

MATURITNÍ OKRUHY

VÝPOČETNÍ TECHNIKA D/IT4-D, ME4 – 2023/24

1. Textový editor I. - MS Word

- rozhraní programu
- formátování textu, seznamy
- rozložení stránky, tisk dokumentu

2. Textový editor II. – MS Word

- vkládání grafických prvků
- tabulky
- hromadná korespondence

3. Tabulkový editor - MS Excel

- rozhraní programu, základní pojmy
- základní práce s tabulkou a s grafem
- funkce, absolutní a relativní adresování

4. Prezentace - MS PowerPoint

- zásady tvorby kvalitní prezentace
- vytvoření jednoduché prezentace

5. Databáze - MS Access

- definice základních pojmů a základní principy databází
- vytvoření ukázkové databáze, tvorba formulářů a dotazů

6. HTML - základy

- struktura webové stránky
- formátování textu
- odkazy

7. HTML - obrázky, barvy

- vkládání obrázků
- barevné pozadí, definice barvy
- rámování objektů

MATURITNÍ OKRUHY

8. HTML - pokročilé formátování

- tvorba seznamů
- tabulky, využití tabulek

9. CSS - kaskádové styly

- zápis stylu
- třídy

10. CSS - pozicování

- identifikátory
- pozicování

11. CSS a HTML

- řádkový, hlavičkový a externí styl
- použití stylů

12. HTML – formuláře

- formulář
- formulářové prvky

13. C# - základy

- rozhraní vývojového prostředí
- ovládací prvky
- události

14. C# - přiřazovací příkaz

- příklady užití přiřazovacího příkazu

15. C# - proměnné, čísla

- proměnná a typ
- členská proměnná
- desetinná čísla, náhodná čísla

MATURITNÍ OKRUHY

16. C# - grafika

- událost Paint
- kreslicí plocha, panel

17. C# - podmínka

- řídicí konstrukce if
- řídicí konstrukce if-else

18. C# - cyklus

- řídicí konstrukce for

19. Práce s Arduinem

- popis Arduina, shieldu a software
- naprogramování Arduina

20. Vektorová a rastrová grafika

- charakteristika
- barevné modely
- hloubka barev, formáty

21. Vektorová grafika 1

- principy a použití vektorové grafiky
- výhody a nevýhody vektorové grafiky
- základní práce ve vektorovém grafickém programu

22. Vektorová grafika 2

- práce s textem (řetězcový, odstavcový)
- interaktivní efekty

23. Rastrová grafika 1

- principy a použití rastrové grafiky
- výhody a nevýhody rastrové grafiky
- základní práce v rastrovém grafickém programu (ořez, horizont, perspektiva)

MATURITNÍ OKRUHY

24. Rastrová grafika 2

- základní pravidla pořízení fotografie
- pokročilá práce v rastrovém grafickém programu (filtr, razítko, úprava odstínu a světlosti)

25. Animace

- základní pravidla tvorby animací
- práce v programu Gimp

V Táboře 27. 9. 2023

Zpracovala: Ing. Dana Almášiová

Schválil: Ing. Petr Draxler, ředitel školy