

Informatika 7. munkafüzet megoldásai

Tartalomjegyzék

I. A számítógép és környezete.....	4
1. A számítógép alkalmazási területei, hálózatok	4
2. A számítógép és perifériái.....	6
3. Háttértárak	8
4. Az operációs rendszer segédprogramjai.....	9
5. A vírusok, és tömörítés.....	10
II. Algoritmizálás, programozás.....	11
1. Jelek, elvarázsolt jelek.....	11
2. Lépésről lépésre, algoritmusok	12
3. Mit tud a teknőc?	13
4. Programozzunk!	14
5. Paraméteres eljárás.....	15
6. Interaktív bemutató Logóban	16
7. Önmagát hívó teknőc	17
8. Rekurzív görbék, indák	18
II. Pascal programozás.....	19
9. Bemeneti és kimeneti adatok. Elemi és összetett adatok	19
10. A tomb és a while ciklus	22
1. Az eldöntés, a kiválasztás és a keresés algoritmusai.....	26
12. Rendezés.....	29
13. Véletlenek pedig vannak	32
15. Hogyan oldjam meg?	34
15. Mit tanultunk Pascaltól?	37
III. Alkalmazói ismeretek	38
1. Képszerkesztés	38
2. Szövegszerkesztés (Ismétlés)	39
3. Szövegszerkesztés (Oldalformázás)	40
4. Szövegszerkesztés (Táblázatok).....	41
5. A táblázatkezelés alapjai	42
6. Táblázatkezelés	43
7. Közvéleménykutatás	44
8. Az osztálykirándulás terve	45
9. Kirakati bemutató.....	46
10. Bemutató készítése kiselőadáshoz	47
11. Élménybeszámoló az osztálykirándulásról	48
12. Adatok az interneten.....	49
IV. Infokommunikáció	50
1. Információszerzés az internetről	50
2. Állományműveletek az interneten.....	51
3. Elektronikus levelezés.....	52
4. Mobilkommunikációs eszközök.....	53
V. Információs társadalom.....	54
1. Szerzői jog.....	54
2. Számítógépes adatvédelem, adatbiztonság.....	55
3. Vele vagy nélküle?.....	56
4. Elektronikus vásárlás.....	57
5. Az informatikai eszközök történeti áttekintése	58

<i>VI. Könyvtári és médiainformatika.....</i>	<i>59</i>
1. Új információs eszközökön alapuló könyvtári szolgáltatások, elektronikus könyvtár	59
2. Keresés – könyvtári kódrendszerek.....	60
3. Keresés – direkt és indirekt tájékoztató eszközök.....	61
4. A könyvtár és az információs társadalom összefoglalása	62

I. A számítógép és környezete

1. A számítógép alkalmazási területei, hálózatok

1. *

A számítógéphez vizes, maszatos kézzel ne nyúlj!
Tartsd be a hálózatkezelés szabályait és az illemszabályokat!
A számítógép drága eszköz, ne rongáld!

2. *

Ha a számítógépeket összekapcsoljuk egymással, hálózatról beszélünk. Az internet egy világméretű számítógépes hálózat. Az Interneten lehet keresni (böngészni), levelezni és híreket adni magunkról (hirdetni.)

3. **

Legalább két számítógép összekapcsolásával kapjuk.	Hálózat
Ennél a hálózattípusnál felügyelőprogram is segíti a hálózat használatát.	Szerver-kliens hálózat
Sok hálózatot és egyedi számítógépet összekapcsoló világméretű hálózat.	Internet

4. **

1. Rendszergazdák: (Administrators): Minden joggal rendelkeznek, köztük olyanokkal, amelyeket más csoportba tartozó felhasználók nem birtokolnak: átléphetik az állományvédelmet, előírhatják a biztonsági naplózást, beállíthatják a rendszerszintű felhasználói jogokat, kiléptethetik a munkaállomást lezáró felhasználókat, megformázhatják a merevlemezt, telepíthetik az operációs rendszert és összetevőit, frissíthetik az operációs rendszert. Feladatuk a kritikus rendszerparaméterek beállítása is.

2. Általános jogú felhasználók:

Kiemelt felhasználók (Power Users): A merevlemez-formázás, a rendszerszintű felhasználói jogok adása, a biztonsági mentések készítése és helyreállítása, a munkaállomást lezáró felhasználók kiléptetési joga nélkül minden rendszergazdai joggal rendelkeznek, tehát a számítógép fentiekben kívüli bármely beállítását módosíthatják, illetve programokat telepíthetnek. A nem hitelesített alkalmazások futtatásához a végfelhasználókat ebbe a csoportba kell felvenni. A csoporttagok nem férnek hozzá más felhasználók NTFS kötetén tárolt adataihoz, kivéve, ha erre a felhasználók külön engedélyt adtak. A kiemelt felhasználók általános jogú felhasználóknak tekinthetők.

3. Korlátozott jogú felhasználók:

Felhasználók (Users): A szokásos felhasználók csoportja, akik bejelentkezhetnek, könyvtárakat és fájlokat hozhatnak létre, alkalmazásokat futtathatnak. Kiléphetnek a rendszerből, leállíthatják a Windows XP Professional-t. Ez a rendszer számára a legbiztonságosabb csoport, mert ennek alapértelmezett engedélyei nem teszik lehetővé az operációs rendszer beállításainak vagy más felhasználók adatainak módosítását. Kialakíthatnak helyi csoportokat és általuk létrehozott helyi csoportokat kezelhetik. Teljes hozzáféréssel rendelkeznek a saját adatfájljaikhoz, és a rendszerleíró adatbázis rájuk vonatkozó részéhez. A megfelelő biztonsági szint fenntartása érdekében a végfelhasználókat ehhez a csoporthoz rendeljük. A felhasználók korlátozott jogú felhasználók tekinthetők.

4. Vendégek: (Guests): Csak korlátozott olvasási jogokkal rendelkező vendégek.

5. **

	R			
			O	
B		O		
			T	
	O			K

2. A számítógép és perifériái

1. **

Számítógép: b, e, f, h, j

Számítógépház: g, i

Alaplap: a, c, d

2. ***

Alaplap: c, i

Processzor: d, g,

Memória: a,

Adattárolók: b, e, f, h,

3. **

Tíz	2^{10}	2^9	2^8	2^7	2^6	2^5	2^4	2^3	2^2	2^1	2^0	Kettes
szerbe	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1	számsze
5									1	0	1	101
35						1	0	0	0	1	1	100011
133				1	0	0	0	0	1	0	1	10000101
15								1	1	1	1	1111
28							1	1	1	0	0	11100
458			1	1	1	0	0	1	0	1	0	111001010

4. ***

$$3_{10} = 11_2$$

$$6_{10} = 110_2$$

$$15_{10} = 1111_2$$

5. ***

$$10_2 = 2_{10}$$

$$111_2 = 7_{10}$$

$$1001_2 = 9_{10}$$

3. Háttértárak

1.*

Az adatok tárolása

2. *

vincseszter, flopi, cédé, dévédé, pendrájv

3. **

mágnese

tárolás

optikai

alaplap

memória

háttértár

4.*

bájt < kB < MB < GB < TB

A váltószám mindenütt 1024

5. **

cédé 700 MB, flopi 1,44 MB, vincteszter 120 GB, dévédé 4,7 GB

1-d, 2-c, 3-a, 4-e

6. **

Megfejtés: MEMÓRIA

1.	N	Y	O	M	T	A	T	Ó											
2.	H	A	R	D	V	E	R												
				3.	M	O	N	I	T	O	R								
			4.	F	L	O	P	I											
		5.	E	G	É	R													
				6.	B	I	L	L	E	N	T	Y	Ú	Z	E	T			
				7.	H	A	N	G	F	A	L								

4. Az operációs rendszer segédprogramjai

1. **

A készülő rajzot vagy dokumentumot munka közben a számítógép mEMÓRIÁja tárolja.

Munkánkat, ha meg akarjuk őRIZNi, háttértárra kell menteni.

Így jönnek létre a fÁJLok (állományok).

Az állományokat el kell nEVEZNi.

A nevet mi választhatjuk, a kiKITERJESZTÉSt a program adja.

2. *

autók.bmp

A bmp a kiterjesztés, az autók szó a fájlnev.

3. *

Szöveges dokumentumok: *.txt, *.rtf, *.doc

Hangfájlok: *.wav, *.mp3

Képfájlok: *.jpg, *.avi, *.gif, *.pif, *.bmp

4. **

1.	H	E	L	Y	I	M	E	N	Ú										
					2.	Á	T	N	E	V	E	Z	É	S					
				3.	L	É	T	R	E	H	O	Z	Á	S					
			4.	Á	T	H	E	L	Y	E	Z	É	S						
				5.	T	Ö	R	L	É	S									

Megfejtés:ENTER

Egy billentyű neve. Az adatbevitel lezárására használjuk.

5. *

A másolás, áthelyezés, átnevezés és törlés művelethez a fájlokat és mappákat ki kell jelölni.

5. A vírusok, és tömörítés

1. *

Kakukktojás a telepítőprogramok, mert az nem okoz kárt.

2. *

fertŐZÉS rejtŐZKÖDés kárOKOZás kis mÉREt

3. *

Tömörített fájlok: munkafüzet.rar kép.zip játékok.arj

4. *

viki.mp3 fa.jpg emberke.mpg

Azért nem eredményes a további tömörítés, mert ezek a fájlok már eredetileg is tömörített formátumban lettek elmentve.

4. **

Az állományok mérete kisebb lesz.

Így kevesebb helyre van szükség a tárolásukhoz és rövidebb idő alatt továbbíthatók.

4. *

A fájlok tömörítésére és kicsomagolására szolgáló programok	tömörítőprogramok
Adatainkat rövidebb kódsorozattal tároljuk	tömörítés
Tömörített adatok eredeti állapotba való visszaállítása	kicsomagolás

5. **

1. kép: törlés a tömörített állományból

2. kép: tömörítés

3. kép: hozzáadás a tömörített állományhoz

4. kép: kicsomagolás

5. kép: tömörített állomány tartalmának megtekintése

II. Algoritmizálás, programozás

1. Jelek, elvárásolt jelek

1. *

A jelet minden esetben érzékszerveinkkel érzékeljük.

nem _____

A leggyakoribb jelek a 2D jelek.

igaz _____

Az analóg jelfeldolgozás legnagyobb hátránya a zaj.

igaz _____

A digitális jelek analóg jellé alakíthatók, de az analóg jelek nem alakíthatók digitális jellé.

nem _____

2. *

telefon jel, rádióhullám, infra

3. *

Denevér tájékozódása,

4. *

1. kép virtuális tárgyak, hologram

2. kép stilizált, műszaki rajz

3. kép képszerű, festmény

4. kép szimbolikus, ékírás

5. **

Analóg jel

Rajz, festményről készült kép

Fényképezőgép által készített kép

Videokamerával készült film

Hanglemez

digitális jel

szkennelt kép

digitális kép

film, avi

mp3 zene fájl

6. **

$1111111_2 = 127_{10}$

$1010101_2 = 85_{10}$

$256_{10} = 100000000_2$

7. *

001111111111100

011000000000110

100100000001001

101110000011101

100100010001001

100000010000001

100100000001001

100011111110001

011000000000110

001111111111100

2. Lépésről lépésre, algoritmusok

1. *

2 _____ Teríts meg!
1 _____ Moss kezet!
3 _____ Edd meg az ételt!
4 _____ Mosogass el!
5 _____ Moss fogat!

iteráció

2. *

Ismétlés 17
 Kis golyó
 Nagy golyó
vége

ciklus

3. *

Ciklus ...4....szer előre 100 jobbra 90 Ciklus vége
--

4. **

Ismétlés 16
 Kör
vége

5. *

Rakjuk egy tálba a hozzávalókat!
Dolgozzuk össze!
Gyúrjuk össze addig, amíg az állaga nem megfelelő!
Nyújtsuk ki a tésztát!
Szaggassuk ki a megfelelő formákat!
Süssük meg!

6. **

Elágazás

7. **

Az első kép egy elágazás, a második kép több elágazást tartalmaz.

3. Mit tud a teknőc?

3. *

Ismétlés 6[(ki „poz: poz) e 100 j 60]

4. *

háromszöget

5.

Ismétlés 360 [(ki „poz: poz) e 1 j 1]

6.

a. töltöttellipszis [200 40 225 135]

b. töltöttellipszis [200 40 410 130]

4. Programozzuk!

2., 3.*

Megoldás: var.lmp fájlban található.

5. Paraméteres eljárás

1., 2. **

Megoldás: jégvirág.lmp fájlban található.

3. **

Megoldás: jégvirág2.lmp fájlban található.

4. ***

Megoldás: karácsony.lmp fájlban található.

6. Interaktív bemutató Logóban

1., 2., 3., *

Megoldás: bemutató.lmp fájlban található.

7. Önmagát hívó teknőc

1. *

Megoldás: zenében, versekben

2. *

Szabó Lőrinc – Dsuang Dszi álma

Kétezer évvel ezelőtt Dsuang Dszi,
a mester, egy lepkére mutatott.
- Álmomban - mondta - ez a lepke voltam
és most egy kicsit zavarban vagyok.
- Lepke - mesélte, - igen, lepke voltam,
s a lepke vígan táncolt a napon,
és nem is sejtette, hogy ő Dsuang Dszi...
És felébredtem... És most nem tudom,
most nem tudom - folytatta eltűnődve -,
mi az igazság, melyik lehetek:
hogyan Dsuang Dszi álmodta-e a lepkét
vagy a lepke álmodik engemet? -
Én jót nevettem: - Ne tréfálj, Dsuang Dszi!
Ki volnál? Te vagy: Dsuang Dszi! Te hát! -
Ő mosolygott: - Az álombeli lepke
épp így hitte a maga igazát! -
Ő mosolygott, én vállat vontam. Aztán
valami mégis megborzongatott,
kétezer évig töprengtem azóta,
de egyre bizonytalanabb vagyok,
és most már azt hiszem, hogy nincs igazság,
már azt, hogy minden kép és költemény,
azt, hogy Dsuang Dszi álmodja a lepkét,
a lepke őt és mindhármunkat én.

3.

<http://index.hu/tudomany/fib0407/>

4. *

Megoldás: házsor.lmp fájlban található.

5.

megoldás a spirálok.imp fájlban

6. **

körspirált

8. Rekurzív görbék, indák

2. *

Megoldás: Ha 5-tel indul és mindig 10-zel növekszik, akkor nem lesz egyenlő a hosszúsága 80-nal.

3. **

Megoldás: ha :hossz >80

4. **

Ha :hossz > 100 [Stop] 108

Ha :hossz=100 [Stop] nem áll meg!

Ha :hossz>=100 [stop] 108

6. **

arch 100 90

7. **

Megoldás: rekurzio.lmp fájlban található.

8. **

Megoldás: rekurzio.lmp fájlban található.

II. Pascal programozás

9. Bemeneti és kimeneti adatok. Elemi és összetett adatok

1. *

120 km – 90 perc – 80km/h

feldolgozható

Nap – Föld – 150millió km

60 N -1,5 m – 90 J

feldolgozható

1803 október – Deák Ferenc -Söjtör

bemeneti adatok		adatfeldolgozás	kimeneti adat
120 km	90 perc	120/1,5	80 km/h
60 N	1,5 m	60*1,5	90 J

A bemeneti adatokkal a szükséges műveletet elvégezzük.

2. *

program munka;

uses crt;

var ero, ut: real;

begin

clrscr;

write ('írd be a erőt (N): ');

readln (ero);

write ('írd be a megtett utat (m): ');

readln (ut);

writeln ('a végzett munka: ',ero*ut:3:0,' J');

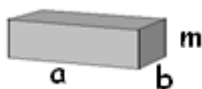
readln;

end.

munka=erő *út

3. *

bemeneti adat: 3



program felsz;

uses crt;

var a, b, m: byte;

begin

clrscr;

writeln ('írd be a téglatest méreteit (cm): ');

readln (a);

readln (b);

readln (m);

write ('a téglatest térfogata: ',a*b*m,' cm3');

readln;

end.

4. *

Elemi adatról beszélünk, ha azt - a feladat szempontjából – nincs értelme tovább bontani.
A Pascal nyelvben elemi adattípusok: a byte, az integer, a char (karakter), a real, a sztring stb.

5. **

Billentyűzetről, számítások eredménye képpen...
Deklarációs részben

var
színezendő szövegdoz

var szam1: byte; betu: char;

6. **

byte, real
kivonás (eltelt idő), osztás
real

```
program kerekpar_seb;
uses crt;
var ut, indul, erkez: byte;
    sebes: real;

begin
    clrscr;
    write ('Hány órákor indult a kerékpártúra? ');
    readln (indul);
    write ('Hány órákor érkeztek a célba? ');
    readln (erkez);
    write ('Mennyi utat tettetek meg? (km) ');
    readln (ut);
    sebes:=ut/(erkez-indul);
    write ('a túrán az átlagsebesség: ',sebes:2:0,'km/h');
    readln;
end.
```

7. **

Real,
Div

```
program nepsuruseg;
uses crt;
var fo, ter, nepsur: integer;

begin
    clrscr;
    write ('Mekkora a terület? (ezer km2) ');
    readln (ter);
    write ('Mennyi a lakosok száma? (ezer fő) ');
    readln (fo);
```

```
npsur:=fo div ter;  
write ('a terület népsűrűsége: ',npsur,' fő/km2');  
readln;  
end.
```

10. A tömb és a while ciklus

1. *

Tömb típusú
deklaráció

var tomb1:array [1..10] of integer

tömb elemeinek indexével hivatkozunk.

2. *

array
tömb elemszámát
tömb elemeinek

3. *

szamok nevű tömb 5. eleme

tomeg nevű tömb i. eleme (i értéke a ciklusváltozó értékével egyezik meg)

4. *

☒ nev[2];

ne[]11];
nincs 11.elem

név[1][]

☒ nev[i];
hibás a tömbnév

5. *

A/

```
program varosok;  
uses crt;  
var varos: array[1..8] of string;  
    i: byte;
```

```
begin  
  clrscr;  
  writeln ('Írd be 8 város nevét!');  
  for i:=1 to 8 do  
    readln(varos[i]);  
  clrscr;  
  write ('A harmadik város ',varos[3]);  
  readln;  
end.
```

B/

```
program varosok_b;  
uses crt;  
var varos: array[1..8] of string;  
    i: byte;
```

```
begin  
  clrscr;  
  writeln ('Írd be 8 város nevét!');  
  for i:=1 to 8 do  
    readln(varos[i]);  
  clrscr;  
  for i:=1 to 8 do  
    writeln (i ,'. ',varos[i]);  
  readln;  
end.
```

6. **

```
program evf_letsz;  
uses crt;  
var evf: array[1..4] of string;  
    letszam: array[1..4] of byte;  
    i: byte;  
  
begin  
    clrscr;  
    writeln ('Kérem az évfolyamokat és a hozzá tartozó l,tszámokat: ');  
    for i:=1 to 4 do  
        begin  
            readln (evf[i]);  
            readln (letszam[i]);  
        end;  
    clrscr;  
    gotoxy(25,9);  
    write ('évfolyam');  
    gotoxy(35,9);  
    write ('létszám');  
    for i:=1 to 4 do  
        begin  
            gotoxy(28,10+i);  
            write (evf[i]);  
            gotoxy(38,10+i);  
            write (letszam[i]);  
        end;  
    readln;  
end.
```

7. *

for ciklus: Legalább egyszer lefut a ciklusmag.

Ez számláló típusú ciklus.

while ciklus: A ciklusba való belépés feltételtől függ.

Lehet, hogy a ciklus egyszer sem hajtódik végre.

A ciklusváltozó értékét a ciklusmagban növelni kell.

8. **



9. *

```
program zeneim;
uses crt;
var zenek: array[1..30] of string;
    zene: string;
    i,dbszam: byte;

begin
  clrscr;
  dbszam:=0;
  writeln ('Írd be kedvenc zeneszámaidat! (max 30):');
  readln (zene);
  while (zene<>'') and (dbszam<30) do
    begin
      dbszam:=dbszam+1;
      zenek[dbszam]:=zene;
      readln(zene);
    end;
  clrscr;
  for i:=1 to dbszam do
    writeln (i, ' ', zenek[i]);
  readln;
end.
```

10. **

```
program tant;
uses crt;
var tantargyak: array[1..10] of string;
    tantargy: string;
    tantszam, i: byte;

begin
  clrscr;
  writeln ('Írd be kedvenc tantárgyaidat!');
  tantszam:=0;
  readln (tantargy);
  while (tantargy <> '0') and (tantszam<15) do
    begin
      tantszam:=tantszam+1;
      tantargyak[tantszam]:=tantargy;
      readln(tantargy);
    end;
  clrscr;
  gotoxy (25,7);
  write ('Kedvenc tantárgyaim:');
  for i:=1 to tantszam do
    begin
      gotoxy (30,8+i);
      textcolor(11);
      writeln (tantargyak[i]);
    end;
  end.
```



```
    end;  
    readln;  
end.
```

1. Az eldöntés, a kiválasztás és a keresés algoritmusa

1. *

Eldöntés tétele

2.*

```
program szul_varos;
uses crt;
var varos: array[1..8] of string;
    szulhely: string;
    i: byte;

begin
  clrscr;
  writeln ('Írd be 8 város nevét!');
  for i:=1 to 8 do
    readln(varos[i]);
  write ('Hol születted? ');
  readln (szulhely);
  clrscr;
  i:=1;
  while (i<=8) and (varos[i]<>szulhely) do
    i:=i+1;
  if i<=8 then
    writeln ('Megtaláltam a szülővárosod!',szulhely)
  else
    writeln ('Nem találtam a szülővárosod!');
  readln;
end.
```

3. **

```
program futoverseny;
uses crt;
var idok: array[1..50] of byte;
    ido, i, db: byte;

begin
  clrscr;
  db:=0;
  writeln ('Írd be a futóverseny eredményeit! (max 50)');
  readln (ido);
  while (ido<>0) and (db<50) do
    begin
      db:=db+1;
      idok[db]:=ido;
      readln(ido);
    end;
  clrscr;
  i:=1;
```

```

while (i<=db) and (idok[i]<=40) do
  i:=i+1;
if i<=db then
  writeln ('Volt, aki 40 másodpercnél hosszabb idő alatt futott.')
else
  writeln ('Nem találtam, aki 40 másodpercnél hosszabb idő alatt futott!');
readln;
end.

```

4. *

Amennyiben található adott tulajdonságú elem a tömbben.

5. **

```

program negativszam;
uses crt;
var szamok: array[1..30] of integer;
    szam: integer;
    i, dbzam: byte;

begin
  clrscr;
  dbzam:=0;
  writeln ('Írj be maximum 30 számot (0 végjelig:');
  readln (szam);
  while (szam <> 0 ) and (dbzam < 30) do
    begin
      dbzam:=dbzam+1;
      szamok[dbzam]:=szam;
      readln(szam);
    end;
  writeln ( ' ');
  i:=1;
  while (i<=30) and (szamok[i] > 0)do
    i:=i+1;
  if i <= dbzam then
    writeln ('Találtam negatív számot.')
  else
    writeln ('A beírtak között nem volt negatív szám.');
```

readln;

end.

6. *

Az eldöntés és kiválasztás tételét.
Mindig csak az első találatig.

7. **

Eldöntés tétele (bal felső)
Kiválasztás tétele (bal alsó)
Keresés tétele (jobb oldalon)

8. *

```
program vege0;
uses crt;
var szamok: array[1..15] of byte;
    i: byte;

begin
  clrscr;
  writeln ('Írj be 15 számot!');
  for i:=1 to 15 do
    readln (szamok[i]);
  clrscr;
  i:=1;
  while (i<=15) and (szamok[i] mod 10 <> 0 ) do
    i:=i+1;
  if i<=15 then
    write ('A(z) ',i,' helyen volt közöttük 0-ra végződő szám.')
  else
    writeln ('Nem volt 0-ra végződő szám.');
```

```
  readln;
end.
```

9. *

```
program kartya;
uses crt;
var kartyak: array[1..7] of string;
    i: byte;

begin
  clrscr;
  writeln ('Írj be 7 kártyalap nevet!');
  for i:=1 to 7 do
    readln (kartyak[i]);
  clrscr;
  i:=1;
  while (i<=7) and (kartyak[i] <> ' sz') do
    i:=i+1;
  if i<=7 then
    write ('A(z) ',i,' helyen volt a kártyák között ász.')
  else
    writeln ('Nem volt a lapok között ász.');
```

```
  readln;
end.
```

12. Rendezés

1. *

```
csere:= tomb[i]
tomb[i]:=tomb[i+1]
tomb[i+1]:= csere
```

Átmeneti tárolásra

2. *

csere változó: 0

```
csere:= kor1
kor1:=kor2
kor2:=csere
```

csere= 45

kor1= 68

kor2= 45

3. *

```
program kursor;
uses crt;
var korok: array[1..10] of byte;
    i, j, csere, rendezett: byte;

begin
  clrscr;
  writeln ('Írj be 10 életkort!');
  for i:=1 to 10 do
    readln (korok[i]);
  rendezett:=0;
  i:=i-1;
  while (i>=1) and (rendezett=0) do
    begin
      rendezett:=1;
      for j:=1 to i do
        begin
          if korok[j]>korok[j+1] then
            begin
              csere:=korok[j];
              korok[j]:=korok[j+1];
              korok[j+1]:=csere;
              rendezett:=0;
            end;
        end;
      i:=i-1;
    end;
  for i:=1 to 10 do
```

```

        writeln (korok[i]);
    readln;
end.

```

4. **

rendezést
 ha a korok [j] <korok j[j+1] akkor

5. *

```

program pontok_sorba;
uses crt;
var pontok: array[1..10] of byte;
    pont, dbszám: byte;
    i, j, csere, rendezett: byte;

begin
    clrscr;
    dbszám:=0;
    writeln ('Írd be a verseny pontértékeit (max 50)!');
    readln (pont);
    while (pont<>0) and (dbszám<50) do
        begin
            dbszám:=dbszám+1;
            pontok[dbszám]:=pont;
            readln (pont);
        end;
    clrscr;
    rendezett:=0;
    i:=dbszám-1;
    while (i>=1) and (rendezett=0) do
        begin
            rendezett:=1;
            for j:=1 to i do
                begin
                    if pontok[j]<pontok[j+1] then
                        begin
                            csere:=pontok[j];
                            pontok[j]:=pontok[j+1];
                            pontok[j+1]:=csere;
                            rendezett:=0;
                        end;
                end;
            i:=i-1;
        end;
    for i:=1 to dbszám do
        writeln (pontok[i]);
    readln;
end.

```

6. *

```

program szorend;
uses crt;
var szavak: array[1..10] of string;
    szo, csere: string;
    szoszam: byte;
    i, j, rendezett: byte;

begin
    clrscr;
    szoszam:=0;
    writeln ('Írd be a szavakat (max 25)!');
    readln (szo);
    while (szo<>'') and (szoszam<25) do
        begin
            szoszam:=szoszam+1;
            szavak[szoszam]:=szo;
            readln (szo);
        end;
    clrscr;
    rendezett:=0;
    i:=szoszam-1;
    while (i>=1) and (rendezett=0) do
        begin
            rendezett:=1;
            for j:=1 to i do
                begin
                    if szavak[j]>szavak[j+1] then
                        begin
                            csere:=szavak[j];
                            szavak[j]:=szavak[j+1];
                            szavak[j+1]:=csere;
                            rendezett:=0;
                        end;
                end;
            i:=i-1;
        end;
    for i:=1 to szoszam do
        writeln (szavak[i]);
    readln;
end.

```

13. Véletlenek pedig vannak

1. *

A/

Részfeladatok megoldására.

B/ paraméter, függvény értéke

2. *

0 és 25 közé(a 0 benne van a 25 nincs)

48 és 57 közé

0 és 1 közé

3. *

ord(C) paramétere: C (vagy N)

visszaadott értéke:67 (vagy 78)

chr(i)paramétere: 78 (vagy 67)

visszaadott értéke:N (vagy C)

4. *

program vlsz_ascii;

uses crt;

var kodok :array[1..8] of byte;

 i: byte;

 betuk: char;

begin

 clrscr;

 writeln (' A véletlenszerűen kiválasztott 8 ASCII kód');

 writeln (' és a hozzá tartozó betűk:');

 randomize;

 for i:=1 to 8 do

 begin

 kodok[i]:=ord (random(26)+65);

 gotoxy (5,3+i);

 write (kodok[i]);

 gotoxy (9,3+i);

 write (chr(kodok[i]));

 end;

 readln;

end.

5. **

program jatek;

uses crt;

var i, szam, vsz :byte;

begin

 clrscr;

 writeln ('Melyik számra gondoltam 1 és 10 között?');


```

Writeln (' (3-szor játszunk!) ');
for i:=1 to 3 do
  Begin
    textcolor (15);
    write ('Írd be melyik számra "gondolok"? ');
    readln (szam);
    randomize;
    vsz:=random (10)+1;
    write ('Az én számom a ',vsz,' volt' );
    if szam=vsz then
      begin
        textcolor (12);
        writeln (' Eltaláltad a gondolt számomat!!!')
      end
    else
      begin
        Textcolor (11);
        writeln (' Sajnos most eltévesztetted! ');
      end;
    end;
  readln;
end.

```

15. Hogyan oldjam meg?

1. *

while ciklust
sztring típusúak
kiválasztás tételét

```
program arukiv;
uses crt;
var aruk: array[1..50] of string;
    aru, keres: string;
    i, aruszam: byte;

begin
    clrscr;
    aruszam:=0;
    writeln ('Írj be különféle árukat! (max 50)');
    readln (aru);
    while (aru<>='') and (aruszam<50) do
        begin
            aruszam:=aruszam+1;
            aruk[aruszam]:=aru;
            readln(aru);
        end;
    writeln ('Milyen árut keresel?');
    readln (keres);
    clrscr;
    i:=1;
    while (i<=aruszam) and (aruk[i]<>keres) do
        i:=i+1;
    if (i<=aruszam){ and (aruk[i]<>keres) }then
        writeln ('Megtalálható a keresett áru.')
    else
        writeln ('Nem található meg a kereset áru.');
```

readln;

end.

2. *

Keresés tételét
Legyen a tömbelemek között 20-nál nagyobb érték.

```
program vizho;
uses crt;
var hofok: array[1..7] of byte;
    i: byte;

begin
    clrscr;
    writeln ('Írd be 7 nap vízhőmérsékletét!');
```

```

for i:=1 to 7 do
  readln (hofok[i]);
clrscr;
i:=1;
while (i<=7) and (hofok[i]<=20) do
  i:=i+1;
if i<=7 then
  writeln ('Az ',i, '. napon volt a víz 20 °C foknál melegebb.');
```

readln;

end.

3. **

szting, char, byte

A karakterláncoknak az egyes karaktereire, mint tömbelemekre hivatkozhatunk.

chr(I) függvénnnyel az ASCII kód karakterré alakítható

a keresés algoritmusával

```

program szo_kod;
uses crt;
var szo: string;
    szam, i: byte;
    betu: char;

begin
  clrscr;
  writeln ('Írj be egy 5 betűs szót!');
  readln (szo);
  writeln ('Írj be egy számot 65 ,s 90 illetve 97 ,s 122 között!');
  readln (szam);
  betu:=chr(szam);
  i:=1;
  while (i<=5) and (szo[i]<>betu) do
    i:=i+1;
  if i<=5 then
    begin
      writeln ('A kóddal megadott betű: ',betu);
      write ('Ez a betű a megadott szóban először a(z) ',i, ' helyen található.');
```

end

else

write ('A beírt szóban nem találtam a(z) ',betu, ' betűt.');

readln;

end.

4. ***

program erdeiisk;

uses crt;

var etkezes: array [1..10] of integer;

szallas: array [1..10] of integer;

utikolt: array [1..10] of integer;

osszktg: array [1..10] of integer;

```

    etk, szall, utk, csere: integer;
    i, j, rendezett, db: byte;

begin
    clrscr;
    db:=0;
    writeln ('Írd be a szállás, étkezés és útiköltséget!');
    readln (szall);
    readln (etk);
    readln (utk);
    while ( szall <> 0 ) and ( db < 10 ) do
        begin
            clrscr;
            writeln ('Írd be a szállás, étkezés és útiköltséget!');
            db:=db+1;
            szallas[db]:=szall;
            etkezes[db]:=etk;
            utikolt[db]:=utk;
            readln (szall);
            readln (etk);
            readln (utk);
        end;
    for i:=1 to db do
        osszktg[i]:=szallas[i]+etkezes[i]+utikolt[i];
    rendezett:=0;
    i:=db-1;
    while (i>=1) and (rendezett=0) do
        begin
            rendezett:=1;
            for j:=1 to i do
                begin
                    if osszktg[j]<osszktg[j+1] then
                        begin
                            csere:=osszktg[j];
                            osszktg[j]:=osszktg[j+1];
                            osszktg[j+1]:=csere;
                            rendezett:=0;
                        end;
                end;
            i:=i-1;
        end;
    clrscr;
    writeln ('A költségek csökkenő sorba rendezve:');
    for i:=1 to db do
        begin
            gotoxy(12,3+i);
            writeln (osszktg[i]);
        end;
    readln;
end.

```

15. Mit tanultunk Pascalból?

1. *

2. *

3. *

4. **

5. **

6. **

III. Alkalmazói ismeretek

1. Képszerkesztés

1. *

vörös, zöld és kék

2. *

1. A rajzlap mérete 600x400 képpont.

Kép - Attribútumok

2. A négyzetek mérete a legnagyobb négyzet méretének 80%, 60%, 40% illetve 20%-a.

Kép – Nyújtás/döntés - Nyújtás (vízszintesen és függőlegesen egyformán)

3. A négyzetek szerkesztett színekkel vannak kiöntve, az alapszín a kék, a többi a kék árnyalat.

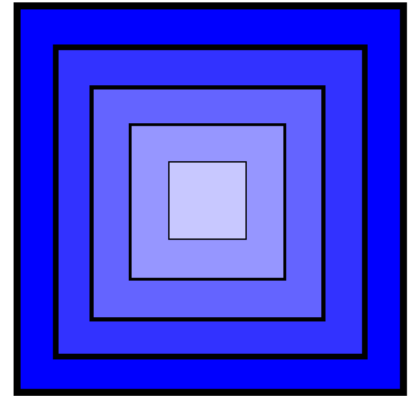
Színek –Színek szerkesztése

4. A rajzot **bmp** és **jpg** típusú fájlként is elmentjük.

Fájl – Mentés – Fájl típus bmp

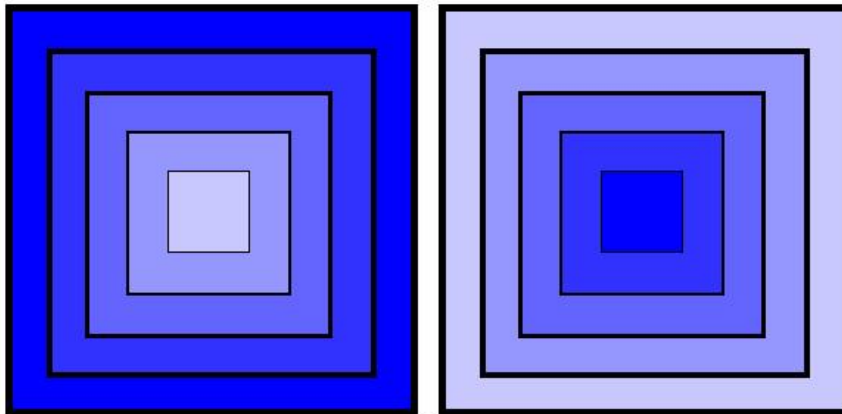
Fájl – Mentés másként – Fájl típus jpg

5.



A fájlok méretkülönbségét a veszteséges tömörítés okozza.

3. **



bmp

Szín felvétel, Kitöltés színnel

4. **

Göncölszekér

200-nál nagyobb

2. Szövegszerkesztés (Ismétlés)

1. *

A microsoft word alapértelmezés szerint beírás közben automatikusan ellenőrzi a helyesírást, a nyelvhelyességet, a lehetséges hibákat hullámos vonallal aláhúzza.

2. *

1. Times New Roman
2. Britannic Bold
3. Garamond
4. Arial Black
5. Georgia
6. Comic Sans MT
7. Verdana
8. Calibri
9. Courier New
10. Arial

Talpas betű: 1., 3., 6., 9.

Talpatlan betű: 2., 4., 6., 7., 8., 10.

3. **

1 pt = 1/72 inch

4. **

OKLEVÉL
EMLÉKLAP
H₂O
km²

körvonalas
nagybetűs
alsó index
felső index

5. ***

Kedves Szülő!

A **7.b** osztály szülői értekezletét **2011. február 3-án**
17⁰⁰ órától tartom a **Kőrösi Csoma Sándor**
Általános Iskola 103-as termében.

Megjelenésére feltétlenül számítok!

osztályfőnök

Karakterformázások:

betűtípus

betűméret

körvonalas

felső index

kiskapitális

Bekezdésformázások:

középre igazítás

balra igazítás

jobbra igazítás

térköz

3. Szövegszerkesztés (Oldalformázás)

1. **

1. Oldalformázás:

- **Papírméret:** az írólap mérete **148 x 210** mm. Ez az **A5-ös** szabványnak felel meg.
- **Tájolás:** az informatika könyvem **fekvő** tájolású.
- **Margók:** a most szerkesztett dokumentum margóit a következő értékekre állítom: felső és alsó margó 2 cm, bal és jobb margó 1,5 cm.

2. Oldalszámok:

- Oldalszámozást a Beszúrás – **Oldalszámok** menüpontban készthetek, ahol megadhatom az oldalszám formátumát, elhelyezkedését az **élőfejben** vagy az **élőlábban**.
- Az **élőfejet** másként **fejlécnek** nevezzük.
- Az **élőlábat** másként **láblécnek** nevezzük.

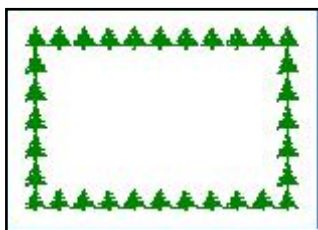
2. ***

- papírméret A nemzetközi szabvány szerinti papírméreteket használjuk, például. A3, A4, A5.
- tájolás A tájolás a lap álló (függőleges) vagy fekvő (vízszintes) elrendezését jelenti.
- margók A lap széleinél kihagyandó üres sávok.
- élőfej A felső margó felett minden oldalon megjelenő szövegrész.
- élőláb Az alsó margó alatt minden oldalon megjelenő szövegrész.

3. **

1. Nézet – Élőfej és élőláb
2. Beszúrás - Oldalszámok

4. **



1. A6.
2. fekvő
- 3.

Formátum – Szegély és mintázat – Oldalszegély - Kép

4. Szövegszerkesztés (Táblázatok)

1.*

Az adatmennyiség mértékegységei:¶

$$1024 \cdot \text{báj} \rightarrow = 1 \cdot \text{kB} \cdot (\text{kilobáj}) \leftarrow$$
$$1024 \cdot \text{kB} \rightarrow = 1 \cdot \text{MB} \cdot (\text{megabájt})$$
$$1024 \cdot \text{MB} \rightarrow = 1 \cdot \text{GB} \cdot (\text{gigabájt}) \leftarrow$$
$$1024 \cdot \text{GB} \rightarrow = 1 \cdot \text{TB} \cdot (\text{terabájt}) \leftarrow$$
$$1024 \cdot \text{TB} \rightarrow = 1 \cdot \text{PB} \cdot (\text{petabájt}) \leftarrow$$

Az alábbi szöveget a **Minden látszik** kapcsoló bekapcsolt állapotában látjuk.

A szóköz jele a **pont.**

A tabulátor jele a **nyíl**.

A sorok végén **sortörést**

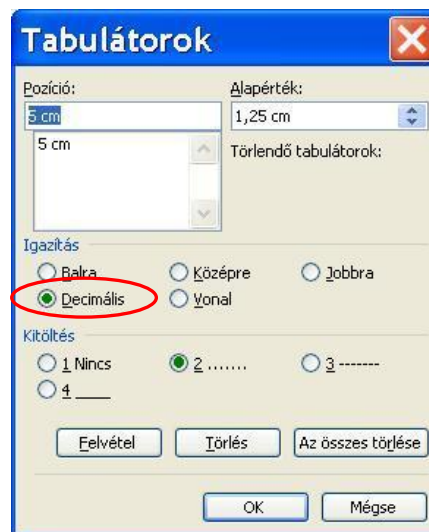
alkalmaztunk a **Schift + Enter** billentyűk segítségével.

2. **

Termék1 235,5

Termék2 27

Termék3 1146



3. **

Az **elő** sor cellái **egyesítve** vannak.

A cellák tartalma **középre** van igazítva.

A szegélyezést a **Formátum –Szegély és mintázat – Szegély** - menüpontban találjuk meg.

ÓRAREND						
Óra	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	
1.						
2.						

4. ***

[illegible]

5. A táblázatkezelés alapjai

1. **

Automatikus kitöltés gyakorlása						
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
1	4	7	10	13	16	19
JANUÁR	FEBRUÁR	MÁRCIUS	ÁPRILIS	MÁJUS	JÚNIUS	JÚLIUS
Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
január	március	május	július	szeptember	november	január

2. ***

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	54	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

4. **

Palacsintasütőde heti forgalma

Palacsinta	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
Csokis	11	16	21	26	31	36	41
Ízes	12	10	8	6	4	2	0
Túrós	10	14	18	22	26	30	34
Nutellás	15	15	15	15	15	15	15

6. Táblázatkezelés

1. ***

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Palacsintasütőde heti forgalma										
2											
3	Palacsinta	Ár/db (Ft)	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap	Összesen (db)	Összesen (Ft)
4	Csokis	230 Ft	11	16	21	26	31	36	41	182	41 860 Ft
5	Ízes	150 Ft	12	10	8	6	4	2	0	42	6 300 Ft
6	Túrós	250 Ft	10	14	18	22	26	30	34	154	38 500 Ft
7	Nutellás	180 Ft	15	15	15	15	15	15	15	105	18 900 Ft
8	Összesen:		48	55	62	69	76	83	90	483	105 560 Ft

$$J4 = \text{SZUM}(C4:I4)$$

$$J5 = \text{SZUM}(C5:I5)$$

$$J6 = \text{SZUM}(C6:I6)$$

$$K4 = B4 * J4$$

$$K5 = B5 * J5$$

$$K6 = B6 * J6$$

$$C8 = \text{SZUM}(C4:C7)$$

$$J8 = \text{SZUM}(J4:J7)$$

$$K8 = \text{SZUM}(K4:K7)$$

1. 483 db-ot

2. 105 560 Ft.

3. **

	A	B	C	D	E	F	G
1	Informatika verseny eredménye						
2							
3	Helyezés	Név	1. feladat max: 40 pont	2. feladat max: 30 pont	3. feladat max: 20 pont	4. feladat max: 10 pont	Összesen max: 100 pont
4	1.	1. csapat	35	28	20	5	88
5	2.	2. csapat	26	25	15	7	73
6	3.	3. csapat	38	29	18	9	94
7	4.	4. csapat	40	28	19	10	97

$$G4 = \text{SZUM}(C4:F4)$$

$$G5 = \text{SZUM}(C5:F5)$$

$$G6 = \text{SZUM}(C6:F6)$$

$$G7 = \text{SZUM}(C7:F7)$$

- A 4. csapat lett a győztes.
- Az 1. csapat.
- Két feladatot.

7. Közvéleménkutatás

1. *

	A	B	C
1	Választási lehetőség	Választ adók száma	Választ adók százaléka
2	4 előadásra	10	40
3	5 előadásra	11	44
4	Nekem mindegy	4	16
5	Összesen	25	

$$B5 = \text{SZUM}(B2:B4)$$

$$C2 = B2/B5*100$$

$$C3 = B3/B5*100$$

$$C4 = B4/B5*100$$

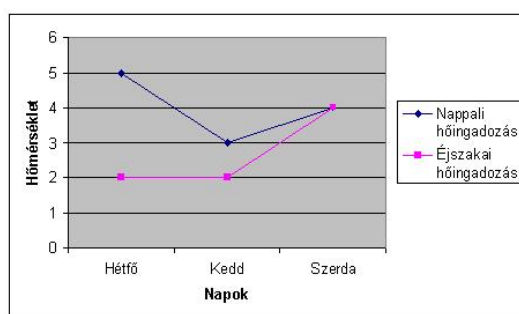
2. **

- 5 előadásra venne bérletet.
- 40%-a.
- 16%-a.

3. *

Egy lehetséges megoldás:

Napok	Nappali		Nappali hőingadozás	Éjszakai		Éjszakai hőingadozás
	Min	Max		Min	Max	
Hétfő	10	15	5	5	7	2
Kedd	11	14	3	6	8	2
Szerda	12	16	4	6	10	4



m13_2

8. Az osztálykirándulás terve

4. ***

	A	B
1	Heti bevétel	100 835 Ft
2	Nyersanyag	10 000 Ft
3	Üzemeltetés	11 000 Ft
4	Munkabér	25 000 Ft
5	Heti kiadások	=SZUM(B2:B4)
6	Nyereség	=B1-B5
7	Adó	=B6*40%
8	Heti jövedelem	=B6-B7

1. Mennyi a heti kiadás összesen? **46000 Ft**
2. Mennyi a nyereség? **54835 Ft**
3. Mennyi a nyereség utáni adó, ha az adó a bevétel 40%-a? **21934 Ft**
4. Mennyi a heti jövedelem? **32901 Ft**

9. Kirakati bemutató

1. **

- 1. Beszúrás – Új dia**
- 2. Formátum – Egyéni háttér**
- 3. Egyszínű, kétszínű, beállított, anyagminta, kép**
- 4. Beszúrás – Kép – ClipArt, Fájlból, WordArt, Alakzatok**

10. Bemutató készítése kiselőadáshoz

1. *

- 7 Előadás megtartása
- 4 Vázlatkészítés
- 2 Anyaggyűjtés
- 5 Feldolgozás
- 1 Témaválasztás
- 6 Előadásmód gyakorlása
- 3 Rendszerezés

2. *

Az előadás felépítése

- 3 A téma bemutatása
- 1 Cím, alcím
- 5 Köszönetnyilvánítás
- 2 Bevezetés
- 4 Összefoglalás

3. *

A kiselőadáshoz 10-15 dia elegendő.

Egy bemutaton belül ne változtassuk gyakran a hátteret!

A diaképek ne legyenek zsúfoltak!

Ne írjunk fel minden szót, hanem készítsünk vázlatot!

Az animációkkal az előadásra irányíthatjuk a figyelmet, de ha túlzásba vesszük, éppen az ellenkezőjét érjük el.

Vigyázzunk arra, hogy a diasorozat az előadás segédeszköze maradjon!

4. **

A diasorozat egységességét úgy érhetjük el, hogy **diamintát** használunk.

A **Jegyzetoldalra** írt szöveg kinyomtatható, ez segíti az előadót az előadásban.

Az **áttűnés** az átmenet módja az egyes diák között a lapozás során.

A **Dia elrejtése** menü segítségével beállíthatjuk, hogy mely diákat ne vetítsük le az előadás során.

A hallgatóság számára **emlékeztető** lapokat is nyomtathatunk, így jobban figyelemmel kísérhetik a bemutatót.

5. **

H Vetítés közben már nem tudjuk a diák sorrendjét változtatni.

I A bemutató vetítése közben rajzolhatunk az egyes diákra.

H Egyéni animációval beállíthatjuk, hogy a felsorolás pontjai hogyan jelenjenek meg, de azt nem hogy hogyan viselkedjenek animáció után.

11. Élménybeszámoló az osztálykirándulásról

1.*

2.



2. **

1. **cm**

2. **Rögzített méretarány**

3. **fokban**

3. *

Mozgókép a médiatárból, Mozgókép fájlból

Hang médiatárból, Hang fájlból, Hangrögzítés

4. **

A hang lejátszásának indítása és leállítása.

Hanglejátszás

Magyarázó, kísérőszöveg felvétel.

Hangrögzítés

A hang ismétlődjön a lejátszásig.

A hangszóróikon ne látszódjon.

Hangbeállítás

Információt kaphatunk a lejátszási időről.

5. **

pps, jpg html, gif, tiff, ppt, mht, png

12. Adatok az interneten

1. **

Azokat a dokumentumokat, amelyek más fájlokra való hivatkozásokat tartalmaznak, **hipertextnek** nevezzük. A **web** az Interneten böngészhető hipertext dokumentumok összessége, amelyeket különböző helyeken tárolnak. A web a **World Wide Web** (világméretű háló) rövidítése. A keresett információt általában **weblapokon** keresztül értjük el.

2. *

Mozilla, Netscape

3. **

Csak a szöveg.

Legjobb, ha a munkát egy mappa létrehozásával kezdjük. Ide gyűjtjük azokat az elemeket, képeket, video részleteket amelyeket a weblapra szeretnénk tenni.

4. ***

I I H H I H

6. *

Mappákat és almappákat.

7. *

HTM, HTML

IV. Infokommunikáció

1. Információszerzés az internetről

1. *

I, I, H

Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Google Chrome,...

2. *

URL-t például Weboldal címet (www.ntk.hu, www.facebook.com/NemzetiTankonyvkiado)

3. *

1.- 2., 2. - 3., 3. – 1.,

<http://www.startlap.hu>

részei_ protokoll számítógép

4. *

Használható tematikus kereső, de gyorsabban jutunk az eredményhez kulcsszavas kereséssel.

*5. *

Kb **267 000** találat

kb. **20 700** találat

kb. **9 980** találat

2. Állományműveletek az interneten

1. *

3. 4. 1. 5. 2.

2. *

szövegfájlba, másolhatók, kép másolása

3. *

4. *

A saját számítógépünkön található fájlt átmásoljuk egy szerverre.

Bárki, akinek internet hozzáférése van.

Regisztrálás adott rendszerre.

iwiw, mywip, youtube, facebook, picassa, ...

5. *



6. *

A/ Lakcímed, telefonszámod, bármilyen jelszavad, telefonod PIN kódja

B/ bármilyen jelszavad, telefonod PIN kódja

3. Elektronikus levelezés

1. *

Postai levélcíme az embernek általában 1 esetleg 3 (ideiglenes lakcím, munkahelyi)
Bármennyi e-mail cím létrehozható, de 3-4 –nél többet nem érdemes használni.

2. *

felhasználó azonosítója @ (et jel) szolgáltató azonosítója

3. **

4. 1. 3. 5. 6. 2.

4. **

meg szabad
legalább 8 karakterből
senkinek nem szabad

5. *

I H I

6. *

Címzett kiválasztása
Csatolás (melléklet)
Tallózás
Fájl kiválasztása
Csatolás (megnyitás)
Küld

7. *

Szöveg, kép, hang, video...

8. *

keresését saját mappaszerkezetünkbe.
levelezőből való kijelentkezéssel történik.

4. Mobilkommunikációs eszközök

1. *

PDA

Laptop

Mobiltelefon

2. *

Mobilkommunikációs eszközök

3. *

helyhez kötöttek

4. *

SMS, MMS, Wap

5. *

SMS – 2. 5.

MMS -1. 4.

Wap – 3. 6.

***6. feladat:**

Infra, bluetooth, usb

V. Információs társadalom

1. Szerzői jog

1. *

Mozilla Firefox, StarOffice.

2. *

Szabadon másolhatók és terjeszthetők.

3. *

legális: megfelelő licensszel rendelkező jogtisztá szoftver.

illegális: Nem rendelkezik megfelelő licenz szerződéssel.

4. *

Az a személy, aki a programot, művet (irodalmi, tudományos és művészeti alkotást) elkészíti.

5. *

össztársadalmi, kulturális, oktatási okok indokolják a felhasználás ingyenes voltát, pl. idézés, tudományos kutatáshoz való felhasználás.

6. **

Jogtisza szoftver: <http://jogtisztasag.lap.hu/>

7. **

1999. évi LXXVI. Törvény a szerzői jogról:

„§ (1) Ez a törvény védi az irodalmi, tudományos és művészeti alkotásokat.”

2. Számítógépes adatvédelem, adatbiztonság

2.

<http://www.hsw.hu/hirek/29113/minden-hetedik-jelszo-egy-percen-belul-feltorheto.html>

3. *

Ez a jelszavak közötti legegyszerűbb megoldás csak olyan helyen alkalmazható, ahol garantálni lehet, hogy a próbálgatások száma csak nagyon kevés (általában 3). A három sikertelen próbálkozás után az automata elnyeli és letiltja a bankkártyát

4. *

3 szor próbálkozhatom utána leblokkolja a kártyát. A PUK kóddal lehet feloldani. Ezt a számot is megkapja az előfizető, de módosítani csak a hálózat operátora tudja,

5. *

Egy olyan automatikus technika, amely méri és rögzíti egy személy egyedi fizikai, testi jellemzőit és ezeket az adatokat azonosításra és hitelesítésre használja fel. Többféle biometrikus technológiát alkalmaznak már világszerte. Például ujjlenyomat-azonosítás, hanganalízisen alapuló azonosítás.

3. Vele vagy nélküle?

2.
Kaposvár

4.

1. kép autós navigálás
2. kép járműkövetés
3. kép turisztika

5.feladat. Sorolj fel még a GPS alkalmazási területeit!

Megoldás: térképészet, fölmérés, földmozgások mérése, földrengések mérése, pontos beazonosítása, katonaság, időmérés nagy pontossága miatt, időszinkronizálás stb.

4. Elektronikus vásárlás

1. **

Minden olyan szó, kifejezés elfogadható, amely valamilyen szempontból utal az elektronikus kereskedelemre.

Például: e-bolt, online vásárlás, online fizetés, virtuális vásárlás, e-kereskedelem, online piac, webkártya stb.

megoldás az ebolt.kid

5.*

Felhasználó névvel és jelszóval

7.**

A digitális aláírás biztonságosabb, mert sokkal nehezebb hamisítani. Nemcsak az aláíró hitelesíti, de azt is igazolja, hogy a dokumentum nem változott az aláírás óta.

8.**

Alkalmazási terület:

Elektronikus levelezés során a levelek digitális aláírása

Elektronikus formában eljuttatott anyagok aláírása

Elektronikus kereskedelemben, Interneten keresztül bonyolított elektronikus tranzakciók hitelesítése

9.**

Magyarországon az elektronikus aláírásról szóló törvény 2001. szeptember 1.-én lépett hatályba.

5. Az informatikai eszközök történeti áttekintése

1.*

Személyi Számítógép

4.*

Bármilyen monitor használható kijelzőnek, de a leggyakrabban a televízióval kapcsolták össze.

5.

[http://hu.wikipedia.org/wiki/Kem%C3%A9ny_J%C3%A1nos_\(matematikus\)](http://hu.wikipedia.org/wiki/Kem%C3%A9ny_J%C3%A1nos_(matematikus))

Kemény János, aki Budapesten született 1926-ban. Matematikus volt. Tom Kurtz-cal együtt 1964-ben megalkotta a BASIC programozási nyelvet és az első időmegosztású számítógépes rendszert.

VI. Könyvtári és médiainformatika

1. Új információs eszközökön alapuló könyvtári szolgáltatások, elektronikus könyvtár

1. **

Ezen az oldalon sok hasznos anyagot találsz az iskolai tananyagokhoz.

Audiovizuális tartalmakat gyűjtő oldal.

A hang és képfelvételek kikölcsönözhető gyűjteménye.

Az Interneten elérhető magyar nyelvű és magyar vonatkozású tartalmak leíró adatait gyűjti, rendszerezi és teszi kereshetővé.

SDT

NAVA

médiatár

NDA

2. **

Metázásnak nevezzük azt amikor dokumentumokat (képeket, hang-, szöveg-, filmfájlokat) leíró adatokkal (metaadatokkal) látunk el.

3. **

Virtuális könyvtár

Az elektronikus (virtuális) könyvtár digitalizált formában, számítógépek hálóján tárolja a könyveket

V		I	R		
	T	U			Á
L		I		S	
	K		Ö		
	N	Y			V
T				Á	R

4. ***

1. Az elektronikus és a valóságos könyvtár alapszolgáltatásai megegyeznek.

2. Az elektronikus könyvtár digitalizált dokumentumokat tárol és tesz elérhetővé.

3. Emberek által felolvasott könyvek digitális változata a hangoskönyv.

4. A nyomtatott szöveget szkennelvel digitalizálják.

2. Keresés – könyvtári kódrendszerek

1. *

A szépirodalmi művek rendezésére szolgál.

Az ismeretterjesztő művek rendszerezése szolgál.

Ebből áll a könyvek raktári jelzete

Cutter-szám

ETO-szám

ETO-szám és Cutter szám

2. **

Cutter-szám A94, C11, B18, H21

ETO-szám 540, 915, 943, 570

Raktári jelzet 681 B71, 371 D72

3. **

A **termékkatalógus** nem könyvtári fogalom. (pl szórólapok, ingyenes reklámkiadványok)

4. ***

Arany János

2000

cédé

1 db

CD Dealer

CD 246

Nem, mert védett, csak helyben használható

5. ***

Számítógépes katalógus

A könyvtárakban nem csak katalóguscédulákban, hanem számítógépes katalógusokban is lehet keresni. A számítógépes katalógus lehetővé tesz összetett keresést is. (pl

<http://opac.rfmllib.hu/WebPac/CorvinaWeb?action=advancedsearchpage&actualsearchset=&actualsort=&language=¤tpage=simplesearchpage>)

3. Keresés – direkt és indirekt tájékoztató eszközök

1. *

kalandregény

A kalandregény nem kézikönyv.

2. **

Kétnyelvű (angol-magyar) szótár

lexikon

Enciklopédia (wikipédia)

3. ***

Az ismereteket tartalmi összefüggésükben írja le enciklopédia

Internetes oldal, ahol könyvekre is lehet licitálni vatera

Lexikonokban az élőfej megmutatja, hogy melyik az első és az utolsó _____ az adott oldalon. szócikk

Olyan könyvek, amelyeket nem szokás elejétől a végéig folyamatosan elolvasni kézikönyvek.

Egy tudományágat részletesebben feldolgozó lexikon szaklexikon

A szótárak egyik fajtája egynyelvű

Közművelődési könyvtárak egyik fajtája. Városi

Megfejtés:évkönyv

Az évkönyvet intézmények, szervezetek szokták kiadni. Egy-egy év eseményeit tartalmazza.

Általában nem kölcsönözhető, hanem kézikönyv.

4. *

média

A kommunikációban a média az információ rögzítésére és közvetítésére használt eszközöket jelenti. (Wikipédia média szócikk)

5. *

Előkészület Feldolgozás Előadás

6. **

4. Jegyzetek rendszerezése

6. Kiselőadás megtartása

1. Tájékozódás a témáról

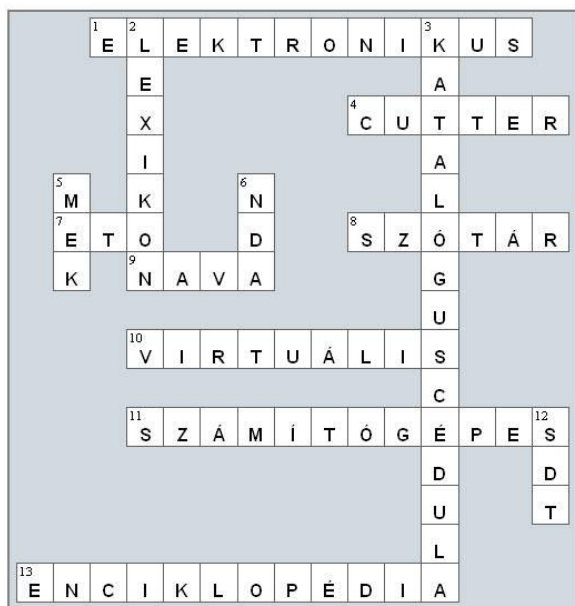
3. Az anyagok elolvasása, kijegyzetelése

5. Vázlatírás

2. Az anyagok összegyűjtése

4. A könyvtár és az információs társadalom összefoglalása

1. ***



2. **

b, d

3. ***.

stramer, DAT, wincseszter

4. **

gyorsabb, kényelmesebb, időtakarékosabb,