

1. Wykonanie prezentacji multimedialnej zawierającej dodatkowo hiperłącza.

Zaplanuj i utwórz prezentację na podany temat lub zaproponuj własny. Zgromadź materiały (teksty i obrazy). Na każdym slajdzie umieść opis (samodzielnie przygotowany, a nie skopiowany z Internetu) i własnoręcznie przygotowany rysunek lub zdjęcie. Jeśli korzystasz ze materiałów z Internetu pamiętaj, że należy o tym wspomnieć na ostatnim slajdzie po tytule "Źródła".

Zadbaj, aby w prezentacji znalazło się m.in.: wypunktowanie, animacje, przejścia slajdów, różne rodzaje czcionek i kolorów (tytuł i tekst), tło oraz hiperłącza.

"Budowa i działanie komputera"

"Nośniki pamięci masowej"

"Moje ulubione zwierzę"

"Zamki w Polsce"

"Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa w sieci"

2. Wykonaj zaproszenie na dni otwarte, czyli ruchomy baner na stronę szkoły.

3. Nagraj film MP4 i poddaj go podstawowej obróbce.

4. Ułóż algorytm w postaci schematu blokowego realizujący wyświetlanie wyników meczu piłki ręcznej.

5. Ułóż algorytm sprawdzający czy liczba  $a$  jest podzielna przez 6. Weź pod uwagę, że oba warunki, czyli podzielność przez 2 i 3, muszą być spełnione.

6. Utwórz prosty program w języku graficznym Scratch.

7. Zaprojektuj dyplom okolicznościowy, którego forma i treść będą nawiązywały do odbywających się w Twoim mieście zawodów sportowych. w trakcie pracy nad dokumentem wykorzystaj funkcje: obramowanie strony, obiekty WordArt i ClipArt, pole tekstowe itp.

8. Plan lekcji należy wykonać w programie Microsoft Office Word albo w programie OpenOffice Writer.

- plik ma mieć nazwę **Plan Lekcji**

- plik ma zawierać tabelę, w której będzie umieszczony Twój plan lekcji (może być wymyślony)
- komórki tabeli mogą zawierać inne zajęcia, np. kółka zajęć pozalekcyjnych, SKS
- strona musi być ustawiona poziomo
- musi być kolumna "Godziny", zawierająca czas trwania lekcji napisane przy pomocy indeksu górnego (skrót klawiszowy: **CTRL + SHIFT + "+"**), np.  $8^{00}$  –  $8^{45}$
- ocenę podnieś zastosowanie ciekawego, niestandardowego obramowania tabeli, wypełnienia komórek kolorem, odpowiedniego wyboru koloru i rodzaju czcionki itp., aby całość miała estetyczny wygląd.

#### 9. Otwórz nowy dokument EXCEL-a

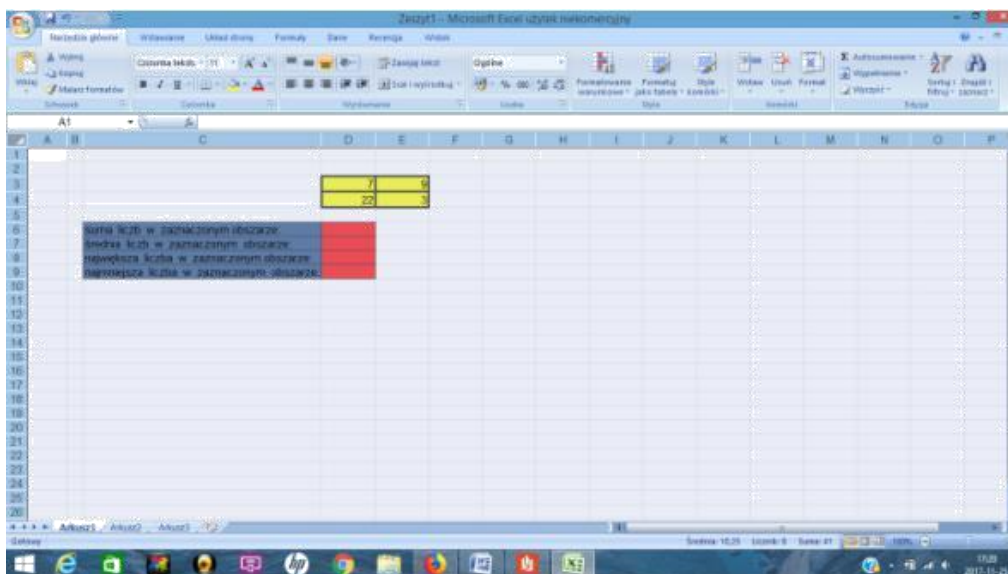
- Zmień nazwy arkuszy na: TEMAT, NA OCENĘ, LICZBY I FORMUŁY
- W arkuszu TEMAT w komórce A1 wpisz dzisiejszą datę (Sprawdź ją w Panelu sterowania->ustawienia regionalne)
- W komórce C2 wpisz dzisiejszy temat lekcji (można wymyślić)
- Zmień format czcionki na 16pkt, pogrubioną, kolor niebieski (podobny)
- Zapisz zmiany w arkuszu

10. Klasa VI zebrała podczas dyskoteki 202,53 zł. Wpisz tę kwotę w odpowiednią komórkę. Podczas organizacji Dnia Matki zostały w klasie poczynione pewne wydatki. Wpisz jakie. Dokonaj obliczeń wydanych kwot oraz sprawdź ile jeszcze pozostało klasie pieniędzy. Obliczenia wykonuj za pomocą formuł odwołujących się do adresów komórek. Nie zapomnij o obramowaniu tabeli. Wykonaj również wykres słupkowy do zadania. Zapisz pod nazwą Fundusz klasowy.

Wskazówka: Saldo jest tu różnicą między kwotą początkową, a końcową.

FUNDUSZ KLASOWY	
WYDATKI	KOSZT
napoje	
słodyczne	
dekoracja sali	
zaproszenia	
nagrody	
<b>RAZEM</b>	
<b>SALDO</b>	

11. Wykonaj tabelkę, której przykład podano poniżej i wykonaj obliczenia stosując funkcje: SUMA, ŚREDNIA, MIN, MAX.



12. Wykonaj prostą stronę w HTML-u. Postaraj się, aby było kolorowe tło, nagłówek, kolorowe litery w różnych rozmiarach, zdjęcie, tabela.

13. Wyszukaj w Internecie ciekawą, interaktywną grę logiczną. Opisz ją i zilustruj zrzutami ekranu.

### **DODATKOWE- NA WYŻSZĄ OCENĘ (NP.6)**

14. Korzystając ze strony [www.pixlr.com](http://www.pixlr.com) przekształć zdjęcie w podstarzałą fotografię.

15. Wykonaj prezentację multimedialną zawierającą dodatkowo dźwięk lub film.

16. Poczytaj w sieci o inteligentnych domach. Zaprojektuj specyfikację algorytmu takiego systemu dla swojego mieszkania lub domu. Wyróżnij dane wejściowe i wyjściowe oraz wymień funkcje, jakie ma spełniać system przy przetwarzaniu tych danych.