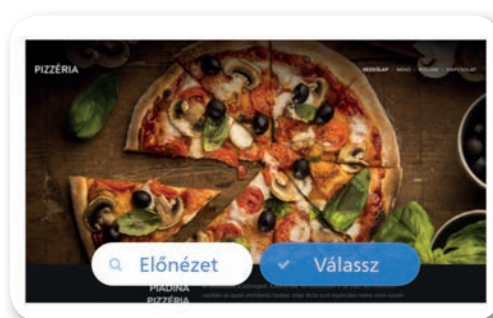
Instapage

Az Instapage oldalát 14 napig használhatod ingyen, utána fizetős. Előnye, hogy rengeteg hasznos eszköz áll rendelkezésedre, és még beállíthatod vele úgy is a weboldalt, hogy a mobiltelefonon jól kezelhető legyen.



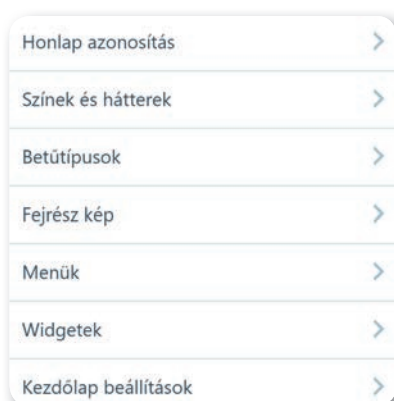
Webnode

A Webnode egyik előnye, hogy ért magyarul. A kiválasztott sablont itt is átalakíthatod a te igényeidnek megfelelően. A domainnevedhez hozzáraják a maguk *webnode.hu* azonosítójukat. Saját webhelyhez az előzőekben ismertetett megoldást javasoljuk.



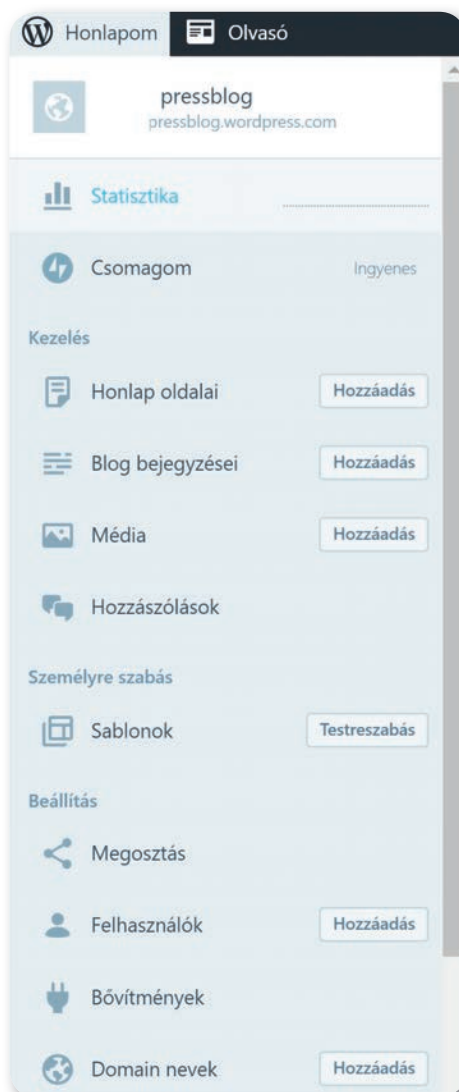
WordPress

A WordPress eredetileg blogok létrehozására és szerkesztésre alkalmazott oldal volt. A blogger az a személy, aki írja a blogot. Manapság a nagy online hírportálok saját bloggert – véleményvezért – alkalmaznak. Alkalmos azonban websablonok alapján webhely létrehozására és kezelésére is.

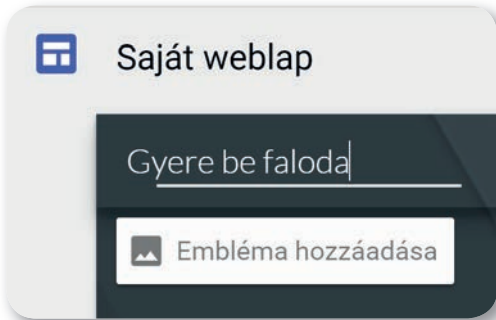


Kérdések, feladatok

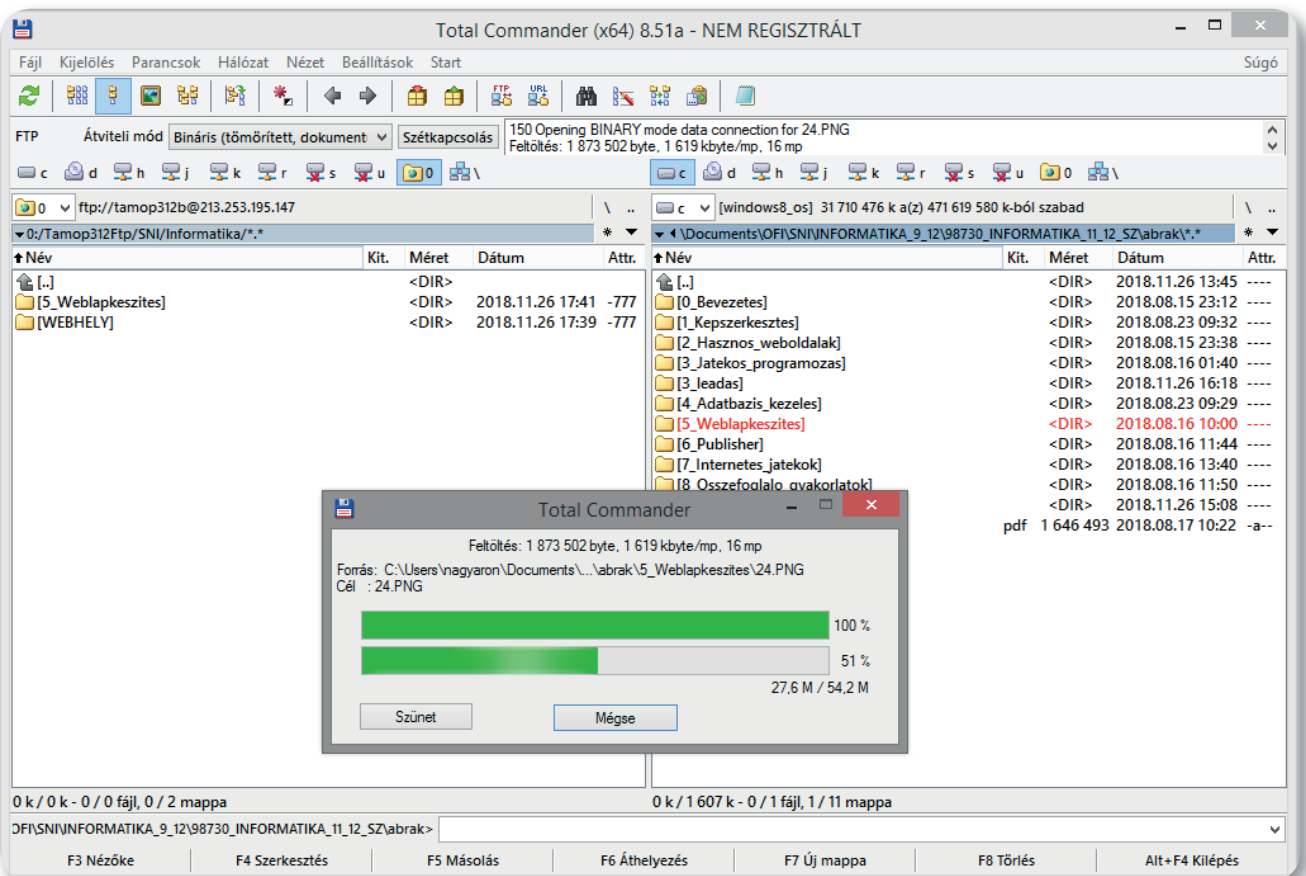
Készíts weboldalt a kedvenc együttesedről, csapadról! Ehhez gyűjts képeket és információkat, terveld meg a weboldalt, és hozd létre meg a tanult módon!



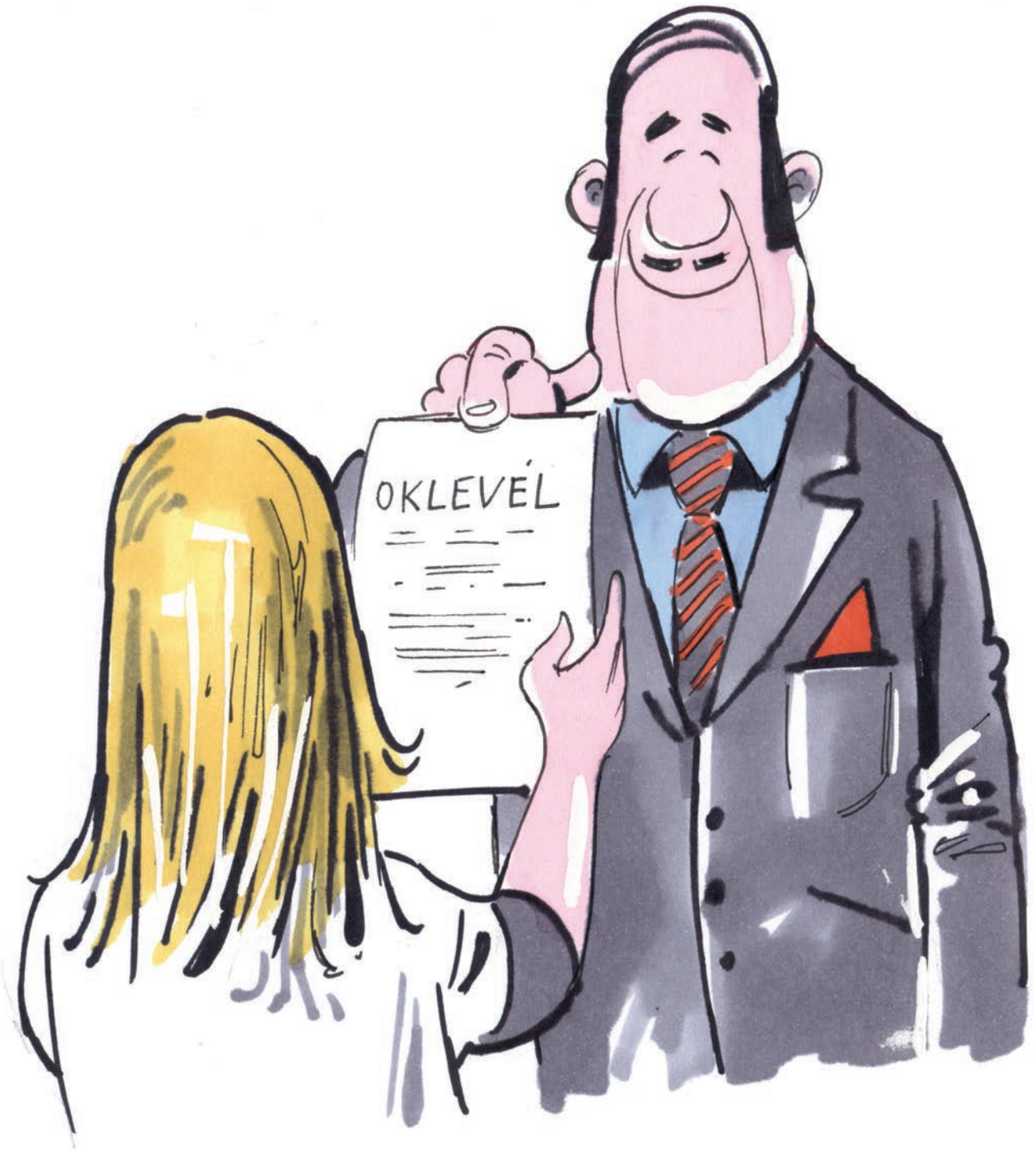
Összefoglalás



A weboldal egy HTML nyelven kódolt dokumentum, amit böngészővel nézhetsz meg. Szerkesztéséhez nem kell okvetlenül értened a HTML-kódot. Sok szerkesztőprogram a weboldal készítésénél generálja a kódot. Vannak olyan szerkesztőprogramok, amelyeket a webszerkesztők használnak. Ilyen a Notepad ++, az Adobe Dreamwiewer. Találhatsz olyan szerkesztőprogramokat is, ahol sablon alapján te magad is könnyen elkészítheted a honlapodat. Ilyen a WordPress, a Webnode, az Instapage és a Google Webhelyek. Egy webhely létrehozásához szükség van domainnévre és tárhelyre. A tárhelyre a weboldalad például FTP segítségével töltheted fel. Ehhez alkalmas program a Total Commander.



Publisher



Látványos kiadványok készítése



A Word szövegszerkesztő sablonjaival sok látványos és egyszerűen elkészíthető dokumentumból választhatsz, de a Publisher kiadvánszerkesztő program még több lehetőséget biztosít profi megjelenésű kiadványok készítésére. Létrehozhatasz vele egyszerűbb kiadványokat (meghívók, üdvözlőkártyák), illetve bonyolultabb dokumentumokat is (hirdetések, számlák, hírlevelek).

Szeretettel meghívjuk
Önt és kedves családját a
Budapesti Komplex Szakképzési Centrum
Újbudai Szakiskolájára
végzős diákjainak ballagására.

Helyszín:

1119 Budapest,
Leiningen u. 27-35.

Időpont:

2017. május 12. péntek, 10 óra



BK SZC



„Nézz vissza most egy percre, nézz az útra,
Nézd meg, mit tett, mit alkotott a munka,
Nézz vissza... aztán ismét csak előre,
S indulj tovább az alkotó jövőbe.”

(Kiss Jenő)



Kérjük Önöket, hogy a ballagó
diákokat az udvaron szíveskedjenek várni!
Ott lehet átadni a virágokat, ajándékokat,
ott lesz lehetőség fényképezésre is.

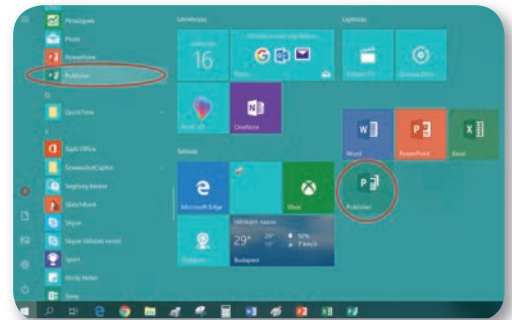
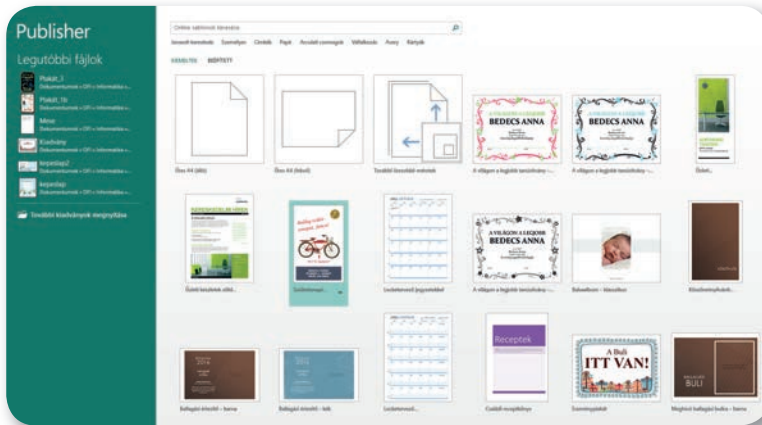
Kérjük, a tantermekbe senki ne menjen fel!
Köszönettel: a szervezők.



2017.

A kiadvány létrehozása

Minden kiadvány egy sablonra épül, amit a program indításakor kell kiválasztani. Olyan sablonra kattints, ami a legközelebb áll az elképzelésedhez.



Ha eldöntötted, melyiket szeretnéd, majd kattints a *Létrehozás* parancsra!

Kereshetsz a sablonok közt, ha tudod, mit szeretnél, vagy finomíthatod a keresést, ha valamelyik kategóriát választod (például a Vállalkozás kategóriát).



Online sablonok keresése



Javasolt keresések: Személyes Címkék Papír Arculati csomagok Vállalkozás Avery Kártyák

KIEMELTEK BEÉPÍTETT

Új

Kezdőlap Vállalkozás



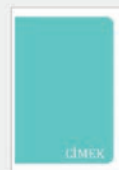
A világon... ➔



Kös...



2015-ös...



Címje...

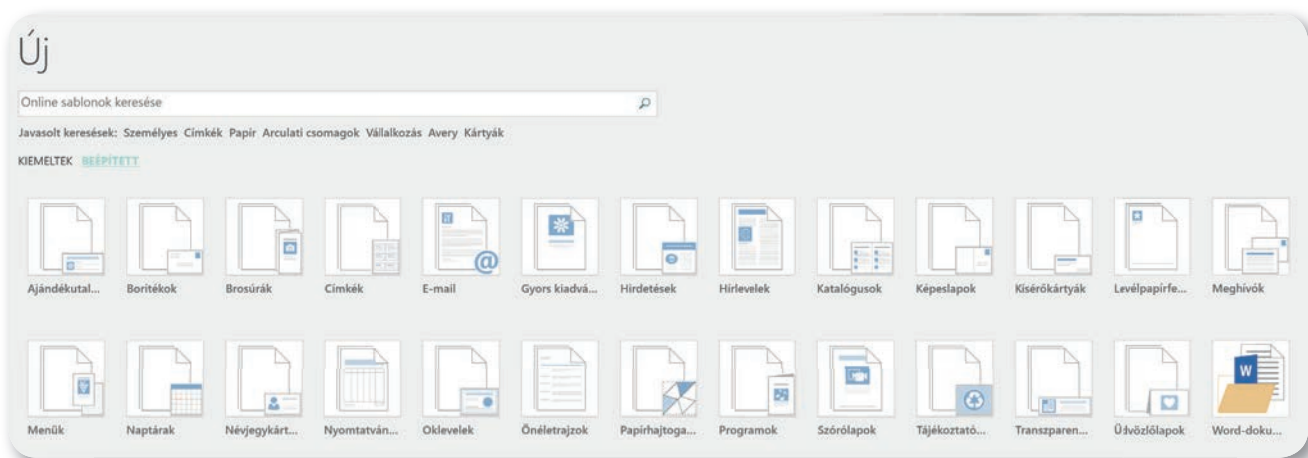


2015-ös é...



2014-es é...

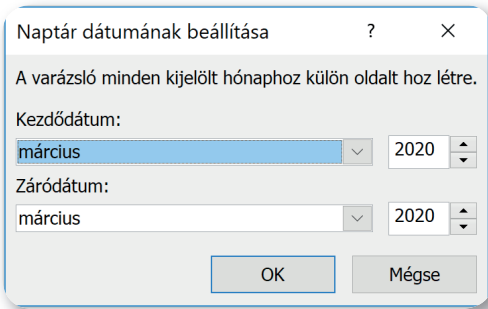
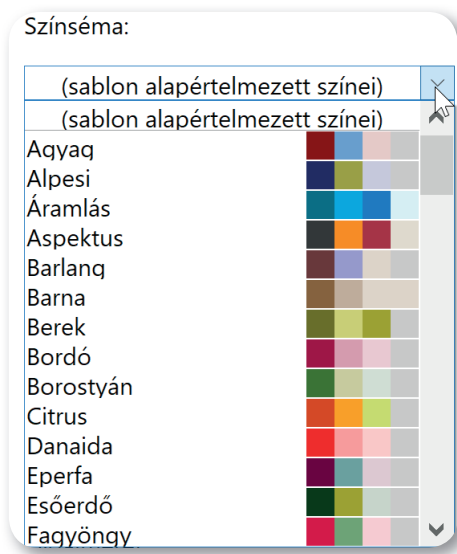
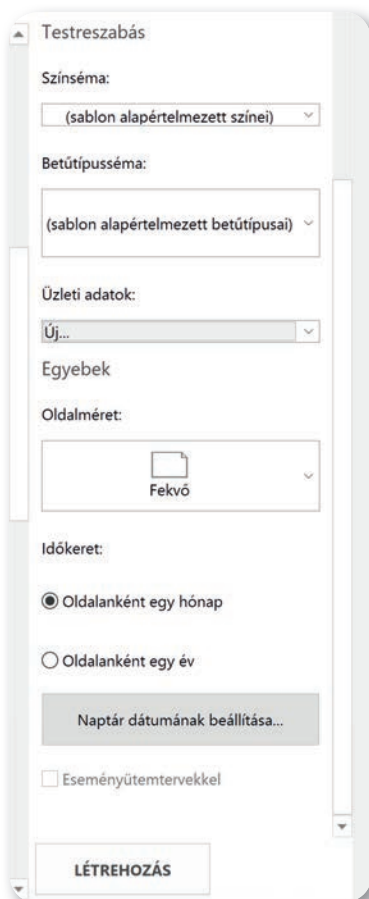
A Publisherrel együtt telepített sablonok a *Beépített* parancsra kattintva bukkannak elő.



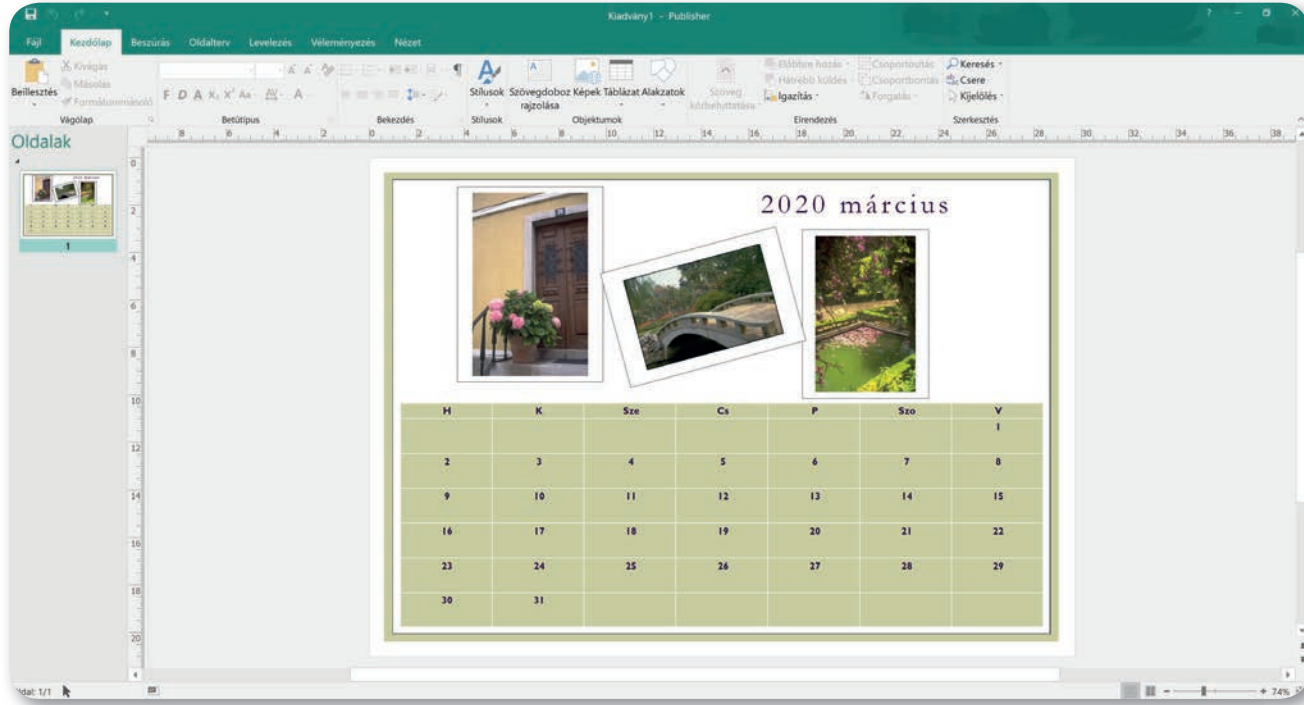
Ha valamelyik képre kattintasz, akkor további sablonok közül választhatsz (például a *Naptárak* képre).

Ha kiválasztottad a megfelelő sablont, akkor van lehetőségod további beállításokra a jobb oldali munkablakokban. Itt megváltoztathatod a színeket a *Színséma* pontban. Beállíthatod az oldalméretet, vagy példánkban a naptárnál az *Időkeret* parancsnál megadhatod, hogy egy oldalra egy hónap vagy egy év kerüljön, valamint beírhatod a naptár dátumát.

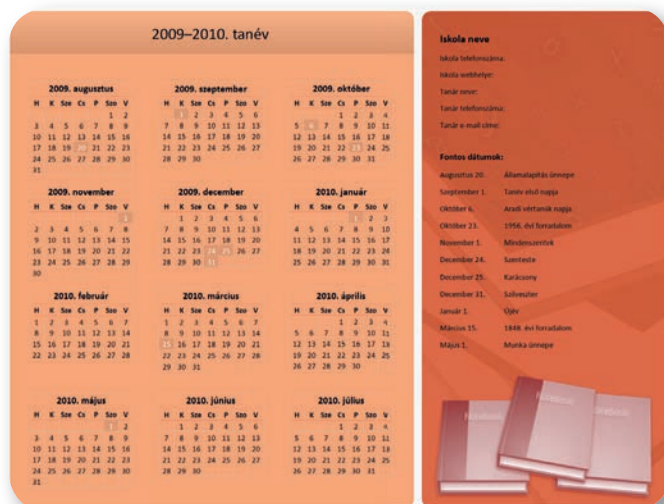
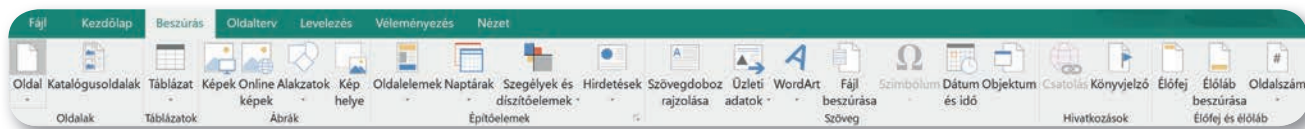
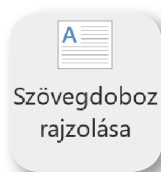




Ha mindent beállítottál, kattints a *Létrehozás* gombra! Mivel a naptár készítését tűztük célul, válassz ki egy kedvedre valót. Állítsd be a tulajdonságait és hozd létre!



A Publisherben is a bal oldalon az *Oldalak* munkaablakban látod az éppen szerkesztett oldalt. Ez a PowerPoint kis méretű diára hasonlít. Ebben az esetben csak egy oldalt látsz. A szövegeket szövegdobozba írhatjuk, a képeket is objektumként. A sablon szövegeit tetszés szerint átírhatod, törölheted, vagy akár új szövegdobozt is létre hozhatsz a **Beszúrás** menüsza-lagon lévő **Szövegdoboz** rajzolása paranccsal.

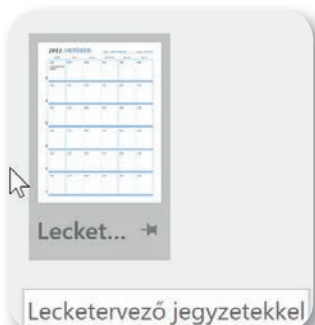


A sablon képei helyett beszúrhatod saját magad által kiválasztott képeket is. Ha készen vagy a naptárral, mentsd el a map-pádba *Naptár* néven. Kérd meg a tanáro-dat, hogy segítsen a kinyomtatásban!

? **Kérdések, feladatok**
Készíts éves naptárat is!

Hasznos sablonok

A naptár egy továbbfejlesztett változata a *Lecketervező jegyzetekkel*. Itt az egyes napokhoz beírhatod a leckét.

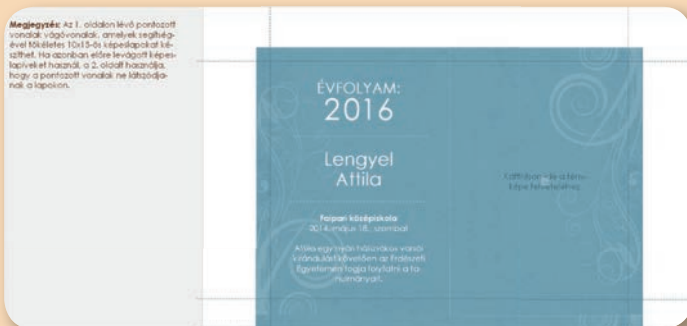
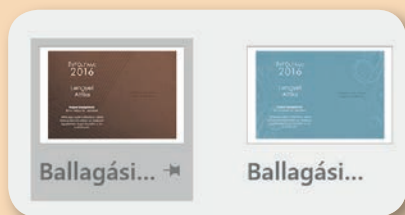


HÓNAP ÉV		TÁRGY				IDŐSZAK
HÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK	SZO/V	
00 Lorem ipsum dolor sit amet	00	00	00	00	00	
HÉT						
00	00	00	00	00	00	
HÉT						
00	00	00	00	00	00	
HÉT						

?

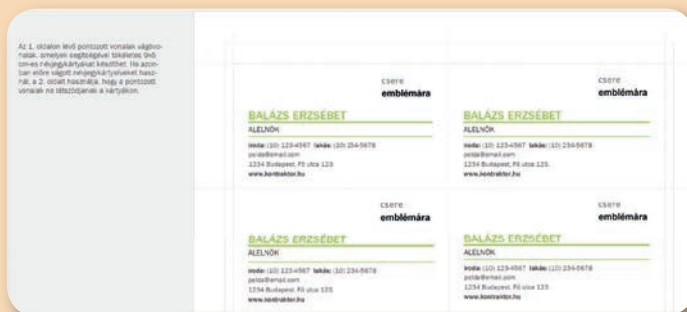
Kérdések, feladatok

1. Egyszer eljön az idő, amikor ballagni fogsz. Készíts ballagási meghívót! Tervezd meg a színeit és a szövegeit! Fényképet is szúrjál be!



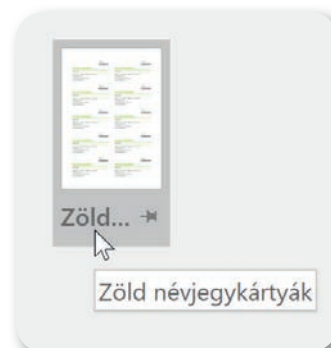
Ments el *Ballagási meghívó* néven! Nyomtatáshoz kérd a tanárod segítségét!

2. Ha megkaptad a szakmunkásokleveled, és dolgozni fogsz a szakmádban, szükséged lehet névkártyára. Mintákat a *Vállalkozások* sablonjai közt találhatsz.



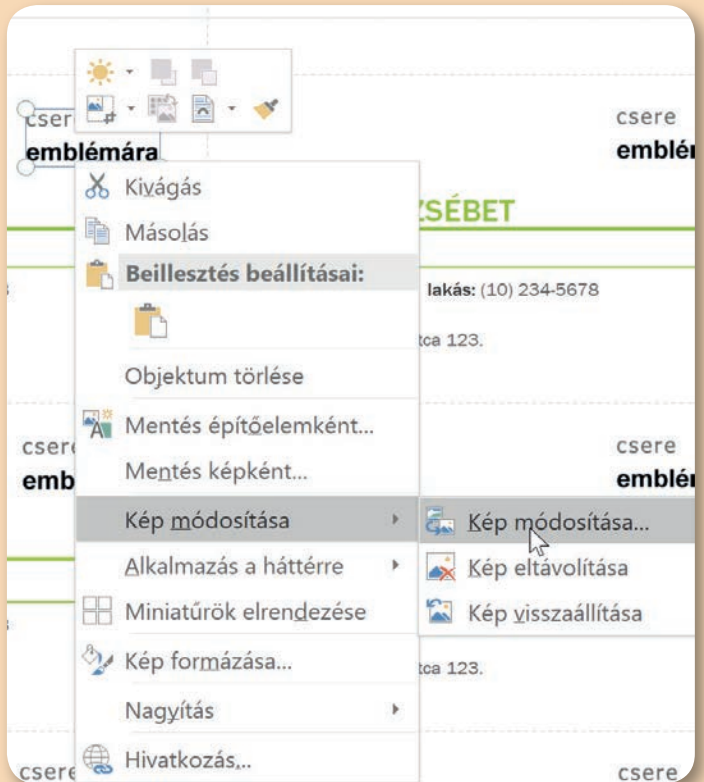
Készíts magadnak névkártyát! Írd át a sablon szövegeit a saját adataidra! Megváltoztathatod a színeket is!

Az embléma cseréjéhez kattints jobb egérgombbal a megegyező szövegű szövegdobozon. A megjelenő helyi menüben válaszd a *Kép módosítása* parancsot kétszer. Ezután válaszd ki





a szakmádkhoz illő emblémát az internetről, vagy készíts magadnak egyet egy képszerkesztő program segítségével!



Ha kész vagy, mentsd el a mappádba *Névkártya* néven, a fájl típusa pdf legyen! Gondoskodj arról, hogy az iskolán kívül is hozzáférj a fájlhoz (mentsd el például pendrive-ra, vagy küldd el magadnak e-mailben csatolt fájlként stb.)!

3. Készíts hirdetést a szakmád gyakorlásához! A *Beépített sablonok* közül válaszd a *Hirdetéseket*, azon belül az *Összetett* sablont!

Beépített sablonok

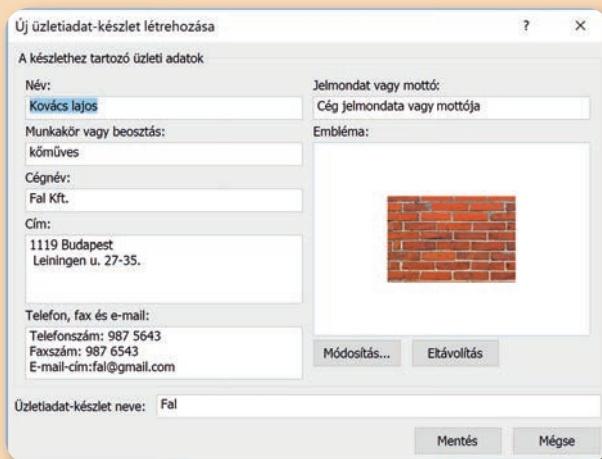
Kezdőlap Hirdetések

Telepített sablonok



Írd át a sablon szövegeit! Találj ki cégnevet, válassz egy logót az internetről, vagy ha már készítettél ilyet korábban, használhatod azt is. A sablon szövegei magyarázzák el, hogy mit kell tenned. Az ajánlatokhoz leendő szakmád szolgáltatásait sorold fel!

Célszerű megadni az üzleti adataidat először. Ezt a *Beszűrés* menüszalag *Üzleti adatok* ikonjára kattintva az *Üzleti adatok szerkesztése* menüpontban teheted meg.

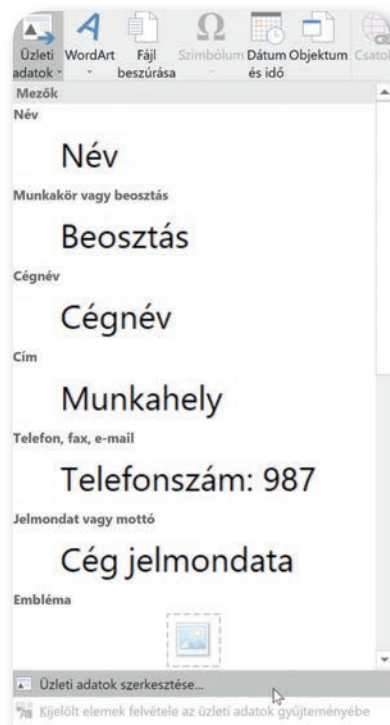


Ha készen vagy, a *Kiadvány frissítése* gombra kattintva a szoftver a sablonba átvezeti az általad megadott üzleti adatokat. Ha kész vagy a munkáddal, mentsd el a mappádba *Hirdetés* néven! Gondoskodj arról, hogy az iskolán kívül is hozzáférj a fájlhoz!

4. Jó munkád jutalmául készíts magadnak oklevelet! A *Beépített sablonok* közül válaszd az *Okleveleket*, azon belül pedig azt, amelyik neked tetszik! Szerkeszd át a te nevedre!



Mentsd el a mappádba *Oklevél* néven! Kérd meg tanárodat, segítsen a kinyomtatásában!



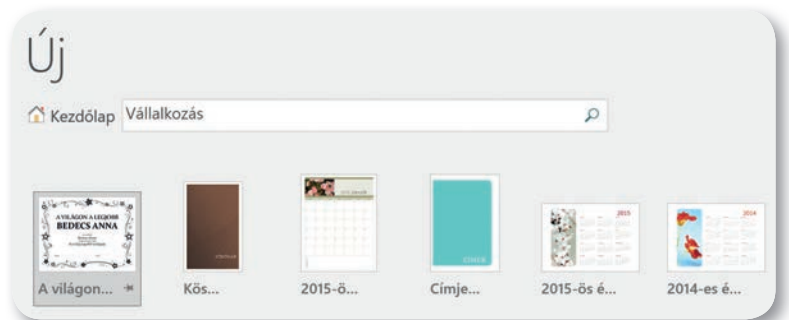
Összefoglalás



A Publisher kiadványszerkesztő program lehetőséget biztosít profi megjelenésű kiadványok készítésére. Minden kiadvány egy sablonra épül, amit a program indításkor kell kiválasztani. Olyan sablonra kattints, ami a legközelebb áll az elképzeléseidhez.

Választhatsz az ajánlott sablonok közül, majd kattints a *Létrehozás* parancsra!

Kereshetsz a sablonok közt, ha tudod, mit szeretnél, vagy finomíthatod a keresést, ha valamelyik kategóriát választod. A Publisherrel együtt telepített sablonok a *Beépített* parancsra kattintva bukkannak elő.



Színséma:



Ha kiválasztottad a megfelelő sablont, akkor van lehetőség további beállításokra a jobb oldali munkaablakban. Itt megváltoztathatod a színeket a *Színséma* pontban, megadhatod az oldalméretet stb.

Ez a program nagymértékben hasonlít a szövegszerkesztő programokra, ezért könnyű lesz használnod. A bal oldalon az *Oldalak* munkaablakban látod az éppen szerkesztett oldalt. Ez a PowerPoint kis méretű diáira hasonlít. A szövegeket szövegdobozban kezeli a program, a képeket objektumként. A sablon szövegeit tetszés szerint átírhatod, törölheted, vagy akár újat is hozhatsz létre a *Beszúrás* menüszalagon lévő *Szövegdoboz rajzolása* paranccsal.

A sablon képei helyett beszúrhatod saját magad által kiválasztott képeket is.

Internetes játékok





A számítógépek mindennapjaink részévé váltak. Minden korosztály szívesen tölti szabadidejének egy részét a számítógép társaságában, főképp az internet világában. Míg a kicsik a színekkel, formákkal, mesehősökkel foglalkoznak inkább, addig az idősebb korosztály többnyire a hobbijával, mely lehet zene, sakk, film, tudomány vagy más.

A te korosztályod „mindenevő”. A szorgalmasabbak főleg a tanuláshoz használják a számítógépet, de nem okoz gondot zenék, filmek, játékok letöltése, használata, vagy akár az online kapcsolatteremtés sem.

A szabadidő számítógép előtti eltöltésének egyre bővülő lehetősége a számítógépes játékok használata.

Miért jó?

Mert játszani jó, akár egyedül, akár párban, akár társaságban. Maga a játék örömforrás. Oldhatja a stresszt, egy fárasztó, feszült nap zárásaként akár nyugtató is lehet. Bővítheti az ismereteket, fejlesztheti a gondolkodást. Segíthet a nyelvtanulásban, számolásban, bizonyos funkciók, pl. autóvezetés tanulásában.

Segít a kapcsolatteremtésben, ismeretségek kialakításában, de az előnyök mellett veszélyeket is hordoz.



A számítógépes játékok veszélyei

Ha valaki nem egészséges mennyiségben, hanem túlzottan kötődik valamihez, kialakul az úgynevezett függőség iránta. Amikor a gondolatai folyton e körül járnak, amikor egyre több időt tölt ezzel a tevékenységével, akkor a rabjává válhat.

Bizonyos országokban a számítógépes tevékenységek által kiváltott függőségeket népbetegségnek tartják, mint az alkohol- vagy drogfüggőséget. Ezen felül gerinc- vagy a szemészeti problémákat okozhat, de lelki-, figyelem-, vagy gondolkodási zavarokhoz is vezethet a túlzásba vitt számítógépfüggőség.

Maradjon a számítógépes játék a szabadidő eltöltésének csak egyik módja a társasjáték, a filmnézés, a kirándulás, a zenehallgatás mellett.



Egyedül vagy többen játszunk?

- Egyjátékos (single player)
- Többjátékos (multiplayer)
 - ▶ Egy gépnél
 - ▶ Hálózaton keresztül játszható

Bizonyos játékok egyszemélyesek. A kártyajátékok, bizonyos ügyességi, logikai játékok egy része egyedül játszható. Itt ellenfél a számítógép vagy a cél egyszerűen a pontszerzés.

Szórakoztatóbb, ha online más emberekkel játszunk. Itt valós időben, akár a szomszáddal, akár a világ más tájáról bárkivel játszhatunk. Választhatunk párban játszható játékot, de bekapcsolódhatunk egy társaság által játszott játékba is.

Játékfajták

– Logikai játékok

Fejtörők, logikai kihívások, a felnőttek körében is népszerűek. pl.: sakk, Mahjongg, kártyajátékok

– Kalandjátékok

A szereplőknek különböző rejtvényeket kell megoldaniuk, adatokat, tárgyakat vagy éppen információt kell megtalálniuk. Sok esetben valamilyen népszerű film- vagy mesehős világát jeleníti meg.

– Stratégiai játékok

A stratégiai játékok lényege az erőforrások beszerzése, az építkezés, fejlesztés. Játék közben gondos tervezést igényel.

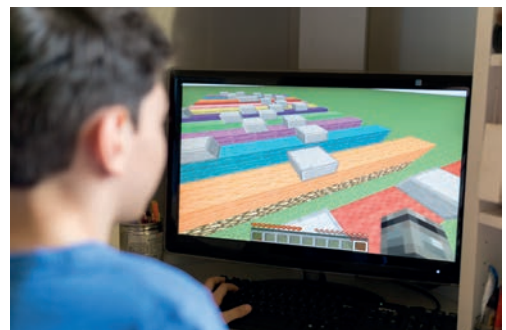
Igen közkedvelt többek között a **Minecraft**, egy kitárlált világ, ahol különböző nyersanyagokat kell gyűjteni, amikből házakat, illetve egyéb építményeket építhetsz. Az éjszaka a túlélésről, a nappal az építkezésről szól.

Nagyon egyszerű grafikájú, legőszerű, de nagyon változatosan játszható játék.

Sikerét mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a világon több, mint 100 millióan próbálták ki.

– Szerepjátékok

Közkedvelt, évek óta nagy sikernek örvend pl. a **Sims**. Virtuális karakterek bőrébe bújva tudjuk úgy alakítani az életüket, ahogy azt mi elképzeljük.





Nemcsak a külsőnket, sőt családunk, barátaink külsejét tervezhetjük meg, de a kitalált otthonunkat, munkánkat, tevékenységeinket is mi tervezhetjük meg.

– **Lövöldözős játékok**

A lövöldözős játékokat sokáig csak egy személy használhatta, a számítógép ellen harcolt. Ma akár többen is játszhatják egymás ellen. A fiúk körében nagyon népszerű, cél az ellenfelek gyors lelövése, minél jobb és több fegyverszerzés.

– **Sportjátékok**

Szinte minden sportágnak megvan a maga számítógépes verziója, pl. a focinak, kosárlabdának, a boxnak, a golfnak stb.

A **FIFA 17** számítógépes verziójában nemcsak focizni lehet, hanem egész csapatokat irányítani, végigjárszani egy ifjú tehetség pályáját, összeválogatni a játékosokat, hogy miénk legyen a legjobb egyesület... Ráadásul nagy vonzereje, hogy igazi, a való életben is ismert focisták „szerepelnek” benne.

– **Szimulátorok**

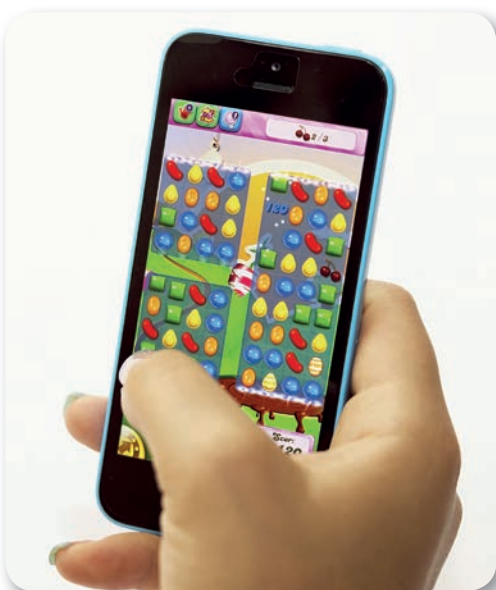
Valóság-hű közlekedési eszközök például versenyautók, repülőgépek irányítását gyakorolhatod változatos környezetben.



Játék mobilon

A számítógépes játékok nagy része telefonra optimalizálva is játszható. Letöltheted ezeket a Play Áruházból, ahol népszerűség vagy kategória szerinti csoportosításban találod őket. Vannak ingyenesek, illetve bizonyos összeg ellenében letölthetők.

Sajnos egyre gyakoribb, hogy a gyerekek, de sajnos a felnőttek is utcán, parkokban, közlekedési eszközön, zebrán stb. játszanak.



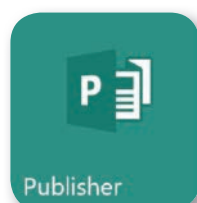
Kérdések, feladatok

Készíts közvélemény-kutatást társaid, illetve a felnőttek között. Ki szokott mobiltelefonon játszani? Melyek a közkezdvelt mobilos játékok?

Összefoglaló feladatok



Gyakoroljunk!



A munkavállaláshoz szükséges informatikatudás birtokában vagy már. Adatokat, információkat tudsz keresni, feldolgozni, elmenteni, tárolni.

Tudsz szöveget beírni, javítani, formázni, dekorálni, azaz szerkeszteni. Ha a helyesírásban bizonytalan vagy, a számítógép, az internet segít. Tudsz bánni a fotókkal, rajzokkal, alakzatokkal. Megtanultad az adataidat táblázatba rendezni, azokkal számításokat végezni, esetleg diagram formájában ábrázolni. Praktikus lehet, ha szépen felépített prezentációt vagy képes készíteni, hiszen bizonyos munkahelyeken, vagy a továbbtanulásnál hasznodra lehet.

A kiadványszerkesztők a céges munkát könnyítik meg, egyedi meghívókat, névjegyeket, levélpapírokat tervezhetsz velük.

Ha ügyes vagy, készíthetsz saját weboldalt is, mellyel az interneten ajánlhatod munkádat, hirdetheted vállalkozásodat.

Megismerkedtél a kapcsolattartás több formájával. A magán-, illetve az üzleti levelezés manapság többnyire elektronikusan zajlik. A közvetlenebb kommunikáció a csevegés, melynek szabályait, illetőleg elsajátítottad és feltehetően használod.

Az interneten való tájékozódás mind mobiltelefon, mind a számítógép használatával már nem okoz gondot. Tisztában vagy az Internet hasznosságával, de a veszélyeivel is.

Nemsokára szakmai vizsgát teszel, majd valamilyen munkahelyen vagy saját- illetve családi vállalkozásban kezded meg a munkádat. Ehhez kínálunk most hasznos, összefoglaló gyakorlatokat.

Szövegszerkesztés

Céges levélpapír

Minden vállalkozásnál előfordul, hogy hagyományos levelet kell írni. Egy magára valamit is adó cég saját fejléces levélpapírt használ ilyenkor.

Készíts ilyet a leendő cégednek. Használd az előző évben létrehozott és elmentett céges logódat is! Fogalmazz meg egy rövid szlogent, ami a vállalkozásod fő üzenetét tartalmazza!

Ugye emlékszel, hogy a *Beszúrás* menüszalag *Élőfej* és *Élőláb* ikonjára kattintva tudod szerkeszteni a minden oldalon ismétlődő részeket. A beírt szöveget ugyanúgy formázhatod, mint más szövegeket, sőt képeket is ugyanúgy szúrhatasz be. Ha végeztél, akkor az *Élőfej* és *élőláb bezárása* ikonra, vagy az élőfejen, élőlábön kívüli területre kattintva tudsz kilépni ebből a szerkesztési módból. Használhatod a szövegdobozt is a céged adatainak beírásához. A logót a WordArt betűivel formázd! Az *Alakzatok* közül használd a vonalat az élőfej tartalmának jobb elkülönítéséhez!



Példa:



Kárpitos Kft.

1119 Budapest, Leiningen u. 27-35.

☎ 06-1-222-3333

✉ karpitos@gmail.com

A kárpit ápol és eltakar!

Ha elkészültél, mentsd el a saját mappádba *Fejléces levelezőpapír* néven!

Árajánlat

Nyisd meg a *Fejléces levelezőpapír* néven elmentett munkádat! Árajánlatot fogsz készíteni a szakmádhoz kapcsolóan.

Árajánlat kérése

Kérjük, töltsse ki az alábbi űrlapot, hogy minél hamarabb felvehessek Önnel a kapcsolatot! **A helyszíni felmérés ingyenes! Nincs kiszállási díj! Nincs semmi kötelezettség!**

Gyors üzenetküldés:

Az Ön neve:

Az Ön e-mail címe:

Telefonszám:

Miben segíthetünk?

Az ajánlatkiállító és az ajánlatkérő adatait, valamint az ajánlat keltét és az érvényességi határidőt táblázatba szúrd be, azután formázd meg az alábbi mintában található módon! Az ajánlat kiállítója eljövendő céged legyen! Egy másik táblázatba magát az ajánlatot foglalj bele, és formázd meg ezt is! A szolgáltatások a te szakmádhoz kapcsolódjanak, valamint reális árakat tartalmazzanak! Ennek például az interneten tudsz utána járni!

Ha elkészültél, mentsd el a mappádba *Árajánlat* néven!



Kárpitos Kft.
1119 Budapest, Leiningen u. 27-35.
☎ 06-1-222-3333
✉ karpitos@gmail.com

A kárpit ápol és eltakar!

Árajánlat

Ajánlat kiállító adatai	Ajánlatkérő adatai
Kárpitos Kft. 1119 Budapest, Leiningen u. 27-35. Adószám: 12345678-1-43 Telefon: +36 1 222 3333	Kérő Kálmán 1012 Budapest Kócos utca 4. telefon: +36 20-444-5555
Ajánlat kelte	Érvényességi határidő
2019.03.12	2019.03.26

Az ajánlattal kapcsolatos kérdésekben szívesen állunk rendelkezésére a fenti elérhetőségeken.

Megrendelését email-ben, telefonon egyaránt fogadjuk!

Megnevezés	Mennyiség	Egységár (Ft)	ÁFA (Ft)	Nettó érték (Ft)	ÁFA érték (Ft)	Bruttó érték (Ft)
Szék kárpitozása	1	10000	27%	10000	2700	12700
Fotelkárpitozás	1	25000	27%	25000	6750	31750
Az ár tartalmazza az anyagköltséget is.						
Összesen				35000	9450	44450

Az elvégzett munkáért garanciát vállalunk!

Táblázatkezelés

Címlista

Keress az interneten a szakmádhoz szükséges anyagokat, kellékeket forgalmazó cégeket!

Az elérhetőségeket foglald táblázatba. A táblázat tartalmazza a cég nevét, címét, telefonszámát, e-mail-címét, weboldalának linkjét.

	A	B	C	D	E
1	Cég neve	Cím	Telefonszám	Email	Weboldal
2	Kárpitoskellék Kft.	1111 Budapest, Bútor u. 2.	06-1-111-2222	info@karpitoskellek.hu	www.karpitoskellek.hu
3	Rugó Bt.	1122 Budapest, Hullám u. 32.	06-1-222-3333	info@rugo.hu	www.rugo.hu
4	Szivacs Kft.	4024 Debrecen, Karnevál u. 5.	06-1-333-4444	info@szivacs.hu	www.szivacs.hu
5	Kelmebolt Kft.	6720 Szeged, Tisza u. 6.	06-1-444-5555	info@kelmebolt.hu	www.kelmebolt.hu
6	Kárpítszövet Kft.	9012 Győr, Víz u. 55.	06-1-555-6666	info@karpitosszövet.hu	www.karpitosszövet.hu

Egyszerű pénzforgalmi táblázat

Készítsd el az alábbi táblázatot!

Összesítsd a bevételeket és a kiadásokat! Számold ki az éves pénzügyi eredményt!

	A	B	C	D
2			Utolsó lezárt év	
3	A.) Bevételek			
4	Árbevétel		4000000	
5	Egyéb		100000	
6	Rendkívüli		10000	
7	Összesen			
8	B.) Kiadások			
9	Személyi jellegű		1500000	
10	Anyagjellegű		1000000	
11	Egyéb		20000	
12	Összesen			
13	C.) Adósságszolgálat			
14			500000	
15	Összesen A-B-C			

	A	B	C	D
2			Utolsó lezárt év	
3	A.) Bevételek			
4	Árbevétel		4000000	
5	Egyéb		100000	
6	Rendkívüli		10000	
7	Összesen		4110000	
8	B.) Kiadások			
9	Személyi jellegű		1500000	
10	Anyagjellegű		1000000	
11	Egyéb		20000	
12	Összesen		2520000	
13	C.) Adósságszolgálat			
14			500000	
15	Összesen A-B-C			1090000

Bemutató



Képek gyűjtése mappába

Keresd fel a címlistába felvett cégek honlapját! Gyűjts képeket a szakmádban alkalmazott anyagokról, termékekről! A képeknek hozz létre a mappádban egy almappát *Szakmám képei* névvel és ide mentsd a fájlokat! Legalább 10 képet tölts le!



Készíts bemutatót a letöltött képekből. A PowerPoint megnyitása után a *Fényképalbum készítése* parancsot használd! A *Kép elrendezése* 1 kép és cím legyen, hogy mindegyik képhez tudjál írni szöveget! A tervezés menüszalagon válassz megfelelő hátteret és színösszeállítást, valamint betűtípust! Alkalmazz a diáknál áttűnést! Mindegyikre ugyanazt a típust állítsd be! A diák továbbítása ne kattintásra, hanem 4 mp-es időközzel történjen. Ezt is állítsd be mindegyik diára!



Illessz be az első diára hangot (zenét)! Kattints a *Lejátszás a háttérben* parancsra!

Ha készen vagy, mentsd el *Szakmám kellékei* néven a mappádba!



Kiadványszerkesztő

Névkártya

Készíts magadnak névkártyát! Nyisd meg a Publisher kiadványszerkesztő programot! A sablonok közül válassz névkártyás sablont, és írd be a saját adataidat. Használd a céges logódat is!



Szórólap

Készíts céges szórólapot a Publisher program segítségével! Nyisd meg a kiadványszerkesztő programot! A sablonok közül válaszd az *Arculati csomagok* kategóriát! Ezen belül az *Üzleti szórólap letéphető fülekkel* sablont nyisd meg! Írd át a mintaszövegeket a vállalkozásodnak megfelelően! Mutasd be a cégedet és szolgáltatásait. A mintaképeket cseréld le saját szakmád képeire! Szúrd be a már elkészített céges logódat is, valamint add meg céged elérhetőségeit. Ezt a letéphető fülek egyik szövegén is javítsd ki. Ha végeztél, kattints a letéphető fülek más részére, így a többi fülön is megjelenik a céged elérhetősége!

Ha készen vagy, mentsd el *Üzleti szórólap* néven a mappádba!





Kárpitos munkák

A Kárpitos Kft. kárpitozással, bútorkészítéssel kapcsolatos igények kielégítésére jött létre Budapesten.

Cégünk fő tevékenysége a modern kárpitozás, és a hagyományos kárpitosmunka mellett, új és elhasználdott bútorok kárpitozása, teljes körű kárpitos bútorfelújítás, valamint egyedi kárpitozás és kárpitos kialakítások készítése.

Munkánk során a tradicionális, hagyományos kárpitos eljárások mellett a modern anyagok és technikák alkalmazása egyaránt szerepet kap.

Legfőbb tevékenységeink:

- kárpitozás
- bútorkárpitozás
- bútorfelújítás
- bútorjavítás
- kárpitos felújítás
- egyedi kárpitozás készítése
- egyéb kárpitosmunkák
- egyedi kárpitos bútorok készítése



Kárpitos Kft.
1119 Budapest,
Leiningen u. 27-35.



Telefonszám: 06-1-222-3333
E-mail cím: karpitos@gmail.com

Kárpitos Kft.
Telefonszám: 06-1-222-3333
E-mail cím:
karpitos@gmail.com

Kárpitos Kft.
Telefonszám: 06-1-222-3333
E-mail cím: karpitos@gmail.com

Kárpitos Kft.
Telefonszám: 06-1-222-3333
E-mail cím:
karpitos@gmail.com

Kárpitos Kft.
Telefonszám: 06-1-222-3333
E-mail cím:
karpitos@gmail.com

Kárpitos Kft.
Telefonszám: 06-1-222-3333
E-mail cím:
karpitos@gmail.com

Kárpitos Kft.
Telefonszám: 06-1-222-3333
E-mail cím:
karpitos@gmail.com

Kárpitos Kft.
Telefonszám: 06-1-222-3333
E-mail cím:
karpitos@gmail.com

Kárpitos Kft.
Telefonszám: 06-1-222-3333
E-mail cím:
karpitos@gmail.com

Kárpitos Kft.
Telefonszám: 06-1-222-3333
E-mail cím:
karpitos@gmail.com

Weblap készítése

Céges weboldal

Ugye emlékszel rá, hogy már készítettél weboldalt. Hozd létre az alábbi mintához hasonló dokumentumot a saját céged adataival, képeivel és logójával. Szűrjál be térképet is!

Ha készen vagy, a *Közzététel* paranccsal tedd közzé az interneten! Mutassátok be az összes honlapot, és értékeljétek közösen a munkákat!

Kárpitos Kft.

Kárpitos munkák

A Kárpitos Kft. kárpitozással, bútorkészítéssel kapcsolatos igények kielégítésére jött létre Budapesten.

Cégünk fő tevékenysége a modern kárpitozás, és a hagyományos kárpitosmunka mellett, új és elhasználódott bútorok kárpitozása, teljes körű kárpitos bútorfelújítás, valamint egyedi kárpitozás és kárpitos kialakítások készítése.

Munkánk során a tradicionális, hagyományos kárpitos eljárások mellett a modern anyagok és technikák alkalmazása egyaránt szerepet kap.

Legfőbb tevékenységeink:

- Kárpitozás
- bútorkárpitozás
- bútorfelújítás
- bútorjavítás
- kárpitos felújítás
- egyedi kárpitozás készítése
- egyéb kárpitosmunkák
- egyedi kárpitos bútorok készítése

Kárpitos Kft.
1119 Budapest, Leiningen u. 27-35.
☎ 06-1-222-3333
✉ karpitos@gmail.com

A kárpit ápol és eltakar!

Hasznos weblapok

https://products.office.com/hu-hu/student/office-in-education	a Microsoft Office oktatási verzió
www.canva.com	logó készítő, online program
https://port.hu/	tv- és rádióműsor
http://www.tvmusor.hu/most/	tv műsorok, sorozatok
http://tv.animare.hu/	tv újság
https://www.mediaklikk.hu/	tv- és rádióműsor
www.idokep.hu	időjárás előrejelzés
https://weather.com	külföldi időjárás előrejelzése
https://www.google.hu/maps/	térkép
http://elvira.mav-start.hu	vasúti menetrend
http://www.menetrendek.hu	többféle menetrend
https://www.mavcsoport.hu	vasúti menetrend
http://www.booking.com	szállás, repülőgép
https://www.trivago.hu/	szállás
https://szallas.hu/	szállás
https://scratch.mit.edu/	Scratch
https://tudatosvasarlo.hu/	tanácsok a tudatos vásárláshoz
http://www.terra.hu/	környezetvédelem
https://www.w3schools.com/	weblapkészítés
https://hu.wordpress.org/	weblapszerkesztő
https://www.webnode.hu/	weblapszerkesztő

Adatbázis: Adatok szervezett gyűjteménye, amely lehetővé teszi az adatok tetszőleges szempontok szerinti rendszerezését és vizsgakeresését.

Adatbázis-kezelő: Olyan felhasználói szoftver, melynek segítségével már megszerzett ismereteinket adatok formájában rögzíthetjük, majd a rögzített adatok feldolgozását oldhatjuk meg.

Adatvédelem: Azon óvintézkedések, amelyek véletlen vagy szándékolt adatvesztés, illetve az adatokkal való visszaélés megakadályozására tesznek. Jellemzően ilyen eljárások az adatokhoz való hozzáférési jogosultság ellenőrzése, a többfelhasználós rendszerek működésének naplózása, az adatállományokról biztonsági másolatok (backup) készítése.

Alapértelmezett nyomtató: Az a nyomtató, amelyre a számítógép a Nyomtatás parancsot kiadva a dokumentumokat küldi akkor, ha a felhasználó nem adja meg, melyik nyomtatót használja a program.

Alkalmazás: egy program a számítógépen, amit egy feladat vagy feladatkör végrehajtására terveztek.

Animáció: Rajzolt képek sorozatának olyan megjelenése, hogy az a nézőben a mozgás látszatát keltse. Ehhez másodpercenként kb. 15-20 képet kell megjeleníteni. Az animáció jellemzője az 1 másodperc alatt megjelenített képek száma (fps).

Banner: Partnerkapcsolatok építéséhez és honlapunk reklámozásához elengedhetetlenek a bannerek, azaz az online hirdetési felületek. Lehetnek animáltak (mozgók), vagy statikusak (állóképek).

Böngésző program: Ilyen programnak a segítségével tudjuk megjeleníteni az interneten szörfözve az egyes weboldalak tartalmát.

Create: Alkoss

Dance party: Tánc parti

Download: file letöltése egy másik (távoli) számítógépről hálózaton keresztül a saját gépünkre

File: saját névvel rendelkező számítógépes állomány (program, szöveg, kép stb.)

Full screen: teljes képernyős üzemmód

Help: segítő szöveg, amely programok vagy információforrások használata esetén általában a „HELP” vagy a „?” beírásával, vagy az F1 gomb megnyomásával kérhető

Installálás: A számítógépre történő szoftverek telepítése szoktál jellemzően

IP address: az Internet hálózathoz kapcsolt gép azonosító kódszáma

Játéktér: Itt találsz a kész programot (*Scratch*)

Kiadványszerkesztő program: Dokumentumok, szórólapok és egyéb publikációk szerkesztésére és nyomdai előkészítésére alkalmas szoftver. Például a QuarkXPress.

Korrekción: Hibák javítása

Létrehozás parancs: rákattintva a program létrehozza a kiválasztott mintadokumentumot

Logó: egy cég, szervezet, áru vagy szolgáltatás azonosítására szolgáló egyedi, jól felismerhető jel.

Message: a hálózati kommunikációban a partnerek között váltott rövid üzenet, sokszor az elektronikus levél szinonimája

Munkaablak: a munkához szükséges és elérhető további parancsok gyűjtőhelye

Névkártya: kisméretű lap, amely tartalmazza a legfontosabb elérhetőségeidet

Objektum: önálló egység, amit tetszés szerint kezelhetsz a dokumentumban, megváltoztathatod, áthelyezheted logó: egyszerű, ámde kifejező lényegretörő alkotás,

amely tartalmaz rajzot vagy képet és hozzá szöveget

OK, let's go: rajta, kezdjük

On-line: interaktív és egyidejű kapcsolat-tartási mód hálózaton keresztül távoli számítógépekkel, szűkebb értelemben pedig kereskedelmi adatszolgáltatók adatbázisainak közvetlen használata és a találatok letöltése, ill. kiírása

Parancskészlet: ez egér segítségével húzhatók a parancskészlet parancsai a programozási térbe (*Scratch*)

PDF: A PDF megtartja az eredeti dokumentum formázást, függetlenül attól, hogy a felhasználó nyomtatni, vagy megtekintetni akarja-e

Programozási tér: Itt jelennek az egyes szereplő feladatai (*Scratch*)

Regisztráció: a felhasználó önkéntesen megadja egyes személyes adatait, valamint

felhasználói nevét és jelszavát, elfogadja a felhasználási feltételeket és így jogosultságot kap az adott oldal használatához.

Sablon: előre elkészített minta oldal

Spotlight stage: fényes színpad

Szelfi: önfotó, vagyis olyan fénykép, amit készítője önmagáról készít.

Szereplőlista: Itt található az összes szereplő kicsinyített képe (*Scratch*)

Szövegdoboz: segítségével a dokumentum bármely pontjára elhelyezhetünk szöveget, képet, alakzatot

Try out starter projects: próbáld ki a kezdő programokat

Weboldal: Internetes tartalom, önálló elérhetőséggel. Általában több összefüggő oldalból áll, ahol képeket, írott szöveget, mozgóképeket, hanganyagot találunk.