

Tartalom

I. Számítógép és környezet	2
feladatlap A	2
Feladatlap B	4
Feladatlap C	6
II. Infotechnológia.....	8
Feladatlap A.....	8
Feladatlap B	10
Feladatlap C	12
Pascal Feladatlap A.....	13
Pascal Feladatlap B	14
Pascal Feladatlap C	15
Alkalmazói ismeretek	16
Feladatlap A.....	16
Feladatlap B	17
Feladatlap C	18
I.Számítógép és környezet.....	20
Feladatlap A.....	20
Feladatlap B	23
Feladatlap C	26
II. Algoritmizálás, programozás	29
Feladatlap A.....	29
Feladatlap B	32
Feladatlap C	35
Pascal Feladatlap A.....	38
Pascal Feladatlap B	40
Pascal Feladatlap C	41
III. Alkalmazói ismeretek	43
Feladatlap A.....	43
Feladatlap B	46
Feladatlap C	49
IV. Infokommunikáció	52
Feladatlap A.....	52
Feladatlap B	54
Feladatlap C	56
V. Információs társadalom	58
Feladatlap A.....	58
Feladatlap B	61
Feladatlap C	64
VI. Könyvtári informatika.....	67
Feladatlap A.....	67
Feladatlap B	70
Feladatlap C	72

I. Számítógép és környezet

feladatlap A

Megoldása

1-feladat

Bármelyik tanult fájlrendszer kezelő programban megoldható a feladat. A Sajátgép-ben a Jobb egérgomb\Új\mappa lépéseket kell többször végrehajtani. A mappák létrehozáskor vagy később is elnevezhetők.

2. feladat

tárolása, megjelenítése

3. feladat

wincseszter, dévédé, céde

4. feladat

ablak	A képernyő bekeretezett része
Operációs rendszer	A számítógép működéséhez szükséges programrendszer.
szoftver	A számítógépen futó programok összefoglaló neve.
hardver	A számítógépet felépítő eszközök összefoglaló neve.

5. feladat

Space: Hosszú, szóköz billentyű

Shift: A billentyűzeten vastag felfelé mutató nyilat látunk ráfestve.

Kurzormozgató billentyűk: fel, le, jobbra, balra nyilak

6. feladat

Egyenes vonallal: vonszolás, rámutatás, indítás (dupla klikk)

Billentyűzet gombjai: Enter, Ctrl, funkció billentyűk

7. feladat

Felső sor: Bezárás gomb

Alsó sor: menüsor, méretező gomb

8. feladat

be kell karikázni: négyzet, költségek, eredmények, első feliratú ikonokat

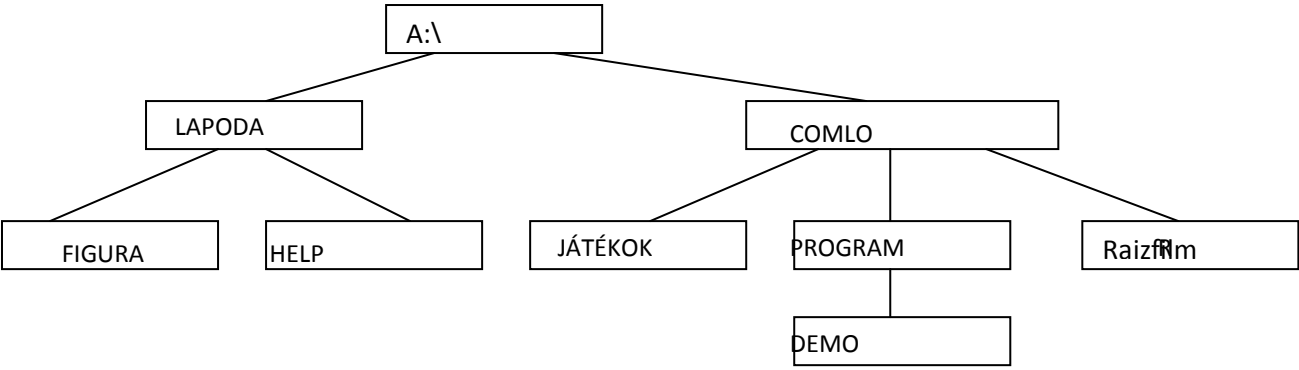
Mappák neve: Játékok, Rajzok

9. feladat

verses.bmp az A:\ Képek\Végleges útvonalon, a Végleges mappában található.

Versek mappa a Szövegek mappában található.

10. feladat



Feladatlap B

Megoldása

1. feladat

Bármelyik tanult fájlrendszer kezelő programban megoldható a feladat. A Sajátgép-ben a Jobb egérgomb\Új\mappa lépéseket kell többször végrehajtani. A mappák létrehozáskor vagy később is elnevezhetők.

2. feladat

bevitele, tárolása

3. feladat

egér, mikrofon, billentyűzet

4. feladat

hardver	A számítógépet felépítő eszközök összefoglaló neve.
ablak	A képernyő bekeretezett része.
szoftver	A számítógépen futó programok összefoglaló neve.
Operációs rendszer	A számítógép működéséhez szükséges programrendszer.

5. feladat

A billentyűn a Caps Lock felirat látható.

Enter: a legnagyobb billentyű, horgas visszanyíl rajzával.

Visszatörlés: Balra mutató (visszanyilat) mutat.

6. feladat

Egyenes vonallal: vonszolás, rámutatás, indítás (dupla klikk)

Billentyűzet gombjai: Space, funkció billentyűk, Ctrl

7. feladat

Felső sor: Címsor, tálcára tevés gombja, bezárás gomb

8. feladat

Be kell karikázni: eredmények, költségek, első, négyzet feliratú ikonokat

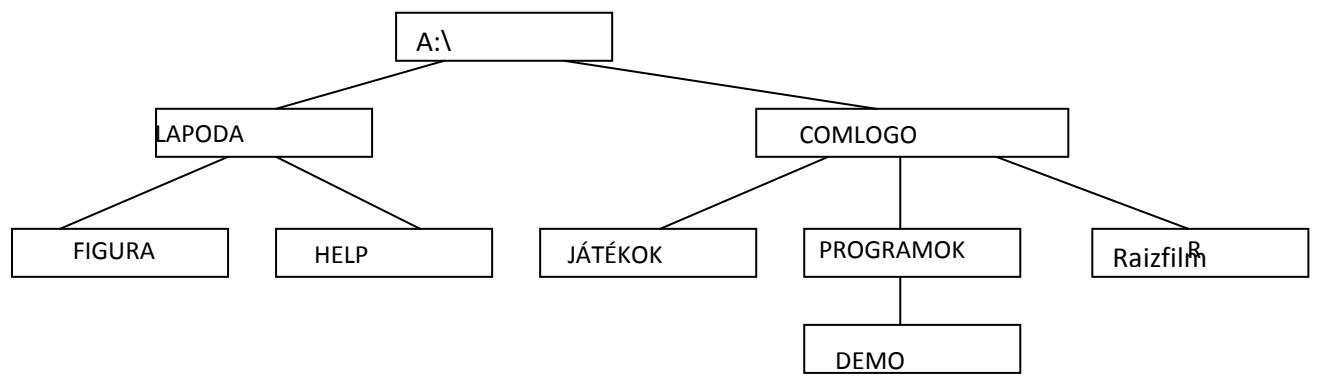
Mappák neve: Játékok, Rajzok

9. feladat

A Képek mappában található.

A verses.bmp az A:\ Képek\Végleges útvonalon, a Végleges mappában található.

10.



Feladatlap C

Megoldása

1. feladat

Bármelyik tanult fájlrendszer kezelő programban megoldható a feladat. A Sajátgép-ben a Jobb egérgomb\Új\mappa lépéseket kell többször végrehajtani. A mappák létrehozáskor vagy később is elnevezhetők.

2. feladat

feldolgozása, továbbítása

3. feladat

monitor, hangfal, nyomtató

4. feladat

szoftver A számítógépen futó programok összefoglaló neve.

hardver A számítógépet felépítő eszközök összefoglaló neve.

ablak A képernyő bekeretezett része.

Operációs rendszer A számítógép működéséhez szükséges programrendszer.

5. feladat

A billentyűn az Esc felirat látható.

Shift: A billentyűzeten vastag felfelé mutató nyilat látunk ráfestve.

Enter: a legnagyobb billentyű, horgas visszanyúl rajzával.

6. feladat

Egyenes vonallal: vonszolás, rámutatás, indítás (dupla klikk)

Billentyűzet gombjai: Space, Ctrl, funkció billentyűk,

7. feladat

Felső sor: tálcára tevés gombja, bezárás gomb

Alsó sor: menüsor, Méretező gomb

8. feladat

Be kell karikázni: eredmények, költségek, első, négyzet feliratú ikonokat

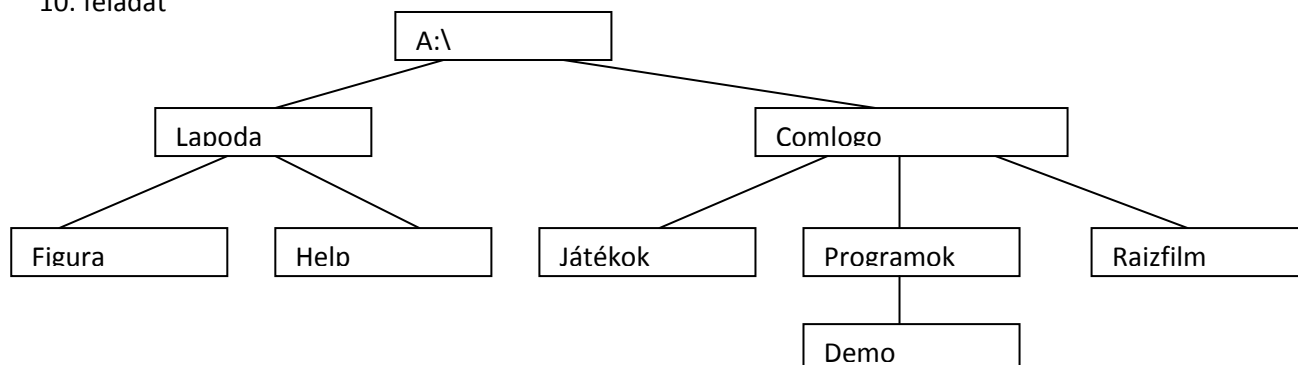
Mappák neve: Rajzok, Játékok

9. feladat

Az A:\Szövegek\Mesék útvonalon, a Mesék mappában található

A Képek mappában található.

10. feladat

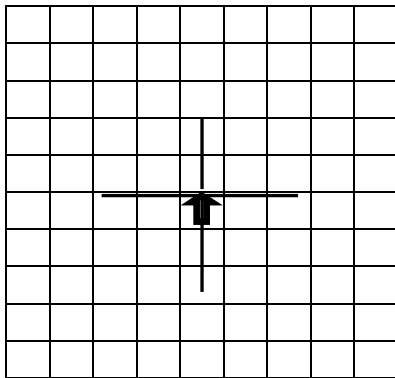


II. Infotechnológia

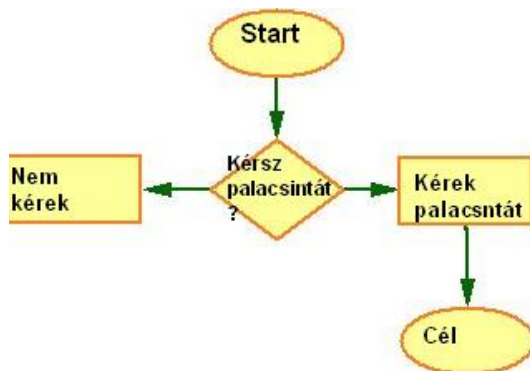
Feladatlap A

Megoldása

1. feladat: Az információ új ismeret, gyarapítja tudásunkat. Az információ értelmezéséhez előzetes tudásra, ismeretre van szükség.
2. Sajtógép-Comenius Logo-Internet Explorer
- 3.



4. feladat: előre 1, balra 90, előre 2, jobbra 91, előre 1, jobbra 90, előre 1, előre 2, balra 90, előre 1, balra 90, előre 3
- 5.



6. feladat:

rajzlapot töröl	törölrajzlap
felveszi a tollat	tf
jobbra fordul háromnegyedet j 270	
balra fordul egy egészet b 360	
befesti az alakzatot	tölt
váltson színes ceruzát	tollszín! „piros
tegye le a tollat	tf
tetszőlegesen forduljon	balra tetsz
7. feladat:
előre 10[ismétlés 7[szedd] előre 10 ismétlés 4[szedd] előre 10 ismétlés 2[szedd]
8. feladat:

ismétlés 4[előre 100 jobbra 90]

ismétlés 6[előre 100 jobbra 60]

ismétlés 5[előre 100 jobbra 72]

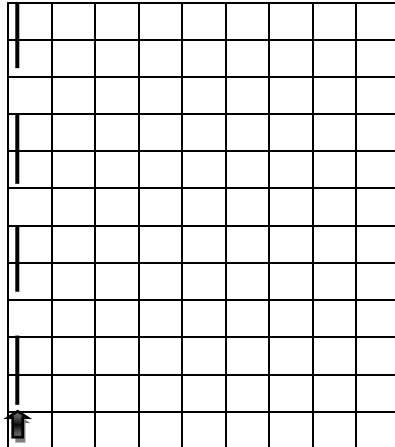
9. feladat:

B

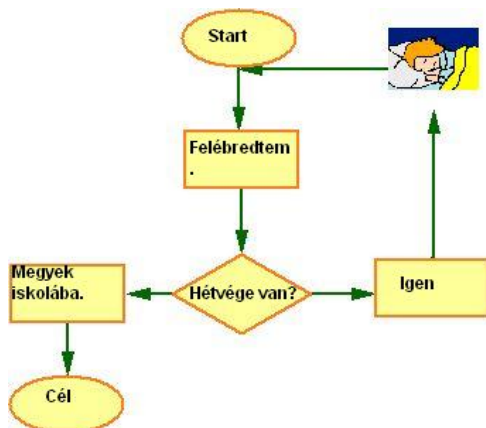
Feladatlap B

Megoldása

1. feladat: A kommunikáció: Az információ átadására, és vételére szolgál. Lehet ember - ember között, ember - gép között, és gép-gép közötti kapcsolat.
2. feladat: Lapodamese-Logomotion-Paint
3. feladat:



4. feladat: hátra 2, balra 90, előre 1, balra 90, előre 2, balra 90, előre 2,
5. feladat:



6. feladat:

előre 40	előre 40
hátrafelé 20	hátra 20
töröl	törölrajzlap
90 jobbra	jobbra 90
tollradír 10	tollradír
tollatfel 12	tf
tollszín tetszőleges!	tollszín! tetsz
tollvastagság	tollvastagság! 3
7. feladat:

ismétlés 3[előre 10 [szedd]
8. feladat:

ismétlés 3[előre 100 jobbra 120]

ismétlés 10[előre 100 jobbra 36]

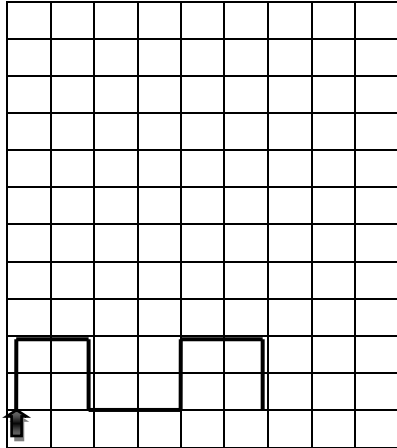
ismétlés 360[előre 1 jobbra 1]

9. feladat:
C

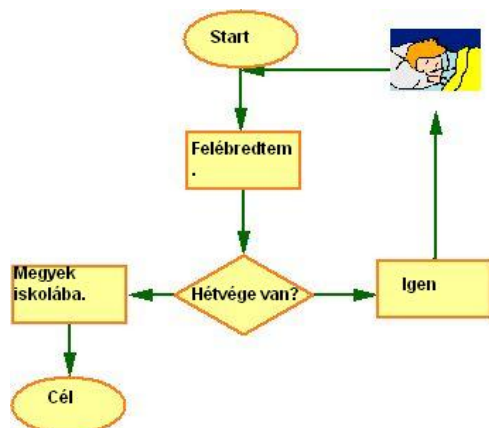
Feladatlap C

Megoldás

1. feladat: Az informatika, önálló tudományág, amely az információk rögzítésével, kezelésével, rendszerezésével, továbbításával foglalkozik.
2. feladat: Mosoly, szomorú, kacsint
- 3.



4. hátra1, előre 1, balra 90, előre 1, hátra2, hátra 1, jobbra 90, hátra 4, balra 90, előre 1
5. feladat:



6. feladat:
jobbra, balra, hátra, tollvastagság, tollszín, töltőszín, tölt
7. feladat:
ismétlés 2[előre 10 ismétlés 2[szedd]
8. feladat:
ismétlés 4[előre 100 jobbra 90]
ismétlés 3[előre 100 jobbra 120]
ismétlés 180[előre 1 jobbra 1]
9. feladat:
C

Pascal Feladatlap A

Megoldás

1. feladat: Amikor egy feladatot a gép számára érthető nyelven fogalmazunk meg. Azt a nyelvet, amit a számítógép is megért, **programnyelv**nek nevezzük
2. Pascal program részei:
 - Programfej
 - Definíciós rész
 - Főprogram
3. feladat:

Képernyőtörlés:	Clrscr
Ugrás a 25. oszlopba, és az 5. sorba	gotoxy(25,5)
Betű színének	beállításaTextcolor(2)
Név kiírás	Writeln ('név')
Program vége.	end.
4. feladat: A példa1 esetében $2*10$, a példa2 esetében kiszámolja, és kiírja, hogy 20
5. feladat: string, szám
6. feladat: A feladat megoldása kor.pas néven szerepel.

Pascal Feladatlap B

Megoldás

1. feladat: **Programozás:** Amikor egy feladatot a gép számára érthető nyelven fogalmazunk meg
2. feladat:
Program nev
Uses
Begin
end.
3. feladat:
Ugrás a 12 oszlopba, és az 4. sorba gotoxy(12,4)
Program vége. end.
Háttérszín beállítás Textbackground(7)
Új sorba írja a szöveget Writeln('szöveg')
Adat beolvasása billentyűzetről Readln(a)
4. feladat: Az első esetben kiírja a b-t, a második esetben az a:=változó egyenlő a b:= változóval
5. feladat:
hónap: szám
hónap: string
név: string
6. feladat: A feladat megoldása szoveg.pas néven található.

Pascal Feladatlap C

Megoldása

1. feladat: Programozási nyelvek: Pascal, Logo, Basic
2. feladat:

```
Program pelda;  
var nev:string;  
begin  
  readln(nev);  
end.
```

3. feladat:
Ugrás a 10 oszlopba, és az 2. sorba gotoxy(10,2)
Program neve program nev
Főprogram begin
Változók deklarálása var
Adat beolvasása billentyűzetről readln(a)
4. feladat:
-60
5. feladat:
hónap: szám
hónap: string
nev: string
6. feladat: A feladat megoldása osszeg.pas néven található.

Alkalmazói ismeretek

Feladatlap A

1. A virág megrajzolása után a kijelölés eszközt, majd a másolás, beillesztés menüpontokat válasszuk. A beillesztett virágot a rajzlap megfelelő helyére kell mozgatni. Bal egérgomb segítségével lehet átméretezni, a Kép menüpont almenüjével pedig tükrözni, dönteníteni vagy elforgatni.

2. feladat: 4, 1, 2, 3

3. feladat

G, C, B, D, E

4. feladat

Shift, Caps Lock, Alt Gr

5. feladat

sor, bekezdés, oldal

6. feladat

dőlt, aláhúzott, félkövér

7. feladat

balra zárt, középre zárt, jobbra zárt

8. feladat

felső sor: 12 pont a betűméret, félkövér

alsó sor: Arial betűtípus, balra zárt a bekezdés

9. feladat

hangkártya, hangfal, mikrofon

10. feladat

SDT: Sulinet Digitális Tudásbázis

11. feladat

	Szöveges adat	Számadat
1.	nyuszi	2
2.	medves	1

Válasz: A nyuszi számára hasznos dolog pl. sárgarépa, káposzta, stb a gyerekek fantáziájára is bízva.

Feladatlap B

Megoldása

1. feladat A fa megrajzolása után a kijelölés eszközt, majd a másolás, beillesztés menüpontokat válasszuk. A beillesztett virágot a rajzlap megfelelő helyére kell mozgatni. Bal egérgomb segítségével lehet átméretezni, a Kép menüpont almenüivel pedig tükrözni, dönteníteni vagy elforgatni.

2. feladat:

2, 4, 3, 1

3. feladat

L, G, B, F, E

4. feladat

Alt Gr, Space, Shift, Num Lock

5. feladat

dokumentum, bekezdés, sor

6. feladat

aláhúzott, dőlt, félkövér

7. feladat

balra zárt, középre zárt, jobbra zárt

8. feladat

felső sor: 12 pont a betűméret, aláhúzott

alsó sor: Times New Roman betűtípus, balra zárt a bekezdés

9. feladat

Dal.doc, mert ez szöveges állomány. (A doc kiterjesztés mutatja.)

10. feladat

SDT: Sulinet Digitális Tudásbázis

11. feladat

	Szöveges adat	Számadat
1.	medve	2
2.	sün	3

Válasz: A sünn számára hasznos dolog pl. alma stb a gyerekek fantáziájára is bízva.

Feladatlap C

Megoldása

1. feladat Egy madár megrajzolása után a kijelölés eszközt, majd a másolás, beillesztés menüpontokat válasszuk. A beillesztett virágot a rajzlap megfelelő helyére kell mozgatni. Bal egérgomb segítségével lehet átméretezni, a Kép menüpont almenüivel pedig tükrözni, döntení vagy elforgatni.

2. feladat:

3, 4, 2, 1

3. feladat

L, B, D, F, E

4. feladat

Num Lock, Shift, Caps Lock

5. feladat

sor, oldal, szó

6. feladat

aláhúzott, félkövér, dőlt

7. feladat

balra zárt, középre zárt, jobbra zárt

8. feladat

felső sor: 14 pont a betűméret, dőlt stílus

alsó sor: Verdana betűtípus, középre zárt a bekezdés

9. feladat

fejhallgató, mikrofon, hangkártya

10. feladat

SDT: Sulinet Digitális Tudásbázis

11. feladat

	Szöveges adat	Számadat
1.	Jancsi	2
2.	Juliska	1

Válasz: A gyerekek számára hasznos dolgok. Pl sok-sok gomba, amit már nem kell szedni, kincs, stb a gyerekek fantáziájára bízva.

Tartalom

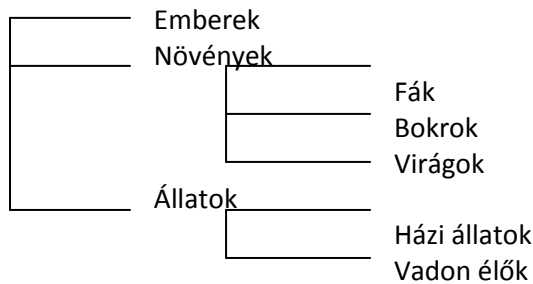
I. Számítógép és környezet.....	20
Feladatlap A.....	20
Feladatlap B.....	23
Feladatlap C.....	26
II. Algoritmizálás, programozás	29
Feladatlap A.....	29
Feladatlap B.....	32
Feladatlap C.....	35
Pascal Feladatlap A.....	38
Pascal Feladatlap B.....	40
Pascal Feladatlap C.....	41
III. Alkalmazói ismeretek	43
Feladatlap A.....	43
Feladatlap B.....	46
Feladatlap C.....	49
IV. Infokommunikáció	52
Feladatlap A.....	52
Feladatlap B.....	54
Feladatlap C.....	56
V. Információs társadalom	58
Feladatlap A.....	58
Feladatlap B.....	61
Feladatlap C.....	64

I.Számítógép és környezet

Feladatlap A

1. **feladat:** Készítsd el flopira vagy a wincseszter kijelölt mappájába a következő mappaszerkezetet!

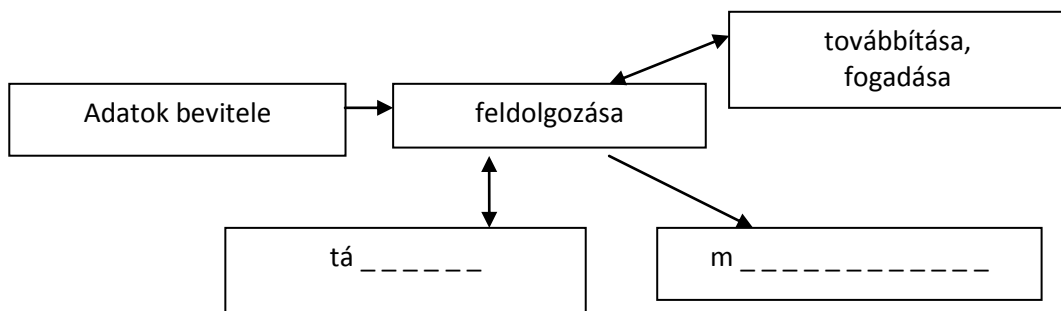
Élőlények



2. **feladat:** A számítógép feladatai közül kettő hiányzik. Pótold ki ezeket!

9 pont

A számítógép feladatai:



2 pont

3. **feladat:** Válaszd ki, és írd a vonalra a háttértárat!

monitor, wincseszter, egér, dévédé, hangfal, mikrofon, nyomtató, cédé, billentyűzet

3 pont

4. **feladat:** Kösd össze a fogalmakat és a leírásukat!

ablak	A számítógépen futó programok összefoglaló neve.
Operációs rendszer	A számítógépet felépítő eszközök összefoglaló neve.
szoftver	A képernyő bekeretezett része.
hardver	A számítógép működéséhez szükséges programrendszer.

4 pont

5. **feladat:** Nevezd meg a billentyűket!

Billentyűzet rajzát kérek, rajta nyíllal jelölve az

Space, SHIFT, kurzormozgató billentyűk

3 pont

6. **feladat:** Húzd alá egyenes vonallal az egérműveleteket, karikázd be a billentyűzet gombjait!

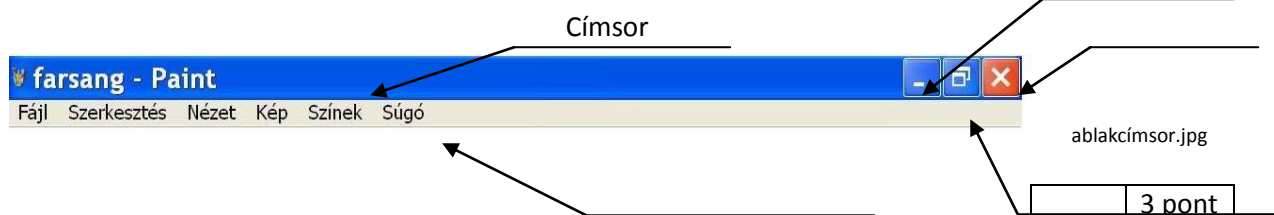
Enter
indítás (dupla klikk)
nyomtató

vonszolás
Ctrl
hangfal

rámutatás
flopi
funkció billentyűk

3 pont

7. **feladat:** Nevezd meg az ablak részeit!



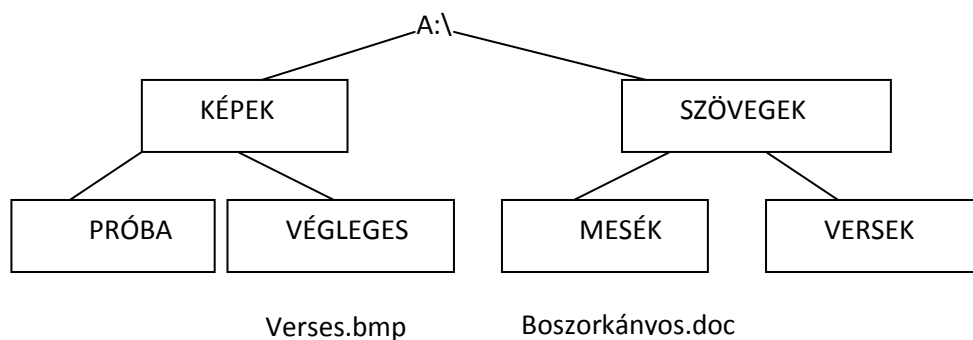
8. **feladat:** Karikázd be a fájlokat jelképező ikonokat!



Írd le a mappák nevét! _____

3 pont

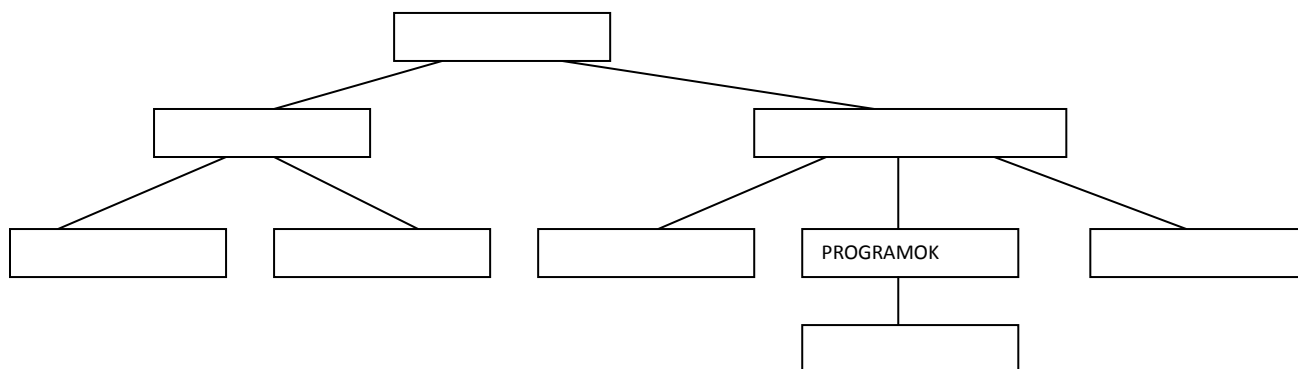
9. **feladat:** Az ábra alapján válaszolj a kérdésekre!



Melyik mappában található a verses nevű állomány? _____
Melyik mappában található a VERSEK mappa? _____

	4pont
--	-------

10. **feladat:** Egészítsd ki az ábrát a mappák nevének beírásával úgy, hogy igazak legyenek a mappaszerkezetre az alábbi állítások! (Segítségképpen egy mappanevet már beírtunk!)



A Demo mappa a Comlogo\Programok útvonalon érhető el.
A Lapoda mappának két almappája van.
A Figura mappa a Lapoda almappája.
A Comlogo mappának három almappája van.
A Help mappa a Lapoda mappából „nyílik”.
A Játékok mappa a Comlogo almappája.
A Rajzfilm mappa a Comlogo almappája.
A mappaszerkezet a flopin található.

	4 pont
--	--------

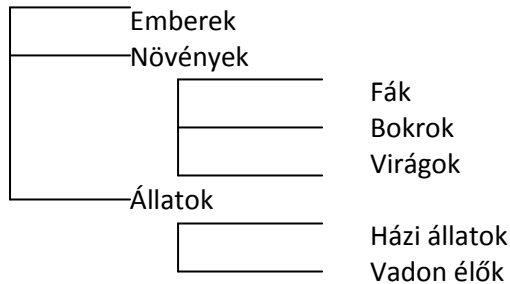
Összesen:

	38pont
--	--------

Feladatlap B

1. **feladat:** Készítsd el flopira vagy a wincseszter kijelölt mappájába a következő mappaszerkezetet!

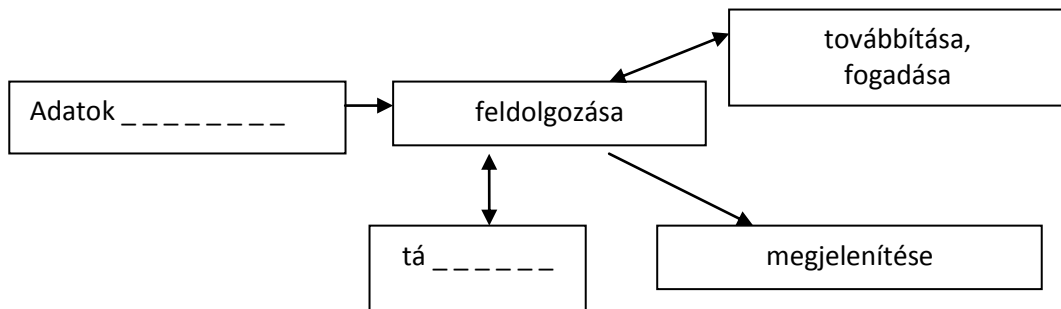
Élőlények



	9 pont
--	--------

2. **feladat:** A számítógép feladatai közül kettő hiányzik. Pótold ki ezeket!

A számítógép feladatai:



	2 pont
--	--------

3. **feladat:** Válaszd ki, és írd a vonalra a bemeneti eszközöket!

monitor, wincseszter, egér, dévédé, hangfal, mikrofon, nyomtató, cédé, billentyűzet

	3 pont
--	--------

4. **feladat:** Kösd össze a fogalmakat és a leírásokat!

hardver	A számítógépen futó programok összefoglaló neve.
ablak	A számítógépet felépítő eszközök összefoglaló neve.
szoftver	A számítógép működéséhez szükséges programrendszer.
Operációs rendszer	A képernyő bekeretezett része.

	4 pont
--	--------

5. **feladat:** Nevezd meg a billentyűket!

Billentyűzet rajzát kérek, rajta nyíllal jelölve az

CapsLock, Enter, Visszatörlés

	3 pont
--	--------

6. **feladat:** Húzd alá egyenes vonallal az egérműveleteket, karikázd be a billentyűzet gombjait!

Space

funkció billentyűk

nyomtató

vonszolás

Ctrl

rámutatás

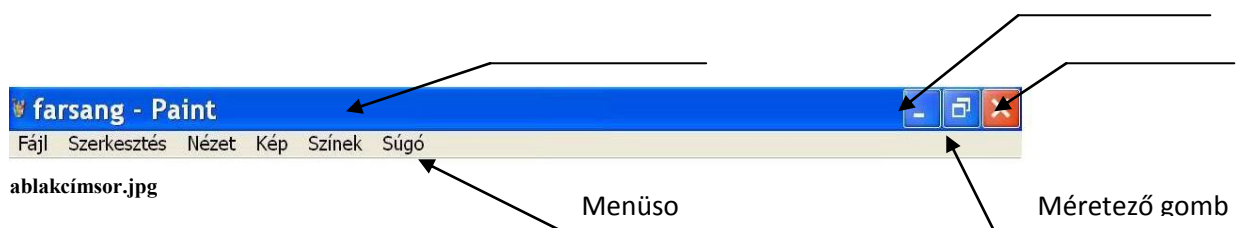
monitor

flopi

indítás (dupla klikk)

3 pont

7. **feladat:** Nevezd meg az ablak részeit!



3 pont

8. **feladat:** Karikázd be a fájlokat jelképező ikonokat!



Játékok



eredmények



költségek



első



Rajzok

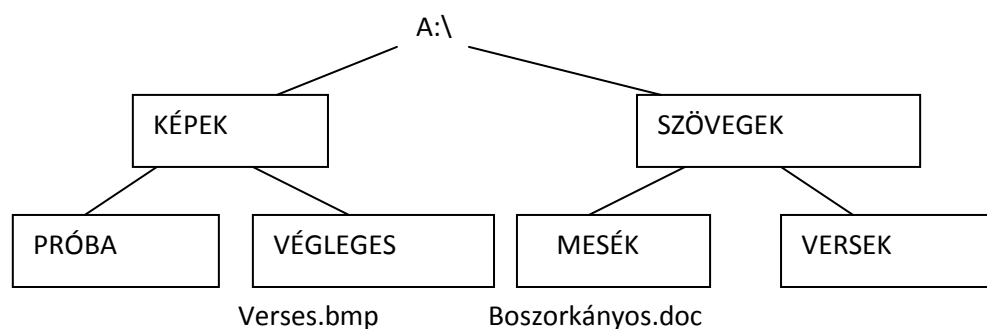


NÉGYZET

Írd le a mappák nevét! _____

3 pont

9. **feladat:** Az ábra alapján válaszolj a kérdésekre!

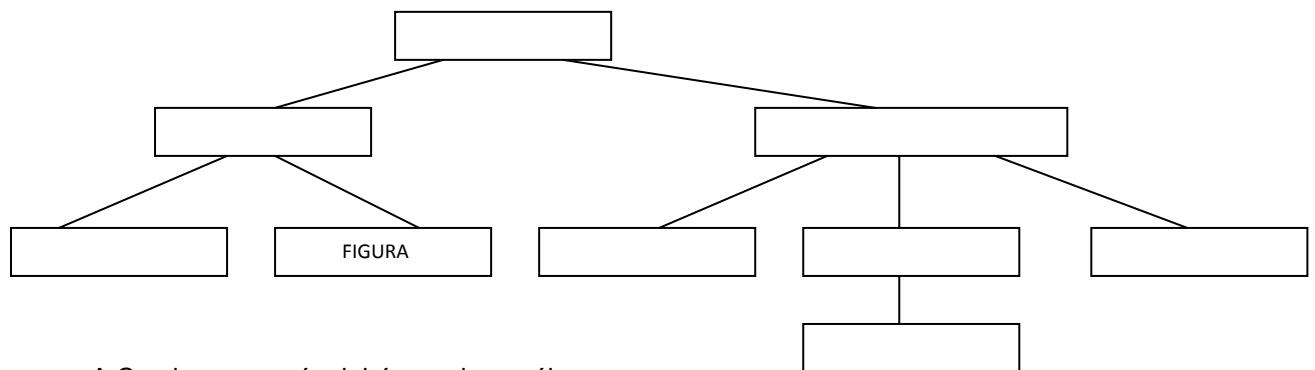


Melyik mappában található a PRÓBA nevű mappa? _____

Melyik mappában található a verses.bmp nevű állomány? _____

	4pont
--	-------

10. feladat: Egészítsd ki az ábrát a mappák nevének beírásával úgy, hogy igazak legyenek a mappaszerkezetre az alábbi állítások! (Segítségképpen egy mappanevet már beírtunk!)



- A Comlogo mappának három almappája van.
- A Demo mappa a Comlogo\Programok útvonalon érhető el.
- A mappaszerkezet a flopin található.
- A Lapoda mappának két almappája van.
- A Help mappa a Lapoda mappából „nyílik”.
- A Játékok mappa a Comlogo almappája.
- A Figura mappa a Lapoda almappája.
- A Rajzfilm mappa a Comlogo almappája.

	4 pont
--	--------

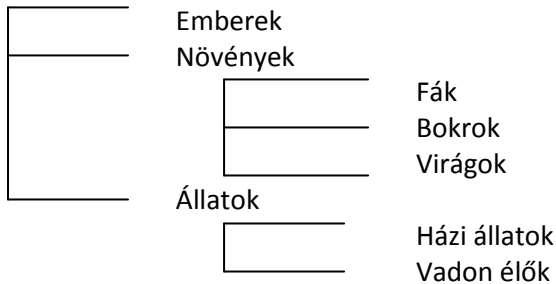
Összesen:

	38 pont
--	---------

Feladatlap C

1. **feladat:** Készítsd el flopira vagy a wincseszter kijelölt mappájába a következő mappaszerkezetet!

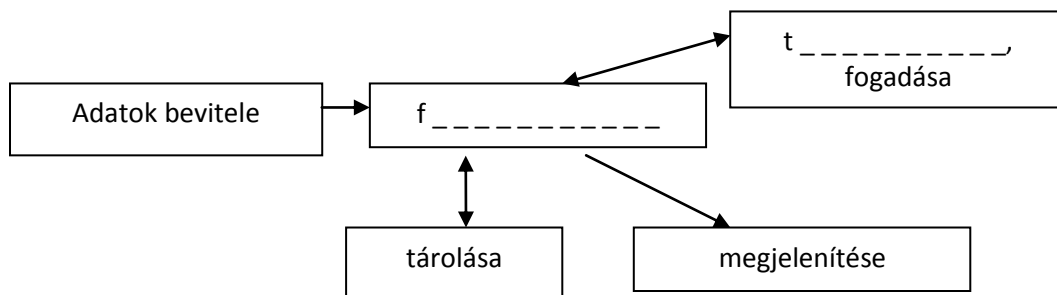
Élőlények



	9 pont
--	--------

2. **feladat:** A számítógép feladatai közül kettő hiányzik. Pótold ki ezeket!

A számítógép feladatai:



	2 pont
--	--------

3. **feladat:** Válaszd ki, és írd a vonalra a kimeneti eszközöket!

monitor, wincseszter, egér, dévédé, hangfal, mikrofon, nyomtató, cédé, billentyűzet

	3 pont
--	--------

4. **feladat:** Kösd össze a fogalmakat és a leírásukat!

szoftver	A képernyő bekeretezett része.
hardver	A számítógépen futó programok összefoglaló neve..
ablak	A számítógép működéséhez szükséges programrendszer.
Operációs rendszer	A számítógépet felépítő eszközök összefoglaló neve

	4 pont
--	--------

5. **feladat:** Nevezd meg a billentyűket!

Billentyűzet rajzát kérek, rajta nyíllal jelölve az

Esc, SHIFT, Enter

	3 pont
--	--------

6. **feladat:** Húzd alá egyenes vonallal az egérműveleteket, karikázd be a billentyűzet gombjait!

Space

indítás (dupla klikk)

nyomtató

vonszolás

Ctrl

funkció billentyűk

rámutatás

cédé

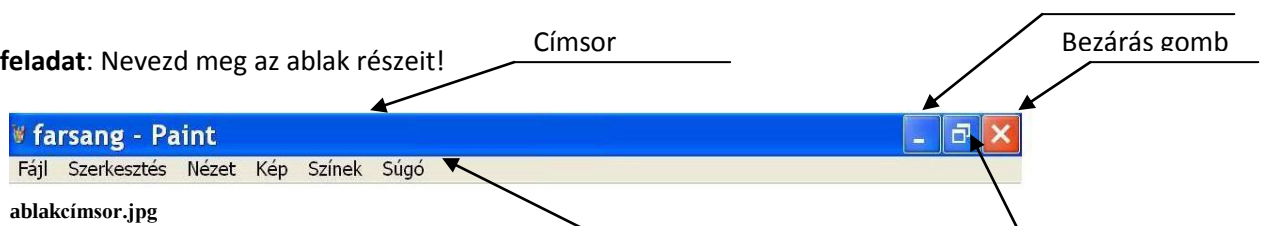
monitor

3 pont

3

pont

7. **feladat:** Nevezd meg az ablak részeit!



3 pont

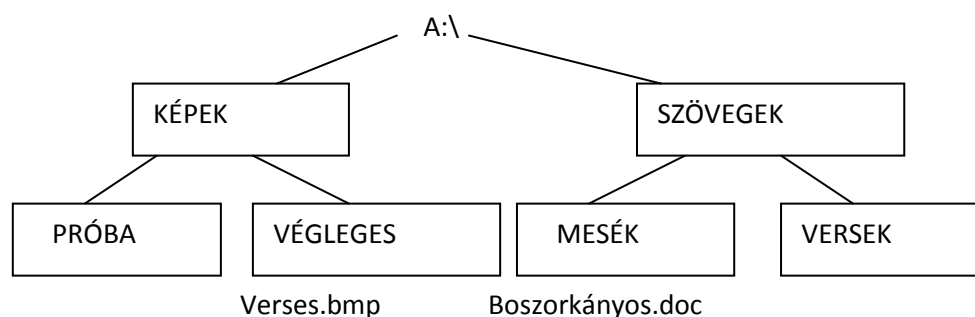
8. **feladat:** Karikázd be a fájlokat jelképező ikonokat!



Írd le a mappák nevét!

3 pont

9. **feladat:** Az ábra alapján válaszolj a kérdésekre!

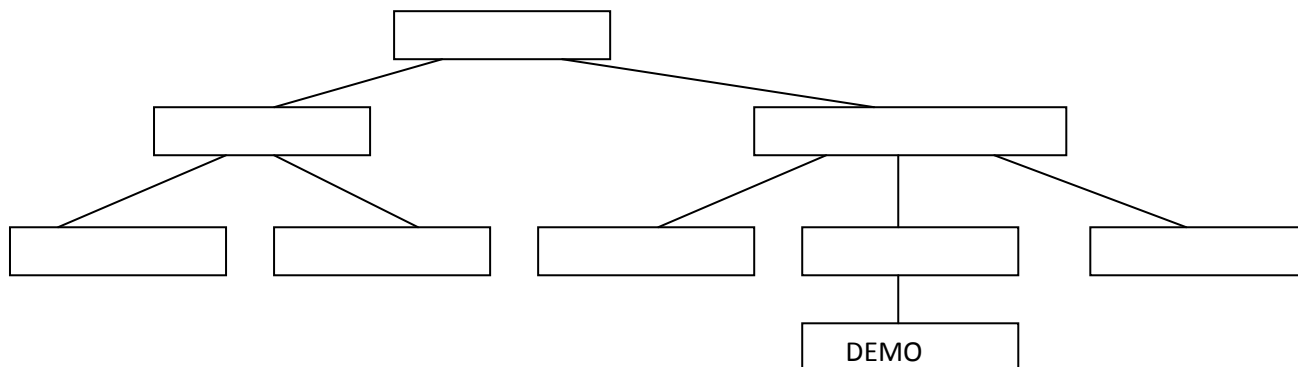


Melyik mappában található a boszorkányos.doc nevű állomány? _____

Melyik mappában található a VÉGLEGES mappa? _____

	4 pont
--	--------

10. **feladat:** Egészítsd ki az ábrát a mappák nevének beírásával úgy, hogy igazak legyenek a mappaszerkezetre az alábbi állítások! (Segítségképpen egy mappanevet már beírtunk!)



- A Játékok mappa a Comlogo almappája.
- A Demo mappa a Comlogo\Programok útvonalon érhető el.
- A Lapoda mappának két almappája van.
- A Help mappa a Lapoda mappából „nyílik”.
- A Rajzfilm mappa a Comlogo almappája.
- A Figura mappa a Lapoda almappája.
- A mappaszerkezet a flopin található.
- A Comlogo mappának három almappája van.

	4 pont
--	--------

Összesen:

	38 pont
--	---------

II. Algoritmizálás, programozás

Feladatlap A

1. feladat: Mi az információ?

	2 pont
--	--------

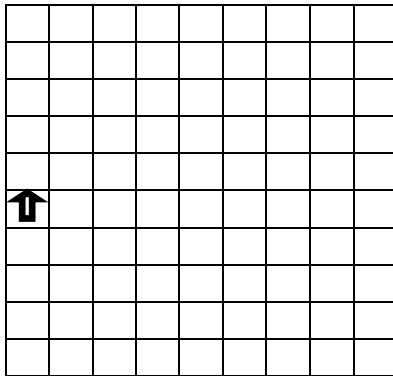
2. feladat: Milyen számítógépes programokat jelölhetnek az alábbi ikonok?



	3pont
--	-------

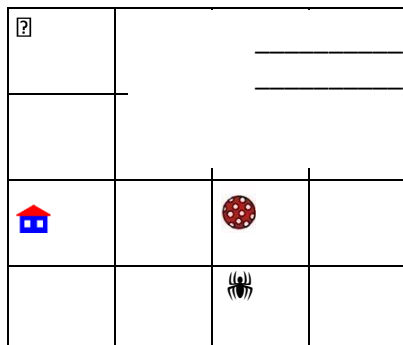
3. feladat: Mit rajzolna a teknős, ha ezeket az utasításokat kapná!

ism 2[e 20 h 20 j 90]



	4 pont
--	--------

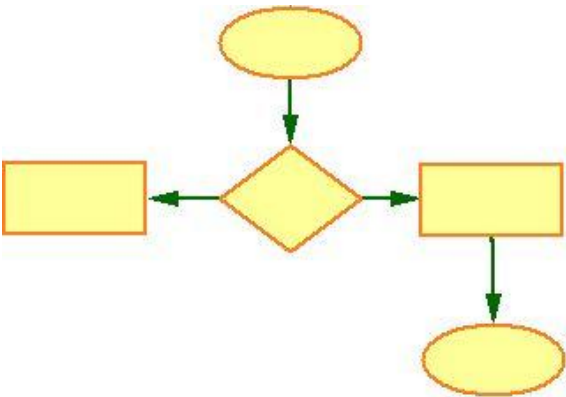
4. feladat: Írd le, hogyan juthat el a pók a pókhálóba a legrövidebb úton, az alakzatok érintésével!



	4 pont
--	--------

5. feladat: Írd be a betűjeleket a folyamatábra megfelelő részébe!

- a) Kérek palacsintát!
- c) Cél
- b) Akarsz-e palacsintát vacsorára?
- d) Start
- e) Nem kérek palacsintát!



	4pont
--	-------

6. feladat: Melyik parancsot használod, ha a következőket akard végrehajtani a Tekivel?

- rajzlapot töröl
- felveszi a tollat
- jobbra fordul háromnegyedet
- balra fordul egy egészet
- befesti az alakzatot
- váltson színes ceruzát
- tegye le a tollat
- tetszőlegesen forduljon

	8pont
--	-------

7. feladat: Vezesd apókat, hogy leszedhese a fáról az almát! Apóka ismeri a teknőc utasításait, az almát a szedd paranccsal szedi le.



8. feladat: Hogyan rajzol a teknőc szabályos alakzatokat? Egészítsd ki, és kösd össze a megfelelő rajzzal.

	6pont
--	-------

Ismétlés 4[előre 100 j]

Ismétlés[előre 100 j 60]

Ismétlés[előre..... j]

elyik utasítá

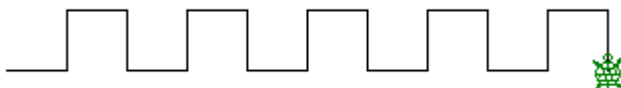
tkező rajzot,

nyő közepén áll, és felfele

	6pont
--	-------

- A. ism 5[j 90 e 30 b 90 e 30 j 90 e 30 j 90 e 30 j 180]
- B. ism 5[j 90 e 30 b 90 e 30 j 90 e 30 j 90 e 30 j 90]
- C. ism 5[j 90 e 30 b 90 e 30 j 90 e 30 j 90 e 30]

10. feladat:



hiányzó
házat rajzolja a Teki?

tanuld ház
ismétlés 4[előre 100 j 90]
előre 100

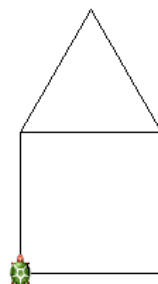
ismétlés 3[előre 100 j 120]

hátra 100
vége

Összesen:

2pont

Egészítsd ki az eljárás
utasítását, hogy ezt a



2 pont

41 pont

Feladatlap B

1. **feladat:** Mi a kommunikáció?

2 pont

2. **feladat:** Milyen számítógépes programokat jelölhetnek az alábbi ikonok?



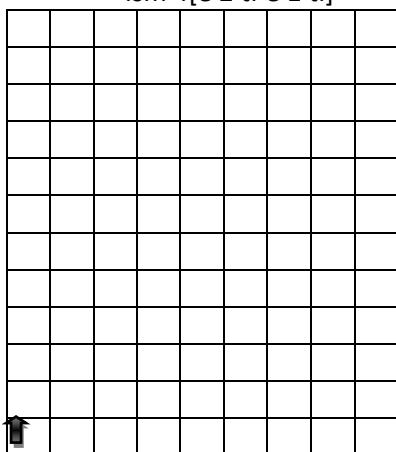




feladat: Mit rajzolna a teknős, ha ezt az utasításokat kapná!

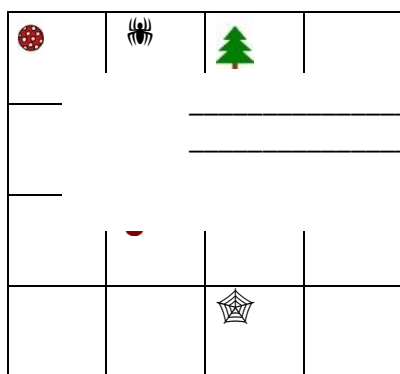
3 pont

ism 4[e 2 tf e 1 tl]



4 pont

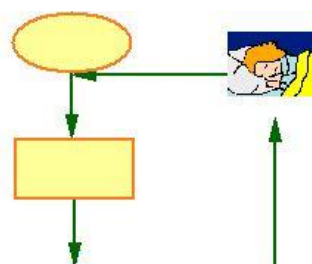
4. **feladat:** Írd le, hogyan juthat el a legrövidebb úton a pók a pókhálóba az alakzatok kikerülésével!



4 pont

5. **feladat:** Írd be a betűjeleket a folyamatábra megfelelő részébe!

a) Felébredtem.



- b) Hétvége van?
- c) Start
- d) Nem, megyek iskolába.
- e) Igen
- f) Alszom tovább
- g) Cél

6. feladat: Javítsd a hibás utasításokat!

előre40

hátrafelé 20

töröl

90 jobbra

tollradír 10

tollatfel 12

tollszín tetszőleges!

tollvastagság

	6pont
--	-------

	8 pont
--	--------

7. feladat: Vezesd apókat, hogy leszedhese a fáról az almát! Apóka ismeri a teknőc utasításait, az almát a szedd paranccsal

.....
.....



8. feladat: Hogyan rajzol a teknőc szabályos alakzat
rajzzal.

	6pont
--	-------

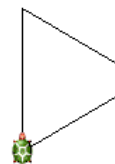
Ismétlés[előre 100 j 36]

Ismétlés 3 [előre

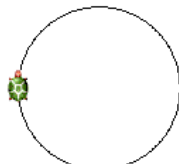
j 1

Ismétlés ...[előre..... j]

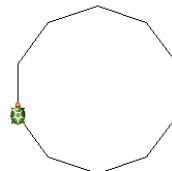
9.



ISITAS



ajzot, ha i



őzepén a11, es teireie

	6pont
--	-------

- A. ism 5 [j 30 e 50 j 120 e 50 b 90]
- B. ism 5 [j 30 e 50 j 120 e 50 j 90]
- C. ism 5 [j 30 e 50 j 120 e 50 b 150]



10. feladat: Egészítsd ki az eljárás hiányzó utasítását, hogy ezt a házat rajzolja a Teki?

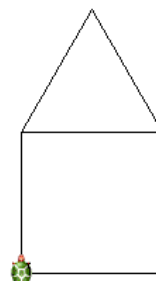
	2pont
--	-------

tanuld ház
négyzet

jobbra 30

balra 30
hátra 100
vége

Összesen:



	2 pont
--	--------

	41 pont
--	---------

Feladatlap C

1. **feladat:** Mit értünk az informatika fogalmán?

	2 pont
--	--------

2. **feladat:** Milyen érzelmeket fejeznek ki a következő szmájlik?

:-) _____

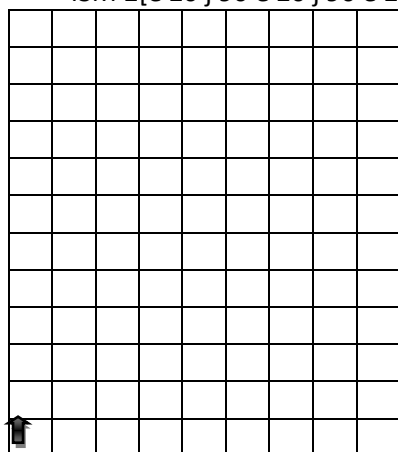
:-(_____

;-) _____

	3pont
--	-------

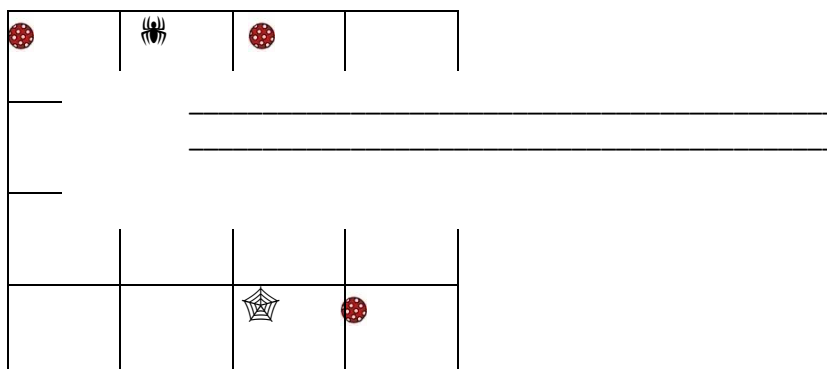
3. **feladat:** Mit rajzolna a Teki, ha ezt az utasításokat kapná!

ISM 2[e 20 j 90 e 20 j 90 e 20 b 90 e 20 b 90]



	4pont
--	-------

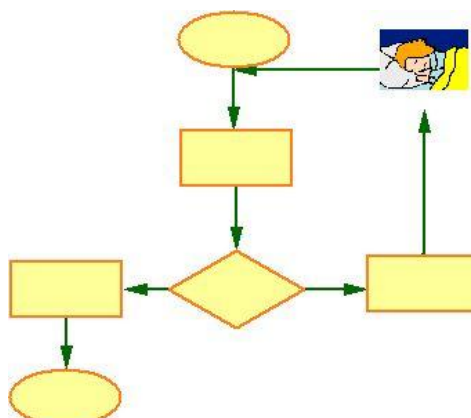
4. **feladat:** Írd le, hogyan juthat el a legrövidebb úton a pók a pókhálóba az alakzatok összeszedésével,



	4pont
--	-------

5. **feladat:** Írd be a betűjeleket a folyamatábra megfelelő részébe!

- a) Felébredtem.
- b) Hétvége van?
- c) Start
- d) Nem, megyek iskolába.
- e) Igen
- f) Alsom tovább
- g) Cél



	6pont
--	-------

6. **feladat:** Alkoss LOGO parancsszavakat a megadott szótöredékekből! (Egy szótöredéket többször is felhasználhatsz!)

JOBB	TOLL
HÁT	VASTAGS
BAL	TÖLTŐ
SZÍN	RA
TÖLT	

	8pont
--	-------

7. **feladat:** Vezesd apókat, hogy leszedhese a fáról az almát a teknőc utasításait, az almát a szedd paranccsal

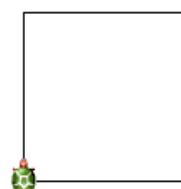


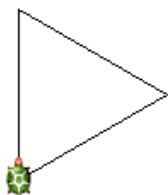
8. **feladat:** Hogyan rajzol a teknőc szabályos alakzatokat? Egeszítsa ki, és kosa össze a megreiero rajzzal.

Ismétlés ...4...[előre 100 j]

Ismétlés [előre j ...120.....]

Ismétlés ...[előre..... j]





2_

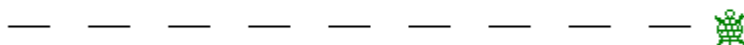
2_15

2_2

	6pont
--	-------

9. **feladat:** Melyik utasítás készíti a következő rajzot, ha a Teki a képernyő közepén áll, és felfele néz?

- A. ismétlés 10[e 20 tf e 20 tl]
- B. j 90 ismétlés 10[előre 20 tf előre 20 tl]
- C. j 90 ismétlés 10[előre 20 tf előre 20 tl]b 90



	2 pont
--	--------

10. **fe**

A Tekit már

megtanítottuk ra. Egeszitsd ki a var eljarast!

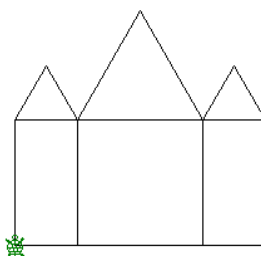
Tanuld vár
kisház

nagyház

kisház
tf
haza

vége

Összesen:



	2 pont
--	--------

	44 pont
--	---------

Pascal Feladatlap A

1. **feladat:** Mire szolgál a programozási nyelv?

	2 pont
--	--------

2. **feladat:** Milyen részekből áll egy Pascal program?

	3 pont
--	--------

3. **feladat:** Milyen Pascal parancsot kell használnod?

Képernyőtörlés _____
Ugrás a 25. oszlopba, és az 5. sorba _____
Betű színének beállítása _____
Név kiírás _____
Program vége. _____

	5 pont
--	--------

4. **feladat:** Mi a különbség a két program között?

```
program  
pelda1;  
begin  
  
    write('2*10')  
;  
end.
```

```
program  
pelda2;  
begin  
    write(2*10);  
end.
```

	4 pont
--	--------

5. **feladat:** Milyen típusú változókat kell deklarálnod, a következő programrészletben?

```
Write('Mi a neved?');  
Readln(nev);  
Writeln('Mikor születted?');  
Readln(ev)
```

	2 pont
--	--------

6. **feladat:** Írj egy Pascal programot, amely beolvassa a neved, és a születési éved, majd a megadott érték alapján kiszámolja, hogy hány éves vagy!

	10 pont
--	---------

Összesen:

	26 pont
--	---------

Pascal Feladatlap B

1. **feladat:** Mit értünk programozás alatt?

2. **feladat:** Egészítsd ki a Pascal nyelv szerkezetét!

	2 pont
--	--------

Uses

end.

	3 pont
--	--------

3. **feladat:** Milyen Pascal parancsot kell használnod?

Ugrás a 12 oszlopba, és az 4. sorba _____

Program vége. _____

Háttérszín beállítása _____

Új sorba írja a szöveget _____

Adat beolvasása billentyűzetről _____

	5 pont
--	--------

4. **feladat:** Mi a különbség a két felírás között?

A:= 'b';

A:=b;

	4 pont
--	--------

5. **feladat:** Deklaráld a következő változókat!

honap (értéke: 1 és 12 közé esik) _____

honap(értéke: január, február,.....december) _____

	2pont
--	-------

6. **feladat:** Készíts programot, amely billentyűzetről bekér két számot, majd ezeket az adatokat összeadja, és kiírja az eredményt.

	10 pont
--	---------

	26 pont
--	---------

Pascal Feladatlap C

1. **feladat:** Milyen programozási nyelveket ismersz?

2pont

2. **feladat:** Mi a hiba a következő Pascal programban? A hibás részt javítsd!

```
Program pelda;  
Readln(nev);  
begin;  
var nev:string;  
end;
```

pt

3 pont

Ugrás a 10 oszlopba, és az 2. sorba _____
Program neve _____
Főprogram _____
Változók deklarálása _____
Adat beolvasása billentyűzetről _____

5 pont

4. **feladat:** Mi lesz az eredménye következő programnak?

```
A:=7  
B:=10  
A:=A*B  
C:=B-A  
Write C
```

4 pont

deklaráld a következő változókat!

hét napjai (hétfő, kedd, szerda,.....vasárnap) _____
nev(erteke: 25 karakterből álló név) _____

2pont

6. **feladat:** Készíts programot, amely billentyűzetről bekér két számot, majd ezeket megszorozza, és kiírja az eredményt.

10 pont

26 pont

III. Alkalmazói ismeretek

Feladatlap A

1. **feladat:** Rajzolj a tanult rajzolóprogrammal egy virágot, majd a virágok másolásával és szerkesztésével alkoss kertet!

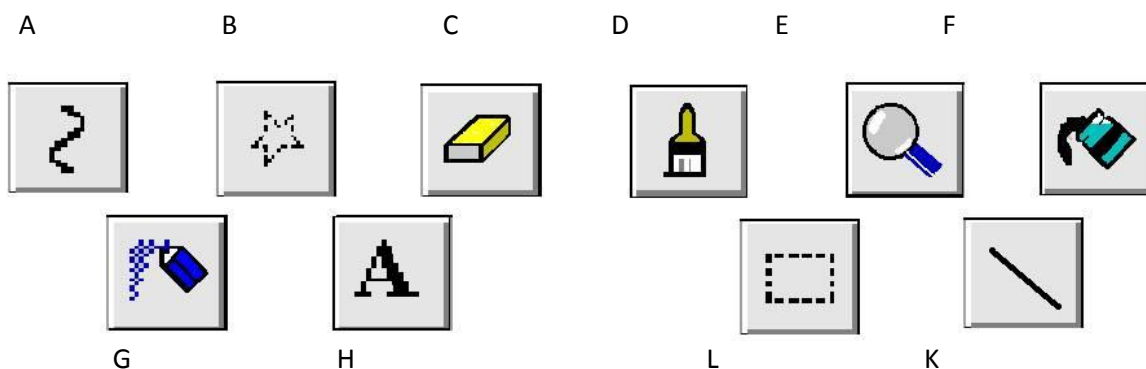
	10 pont
--	---------

2. **feladat:** Rakd sorba a másolás lépései!

- _____ A beillesztett képrészletet a megfelelő helyre mozgatjuk
- _____ Kijelöljük a másolandó képrészletet
- _____ Szerkesztés \Másolás menüpont
- _____ Szerkesztés \Beillesztés menüpont

	4 pont
--	--------

3. **feladat:** Melyik rajzeszközt használnád a következő feladatok elvégzéséhez?
(Az eszköz betűjelének beírásával válaszolj!)



paint eszközök.jpg

"Festékmászat" rajzolása, például felhő készítése

Elrontott képrészlet leradírozása

Szabálytalan alakú terület kijelölése

Rajzolás különböző ecsetekkel

A kép apróbb részleteinek pontos kidolgozása

	5 pont
--	--------

4. **feladat:** Melyik billentyűt vagy billentyűket kell lenyomni? (A billentyű nevével válaszolj!)

Nagybetűk, vagy felső jelek megjelenítésére _____

Folyamatos nagybetűs íráshoz _____

A billentyűzet grafikus jeleinek megjelenítéséhez _____

	3 pont
--	--------

5. **feladat:** Melyik szövegegységre ismersz rá?

Bal margótól a jobb margóig tartó szövegrész:
 Enter jeltől Enter jelig tartó szövegrész:
 Lap tetejétől a lap aljáig tartó szövegrész:

	3 pont
--	--------

6. **feladat:** Milyen stílusban íródtak a következő szavak?

tükrözés _____
 kicsinyítés _____
 beillesztés _____

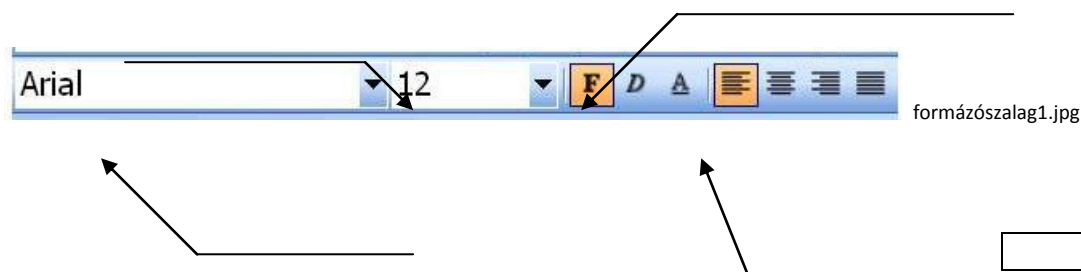
	3 pont
--	--------

7. **feladat:** Hogyan formáztuk a következő bekezdéseket?

aaaaaaaaaaaa	CCCCCCCCCCCCCCCC	BBBBBBBBBBBBBBBB
aaaaaaa	CCCCCCCCCCCC	BBBBBBBB
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaa	CCCCCCCCCCCC	BBBBBBBBBBBB

	3 pont
--	--------

8. **feladat:** Írd a vonalakra a beállított formázásokat!



	4pont
--	-------

9. **feladat:** Húzd alá azokat az eszközöket, amelyek szükségesek zenei felvétel készítéséhez illetve lejátszásához!
 nyomtató, hangkártya, szkennel, hangfal, mikrofón

	3 pont
--	--------

10. **feladat** Mit jelent az SDT szó?

	2 pont
--	--------

11. **feladat:** Írd be a táblázat megfelelő részébe a vastagon jelölt adatokat!

Volt egyszer 2 jóbarát. Egy **nyuszi** és egy **medve**. Egyik nap, amikor az erdőben sétáltak, az út mellett találtak 1 kosarat. Kíváncsian voltak, mi lehet a kosárban? Óvatosan belenéztek. A nyuszi örömeiben táncra perdült. Szerinted mi lehetett a kosárban?

	Szöveges adat	Számadat
--	---------------	----------

1.		
2.		

Válasz: _____

	4 pont
--	--------

Összesen:

	44 pont
--	---------

Feladatlap B

1. **feladat:** Rajzolj a tanult rajzolóprogrammal egy fát, majd a fa másolásával és szerkesztésével alkoss erdőt!

	10pont
--	--------

2. **feladat:** Rakd sorba a másolás lépései!

- _____ Szerkesztés \Másolás menüpont
 _____ A beillesztett képrészletet a megfelelő helyre mozgatjuk
 _____ Szerkesztés \Beillesztés menüpont
 _____ Kijelöljük a másolandó képrészletet

	4 pont
--	--------

3. **feladat:** Melyik rajzeszközt használnád a következő feladatok elvégzéséhez?
 (Az eszköz betűjelének beírásával válaszolj!)

A

B

C

D

E

F



G

H

K

L

paint eszközök.jpg

Egyenes vonal rajzolása

"Festékmászat" rajzolása, például felhő készítése

Szabálytalan alakú terület kijelölése

Zárt terület betöltése színnel

A kép apróbb részleteinek pontos kidolgozása

	5 pont
--	--------

4. **feladat:** Melyik billentyűt vagy billentyűket kell lenyomni? (A billentyű nevével válaszolj!)

A billentyűzet grafikus jeleinek megjelenítéséhez _____

Szavak közötti üres hely kihagyásához _____

A numerikus blokk bekapcsolásához _____

	3 pont
--	--------

5. **feladat:** Melyik szövegegységre ismersz rá?

A teljes szöveg: _____
 Két ENTER közötti rész: _____
 A bal margótól a jobb margóig tartó rész: _____

3 pont

6. feladat: Milyen stílusban íródtak a következő szavak?

mozgóké _____
vetítés _____
kijelölés _____

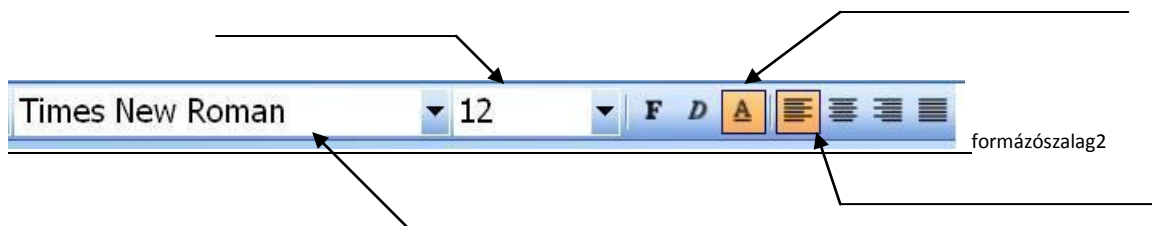
3 pont

7. feladat: Hogyan formáztuk a következő bekezdéseket?

aaaaaaaaaaaa	KKKKKK	BBBBBBBBBBBBBBBB
aaaaaaa	KKKKKKKKKKKKKK	BBBBBBBBB
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa	KKKKKKKKKKKK	BBBBBBBBBBBBBB
_____	_____	_____

3 pont

8. feladat: Írd a vonalakra a beállított formázásokat!



4 pont

9. feladat: Egy mappába zeneszámokat mentettünk el. Tévedésből egy nem odavaló is bekerült!
 Keresd meg ezt a kakukktójt!

dallam.wav kedvencem.mp4 dal.doc próba.wav kedves.mp3

Indoklás: _____

3 pont

10. feladat: Mit jelent az SDT szó?

2 pont

11. feladat: Írd be a táblázat megfelelő részébe a vastagon jelölt adatokat!
 Volt egyszer **2** jóbarát. Egy **medve** és egy **sün**. Egyik nap, amikor az erdőben sétáltak, az út mellett találtak **3** kosarat. Kíváncsian voltak, mi lehet a kosarakban? Óvatosan belenéztek az egyikbe. A sünnagyot rikkantott örömeiben. Szerinted mi lehetett a kosárban?

	Szöveges adat	Számadat
1.		
2.		

Válasz: _____

	4 pont
--	--------

Összesen:

	44 pont
--	---------

Fealadatlap C

1. **feladat:** Rajzolj a tanult rajzolóprogrammal egy madarat, majd a madár másolásával és szerkesztésével készíts madárrajt!

	10 pont
--	---------

2. **feladat:** Rakd sorba a másolás lépései!

- _____ Szerkesztés \Beillesztés menüpont
 _____ A beillesztett képrészletet a megfelelő helyre mozgatjuk
 _____ Szerkesztés \Másolás menüpont
 _____ Kijelöljük a másolandó képrészletet

	4 pont
--	--------

3. **feladat:** Melyik rajzeszközt használnád a következő feladatok elvégzéséhez?

(Az eszköz betűjelének beírásával válaszolj!)

A

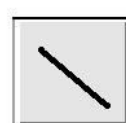
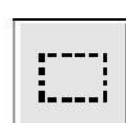
B

C

D

E

F



G

H

K

L

paint eszközök.jpg

Egyenes vonal rajzolása

Szabálytalan alakú terület kijelölése

Rajzolás különböző ecsetekkel

Zárt terület betöltése színnel

A kép apróbb részleteinek pontos kidolgozása

	5 pont
--	--------

4. **feladat:** Melyik billentyűt vagy billentyűket kell lenyomni? (A billentyű nevével válaszolj!)

A numerikus blokk bekapcsolásához

Nagybetűk, vagy felső jelek megjelenítésére

Folyamatos nagybetűs íráshoz

	3 pont
--	--------

5. **feladat:** Melyik szövegegységre ismersz rá?

Bal margótól a jobb margóig tartó szövegrész: _____

Lap tetejétől a lap aljáig tartó szövegrész.: _____

Köztük Space billentyűt nyomunk le: _____

3 pont

6. feladat: Milyen stílusban íródtak a következő szavak?

vetítés

rajzfilm

fázis

3 pont

7. feladat: Hogyan formáztuk a következő bekezdéseket?

bbbbbbbbb

bbbbbbb

bbbbbbbbbbbbbbb

KKKKKKKKKK

KKKKKKKKKKKKKK

KKKKKKKK

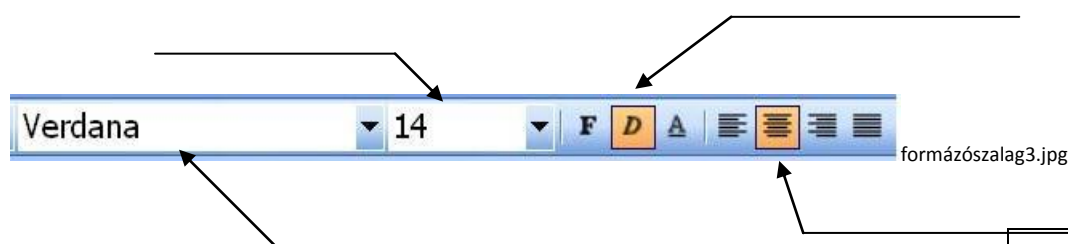
DDDDDD

DDDDDDDD

DDDDDDDDDD

3 pont

8. feladat: Írd a vonalakra a beállított formázásokat!



4 pont

9. feladat: Húzd alá azokat az eszközöket, amelyek szükségesek zenei felvétel készítéséhez illetve lejátszásához!

szkenner, fejhallgató, mikrofon, hangkártya, nyomtató,

10. feladat: Mit jelent az SDT szó?

2 pont

11. feladat: Írd be a táblázat megfelelő részébe a vastagon jelölt adatokat!

Volt egyszer **2** testvér. Az egyiket **Jancsinak** hívták, a másikat **Juliskának**. Egyik nap, amikor az erdőben gombát szedtek, az út mellett találtak **1** kosarat. Kíváncsian voltak, mi lehet a kosárban? Óvatosan belenéztek. Nagyon megörültek annak, amit találtak. Szerinted mi lehetett a kosárban?

	Szöveges adat	Számadat
1.		

2.		
----	--	--

Válasz: _____

	4 pont
--	--------

Össesen:

	44 pont
--	---------

IV. Infokommunikáció

Feladatlap A

Megoldása

Gyakorlati feladatok

1. **feladat:** Olvasd el a tanárodtól az óra elején kapott levelet, és írd neki választ rá!

Küldd el ezt a levelet változatlan formában a levélben megadott e-mail címre is!

[A tanártól, a gyakorolt példától, az iskola profiljától függő feladat.](#)

Honnan tudod, hogy a kapott levelet eredetileg is a tanár írta, vagy csak továbbított neked egy hozzá érkezett levelet?

[A továbbított levélnél a levél tárgya Fwd-vel kezdődik.](#)

2. **feladat:** Keresd meg az Internet segítségével, hogy mettől meddig élt Móra Ferenc!

[1879. július 19. Kiskunfélegyháza – 1934. február 8. Szeged.](#)

A kapott évszámokat írd meg levélben tanárodnak a következő e-mail címre: [A tanár adja meg.](#)

Írd meg röviden azt is, hogyan jutottál el a válaszig (milyen honlapot használtál, milyen kulcsszóra kerestél, melyik honlapon találtad meg a választ stb.)!

[A tanultaktól függ, például az órákon használt keresőprogramba beírva: Móra Ferenc, eredmény lehet a MEK honlapja, a mimi.hu, a hu.wikipedia.org stb.](#)

A leveled tárgya „Móra Ferenc” legyen!

Ha a feladatot nem tudtad megoldani, akkor a levél szövegébe írd azt, hogy „Nem tudom.”!

Elméleti kérdések

1. **feladat:** Sorolj fel legalább három dolgot, ami szükséges egy számítógépes hálózathoz!

[Legalább két számítógép, hálózati kártya, összeköttetés \(kapcsolat\) a gépek között, esetleg központi gép \(szerver\), megfelelő program a gépeken.](#)

2. feladat: A felsorolt programok/honlapok közül melyik a kakukktojás? Indokold is meg válaszodat!

Internet Explorer, Mozilla Firefox, Outlook Express, Opera, Konqueror;

Az Outlook Express, mert az levelezőprogram, a többi pedig böngészőprogram.

3. feladat Röviden írd le, mit jelentenek az alábbi kifejezések!

a) levél tárgya: Erről a témáról írunk a levélben.

b) netikett: Az internetes viselkedés szabályai, ezeket illik betartani levelezés, csevegés közben.

c) másolat: Amikor ugyanazt a levelet egyszerre több címzettnek küldjük el. A címüket a Másolat mezőbe kell beírni.

d) keresőoldal: Olyan honlapok, amelyeken keresőprogramok vannak, ezek használatával az Interneten lévő óriási mennyiségű információból gyorsabban megtalálhatjuk a szükségeseket.

e) csevegőszoba: Itt találkozhatnak, cseveghetnek a beszélgetőpartnerek.

4. feladat: Az alábbiak közül melyik e-mail cím biztosan hibás? Karikázd be a betűjelét, és írd le röviden mellé, hogy mi a hiba benne!

a) hugi@freemail.hu _____

b) kis.jeno@gmail.com Szóköz van a címben!

c) Ödönke@citromail.hu Ékezetes betű szerepel benne!

d) nagy_marika@iskola.sulinet.hu _____

5. feladat: Mikor használsz tematikus keresőket? Írj néhány példát! Írd fel legalább három tematikus kereső honlapjának címét is!

Amikor az Interneten keresve a témának megfelelő tematikus oldalról indulunk el (mint például a startlap.hu). Ezek tulajdonképpen kategóriákba csoportosított linkgyűjtemények, ezekről indulva ugorhatunk a témával kapcsolatos oldalra.

Például: startlap.hu, mozi.lap.hu, est.hu, exit.hu;

Feladatlap B

Megoldása

Gyakorlati feladatok

1. **feladat** Olvasd el a tanárodtól az óra elején kapott levelet, és írd neki választ rá!

[A tanártól, a gyakorolt példától, az iskola profiljától függő feladat.](#)

Küldd el ezt a levelet változatlan formában a levélben megadott e-mail címre is!

[A címet a tanár adja meg.](#)

Honnan tudod, hogy a kapott levelet eredetileg is a tanár írta, vagy csak továbbított neked egy hozzá érkezett levelet?

[A továbbított levélnél a levél tárgya Fwd-vel kezdődik.](#)

2. **feladat:** Keresd meg az Internet segítségével, hogy ki írta a Manógyár című mesét, valamint írd le a mese első mondatát!

[Lázár Ervin írta.](#)

[Az első mondat: Olyan, mintha álomban járna az ember.](#)

A választ írd meg levélben tanárodnak a következő e-mail címre: [A tanár adja meg.](#)

Írd meg röviden azt is, hogyan jutottál el a válaszig (milyen honlapot használtál, milyen kulcsszóra kerestél, melyik honlapon találtad meg a választ stb.)!

[A tanultaktól függ, például az órákon használt keresőprogramba beírva: Manógyár, az eredmény lehet a MEK honlapja, könyvkereskedő cég honlapja \(fo.hu, libri. hu stb.\), illetve a belőle készült \(báb\)színházi előadásokról a sugo.hu, port.hu oldalak.](#)

A leveled tárgya „Manógyár” legyen!

Ha a feladatot nem tudtad megoldani, akkor a levél szövegébe írd azt, hogy „Nem tudom.”!

Elméleti kérdések

1. **feladat:** Húzd alá az állítás hamis részét!

A hálózat kiépítéshez mindenképp szükség van legalább két számítógépre, [egy nyomtatóra](#) és a gépek közötti összeköttetésre.

2. feladat: A felsorolt programok/honlapok közül melyik kakukktójs? Indokold meg válaszodat!

CitroMail, Outlook Express, SquirrelMail, Mozilla Firefox, freemail;

A Mozilla Firefox, mert az böngészőprogram, a többi pedig levelezőprogram.

3. feladat: Röviden írd le, mit jelentenek az alábbi kifejezések!

a) levél továbbítása: Egy kapott elektronikus levelet egy kattintással elküldhetünk egy új címzettnek.

b) fórum: Egy-egy közös témával foglalkozók itt mondhatják el (írhatják le) véleményüket az Interneten.

c) link: Ugrópont, olyan pont egy honlapon, amire kattintva egy másik oldalra léphetünk tovább.

d) böngészőprogram: Olyan számítógépes program, amely lehetőséget ad az Interneten való böngészésre, a honlapok felkeresésére.

4. feladat: Az alábbiak közül melyik honlap címe biztosan hibás? Karikázd be a betűjelét, és írd le röviden mellé, hogy mi a hiba benne!

a) <http://www.kodalyiskola.hu> Ékezetes betű szerepel benne!

b) <http://www.kodalyiskola.hu> _____

c) http://www.kodaly_iskola.hu _____

d) <http://www.kodaly iskola.hu> Szóköz van benne!

5. feladat: Mikor használsz keresőoldalakat? Írj néhány példát! Írd fel legalább három keresőoldal honlapjának címét is!

Ha pontosan tudjuk, mit keresünk, érdemesebb egy keresőoldalról elindulni. Ezek olyan honlapok, amelyeken keresőprogramok vannak, azok használatával az Interneten lévő óriási mennyiségű információból gyorsabban megtalálhatjuk a szükségeseket.

Például: google.hu, altavista.com, honlapok keresői (origo.hu-n, index.hu-n);

Feladatlap C

Megoldása

Gyakorlati feladatok

1. **feladat:** Olvasd el a tanárodtól az óra elején kapott levelet, és írd neki választ rá!

[A tanártól, a gyakorolt példától, az iskola profiljától függő feladat.](#)

Küldd el ezt a levelet változatlan formában a levélben megadott e-mail címre is!

[A címet a tanár adja meg.](#)

Honnan tudod, hogy a kapott levelet eredetileg is a tanár írta, vagy csak továbbított neked egy hozzá érkezett levelet?

[A továbbított levélnél a levél tárgya Fwd-vel kezdődik.](#)

2. **feladat:** Ki és mikor szerezte az „Esti dal” című kórusművet?

[Az Esti dal Kodály Zoltán egyik legismertebb kórusműve, az 1930-as években szerezte, bemutatója 1938-ban volt.](#)

A választ írd meg levélben tanárodnak a következő e-mail címre: [A tanár adja meg.](#)

Írd meg röviden azt is, hogyan jutottál el a válaszig (milyen honlapot használtál, milyen kulcsszóra kerestél, melyik honlapon találtad meg a választ stb.)!

[A tanultaktól függ, például az órákon használt keresőprogramba beírva: Esti dal. az eredmény lehet például a \[hu.wikipedia.org\]\(http://hu.wikipedia.org\) lapja.](#)

A leveled tárgya „Esti dal” legyen!

Ha a feladatot nem tudtad megoldani, akkor a levél szövegébe írd azt, hogy „Nem tudom.”!

Elméleti kérdések

1. **feladat:** Sorold fel, hogy kiterjedés alapján milyen típusba sorolhatjuk a hálózatokat!

[Lokális hálózat \(Local Area Network, LAN\), nagyvárosi hálózat \(Metropolitan Area Network, MAN\), nagy kiterjedésű hálózatnak hívják \(Wide Area Network, WAN\).](#)

2. **feladat:** A felsorolt programok/honlapok közül melyik a kakukktojás? Indokold is meg válaszodat!

Google, Heuréka, Index, Yahoo, Altavista;

Az Index, mert az egy honlap (portál) , a többi pedig keresőprogram neve.

3. **feladat:** Röviden írd le, mit jelentenek az alábbi kifejezések!

a) levélszemét: Kéretlen, nem kívánt elektronikus levél, ismeretlen feladótól, gyakran a téma megjelölése nélkül.

b) tematikus keresés: Amikor a keresés témájának megfelelő tematikus honlapról indulunk el. Ezen az altémákban folytathatjuk a keresést., és onnan indulva ugorhatunk tovább a témával kapcsolatos oldalra.

c) levél címzettje: Akinek az elektronikus levelet küldjük.

d) Internet: Az egész világot átfogó hálózat, nevezik a hálózatok hálózatának is.

4. **feladat:** Az alábbiak közül melyik e-mail cím biztosan hibás? Karikázd be a betűjelét, és írd le röviden mellé, hogy mi a hiba benne!

a) szilvia1995@bartókiskola.hu Ékezetes betű szerepel benne!

b) kistigris@bartokiskola.hu _____

c) valaki@bartok-iskola.hu _____

d) kis judit@bartokiskola.hu Szóköz van benne!

5. **feladat:** Mire szolgálnak a fórumok és a csevegőszobák? Írd fel egy-egy fórum illetve csevegő oldalának címét is!

Fórum: itt egy témáról, kérdésről ismerhetjük meg mások véleményét, illetve oszthatjuk meg a miénket másokkal. Például: forum.lap.hu, a Sulinet fórumai (sulinet.hu/tart/forum).

Csevegőszoba: Egy vagy több résztvevővel zajló írásos „beszélgetés”, üzenetváltás helyszíne, ahol azonnali visszajelzést is kapunk. Például: chat.lap.hu, gyaloglo.

V. Információs társadalom

Feladatlap A

Megoldása

1. **feladat:** Sorold fel, hogy mik lehetnek személyi adatok!

Név, születési hely és idő, személyi azonosító (személyi szám), lakcím, telefonszám, e-mail cím.

2. **feladat:** Hogyan védhetjük meg személyi és személyes adatainkat?

Ezeket mindig csak azoknak adjuk meg, akikre tartoznak. Soha ne tegyük nyilvános helyen (például csevegés közben)!

3. **feladat:** Írd le röviden, saját szavaiddal, hogy mit jelent a szabad szoftver!

Szabadon használható és terjeszthető (továbbadható) program. Akár meg is változtatható, és felhasználható más (saját készítésű) programban.

4. **feladat:** Milyen eszközt látsz a képen? A számítógépek hányadik generációjára volt ez jellemző?



Mikroprocesszor, a negyedik generációs számítógépekben használják.

Mire használták?

Egy olyan speciális, nagyon kis méretű integrált áramkör, amelyet kifejezetten arra terveztek, hogy rengeteg összeadást és szorzást végezzen el.

5. **feladat:** Karikázd be azoknak a jellemzőknek a betűjelét, amelyek a számítógépek nulladik generációját jellemzik! (Összesen öt jellemzőt kell bekarikáznod.)

- a) elektroncsöves gépek
- b) mesterséges intelligencia
- c) lyukkártya (Joseph-Marie Jacquard)
- d) igen nagy a méretük (kisebb szobányi!)

- e) mikroprocesszorral működnek
- f) Babbage gépe is ilyen
- g) tranzistorok használata
- h) integrált áramköröket használ
- i) az 1940-es években fejlesztették ki
- j) az IBM cég nagyon sok ilyen gépet gyárt
- k) személyi számítógépek
- l) az 1960-as években jelentek meg
- m) mechanikus számológépek
- n) Neumann János elvei alapján tökéletesítették
- o) a japánok kezdtek a kifejlesztésükbe
- p) ide tartozik az abakusz is
- r) az 1970-es években jelentek meg
- s) kifejlesztésüket katonai célok (a világháború) is siettetették
- t) a négy alpművelet elvégzésére készültek
- u) ma is ilyeneket használunk
- v) az 1950-es években kezdték őket fejleszteni
- z) körülbelül akkora a méretük, mint egy szekrényé

6. feladat: Állítsd időrendi sorrendbe Neumann János életének alábbi állomásait! A sorszámokat írd a pontozott vonalra!

- 6. Tanít Princetonban.
- 8. Részt vesz a II. világháborús számítógépek tökéletesítésében.
- 3. Egyetemi tanulmányok Európa több városában.
- 5. Az Egyesült Államokba emigrál.
- 2. Középiskolai tanulmányok a fasori gimnáziumban.
- 9. Az Egyesült Államokban meghal.
- 1. Budapesten született.
- 4. Tanít Göttingenben.
- 7. Kidolgozza a róla elnevezett Neumann-elveket.

7. feladat: Sorolj fel minél több példát arra, hogy hol használják a számítógépet az oktatásban! (Legalább 4 példát írd!)

A tanulók az órákon (nem csak az informatikán!); a tanulók és a tanárok a felkészüléshez

(például Internet); a könyvtárban a katalógusokhoz; az adminisztrációs munkában (tanulók, tanárok adatai, ebédbefizetés stb.).

8. feladat: Írd le röviden, mit várnak el a számítógépek következő generációjától?

A gépek ismerjék fel az emberi beszédet, legyenek képesek kép, hang és írás felismerésére, tanulni, következtetéseket levonni, dönteni, összetett problémákat alkotó módon megoldani.

Feladatlap B

Megoldása

1. **feladat:** Sorold fel, hogy mik lehetnek személyes adatok!

Az iskolai hálózatba, egy levelezőprogramba, fórumba, csevegőszobába történő belépéshez szükséges azonosítóink, jelszavaink, illetve a fájljaink a számítógépen.

2. **feladat:** Hogyan védhetjük meg személyi és személyes adatainkat?

Mindig a megfelelő helyre mentjük el a munkánkat a számítógépen. Időnként célszerű a fájlokat hordozható háttértárolóra menteni! Ha be kellett jelentkezni egy hálózatba, vagy leveleztünk, cseteltünk, soha ne felejtsünk el kilépni!

3. **feladat:** Írd le röviden, saját szavaiddal, hogy mit jelent a shareware szoftver!

Egy pénzért megvásárolható program ingyenes változata, de nem tartalmazza annak minden funkcióját, vagy ha igen, akkor csak korlátozott ideig használható.

4. **feladat:** Milyen eszközt látsz a képen? A számítógépek hányadik generációjára volt ez jellemző?

Abakusz, a számítógépek nulladik generációjához tartozik.



Mire használták?

A négy alapművelet elvégzésére, a számolás megkönnyítésére, gyorsítására.

5. **feladat:** Karikázd be azoknak a jellemzőknek a betűjelét, amelyek a számítógépek első generációját jellemzik! (Összesen öt jellemzőt kell bekarikáznod.)

a) elektroncsöves gépek

b) mesterséges intelligencia

c) lyukkártya

- d) igen nagy a méretük (kisebb szobányi!)
- e) mikroprocesszorral működnek
- f) Babbage gépe is ilyen
- g) tranzistorok használata
- h) integrált áramköröket használ
- i) az 1940-es években fejlesztették ki
- j) az IBM cég nagyon sok ilyen gépet gyárt
- k) személyi számítógépek
- l) az 1960-as években jelentek meg
- m) mechanikus számológépek
- n) Neumann János elvei alapján tökéletesítették
- o) a japánok kezdtek a kifejlesztésükbe
- p) ide tartozik az abakusz is
- r) az 1970-es években jelentek meg
- s) kifejlesztésüket katonai célok (a világháború) is siettetették
- t) a négy alpművelet elvégzésére készültek
- u) ma is ilyeneket használunk
- v) az 1950-es években kezdték őket fejleszteni
- z) körülbelül akkora a méretük, mint egy szekrény

	5 pont
--	--------

6. feladat: Az alábbi állítások Neumann János életére vonatkoznak. Döntsd el, hogy igazak vagy hamisak, és ennek megfelelően írd az állítások elé az I vagy H betűt!

- I Budapestben született 1905-ben.
- H Javasolta, hogy a számítógépek a kettes számrendszert használják.
- H Németországban halt meg.
- I Elvei alapján tökéletesítették az 1940-es években a számítógépeket.
- H Tanított Zürichben és Berlinben is.
- I Ő dolgozta ki a játékelmélet alapjait.
- H Nem vett részt haditechnikai kutatásokban.
- I Matematikát, fizikát és kémiát is tanult egyetemi évei alatt.
- I Göttingenben is tanult.
- I 1957-ben halt meg.

- 7. feladat:** Sorolj fel minél több példát arra, hogy hol használják a számítógépet a kereskedelemben! (Legalább 4 példát írd le!)

Pénztárgépek + vonalkódleolvasó, raktárkészlet nyilvántartása, dolgozók (alkalmazottak) adatainak nyilvántartása, hivatalos levelezés (szövegszerkesztés, e-mail).

- 8. feladat:** Írd le röviden, mit nevezünk mesterséges intelligenciának?

Amikor a gépek képesek az emberi beszéd felismerésére, kép, hang és írás felismerésére, képesek tanulni, következtetéseket levonni, dönteni, összetett problémákat alkotó módon megoldani.

Feladatlap C

Megoldása

1. **feladat:** Írj példát két-két személyi és személyes adatra!

Név, születési hely és idő, illetve azonosító-jelszó pár, saját számítógépes fájlok.

2. **feladat:** Hogyan védhetjük meg személyi és személyes adatainkat?

Személyi adatainkat csak annak adjuk ki, akinek hivatalosan szüksége van rá, és ezt sose tesszük meg nyilvános helyen (fórum, csevegés)! A megfelelő helyre mentjük el a munkánkat a számítógépen, és mindig lépünk ki a hálózatról, levelezőprogramból!

3. **feladat:** Írd le röviden, saját szavaiddal, hogy mit jelent a freeware szoftver?

Szabadon használható és terjeszthető számítógépes program, de nem módosítható.

4. **feladat:** Milyen eszközt látsz a képen? A számítógépek hányadik generációjára volt ez jellemző?



Elektroncső, az első generációhoz tartozó számítógépekben használták.

5. **feladat:** Karikázd be azoknak a jellemzőknek a betűjelét, amelyek a számítógépek negyedik generációját jellemzik! (Összesen öt jellemzőt kell bekarikáznod.)

- a) elektroncsöves gépek
- b) mesterséges intelligencia
- c) lyukkártya
- d) igen nagy a méretük (kisebb szobányi!)
- e) mikroprocesszorral működnek
- f) Babbage gépe is ilyen

- g) tranzistorok használata
- h) integrált áramköröket használ
- i) az 1940-es években fejlesztették ki
- j) az IBM cég nagyon sok ilyen gépet gyárt
- k) személyi számítógépek
- l) az 1960-as években jelentek meg
- m) mechanikus számológépek
- n) Neumann János elvei alapján tökéletesítették
- o) a japánok kezdték a kifejlesztésükbe
- p) ide tartozik az abakusz is
- r) az 1970-es években jelentek meg
- s) kifejlesztésüket katonai célok (a világháború) is siettetették
- t) a négy alpművelet elvégzésére készültek
- u) ma is ilyeneket használunk
- v) az 1950-es években kezdték őket fejleszteni
- z) körülbelül akkora a méretük, mint egy szekrényé

6. feladat: Párosítsd Neumann János életének történéseit a megadott helyszínekkel! A helyszín betűjelét írd a pontozott vonalra! Lehet, hogy egy helyszínt több helyre is beírhatsz, vagy akár egy helyre sem. Az is lehet, hogy egy történéshez több helyszín is tartozik!

- a) Budapest
- b) Párizs
- c) Berlin
- d) Heidelberg
- e) Göttingen
- f) Prága
- g) Egyesült Államok

- b Itt született.
- b Középiskolai tanulmányok helyszíne.
- b, e Itt is tanított.
- g Számítógépek fejlesztésében való részvétel.
- g Neumann-elvek kidolgozása.

g Itt halt meg.

- 7. feladat:** Sorolj fel minél több példát arra, hogy hol használják a számítógépet az iparban!

(Legalább 4 példát írf!)

Ipari robotok, raktárkészlet (kész termékek) nyilvántartása, kutatás-fejlesztés, alkalmazottak adatainak nyilvántartása, megrendelések (szövegszerkesztés, e-mail).

- 8. feladat:** Írd le röviden, mire legyen képes, mit tudjon egy személyi robot?

Elsősorban a tanulásban, szórakozásban, játékban lehetnek az ember partnerei. A környezetükben tudjanak hang- és képzérzékelőkkel tájékozódni és mozogni. Segíthetnek a háztartási munkában, csomagok szállításában stb.

VI. Könyvtári informatika

Feladatlap A

Megoldása

Gyakorlati feladatok

1. **feladat.** Keresd meg a Szirén integrált könyvtári rendszer segítségével Fekete István Tüskevár című könyvét az iskolád könyvtárában! Írd le, ki készített hozzá rajzokat, a könyv kiadóját és a megjelenés évét!

Az iskolai könyvtártól függ, például Móra Könyvkiadó 1985, illusztrálta Szecskó Tamás.

Ha nincs meg ez a könyv az iskolád könyvtárában, akkor keresd meg a Szirén segítségével egy másik iskola könyvtárában! Írd le, hogy melyik iskolában találtad meg!

Például Albertirsa, Tessedik Sámuel Általános Iskola.

Elméleti kérdések

1. **feladat:** Sorolj fel három dolgot, amit szabad csinálni egy könyvtárban!

Csendben olvasni az olvasóteremben, keresni a katalógusszekrényben vagy a számítógépes (elektronikus) katalógusban, dolgozni (házi feladat, kiselőadás elkészítése) a számítógépen.

2. **feladat:** Mire szolgálnak a könyvtár alábbi helyiségei? Írd le egy-egy mondattal!

kölcsönzőpult: Itt lehet leadni a visszahozott könyveket, illetve átvenni a most kölcsönzötteket.

szabadpolcos rész: Itt lehet válogatni a szépirodalmi és ismeretközlő művek között.

olvasóterem: Itt olyan kézikönyvek, újságok, folyóiratok vannak, amelyeket nem lehet hazavinni.

Ide lehet leülni a szabadpolcos részben kiválasztott könyvekkel olvasni, tanulni, leckét írni.

audiovizuális részleg: Itt vannak a képi és zenei információhordozók (videókazetta, DVD, diafilm, hangkazetta, nagylemez /LP/, CD).

3. **feladat:** Sorold az alábbi könyvtárakat a megfelelő csoportba! Írd a könyvtár betűjelét a megfelelő helyre.

- a) Bogács Gyermekkönyvtár;
- b) Magyar Elektronikus Könyvtár;
- c) Chernel Kálmán Városi Könyvtár, Kőszeg;
- d) Digitális Irodalmi Akadémia;
- e) Országos Műszaki Könyvtár;
- f) Országos Széchenyi Könyvtár;
- g) Gyöngyösi Műemlék Könyvtár;
- h) Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár.

gyermekkönyvtár	települési (községi, városi) könyvtár	nemzeti könyvtár	elektronikus könyvtár	muzeális könyvtár
a;	c; h;	f;	b; d;	g;

4. feladat: Nézd meg figyelmesen az alábbi katalóguscédulát, majd írd le a könyv alábbi jellemzőit:

Szerző: Gárdonyi Géza;

A könyv címe: Egri csillagok;

Kiadó: **Trezor** Kiadó;

Kiadás éve: 1993;

Oldalszám: 525;

Raktári jelzet: G25;

G 25 21382
Gárdonyi Géza*
 Egri csillagok / **Gárdonyi** Géza. - Budapest : TrezorK.,
 1993. - 525 p. ; 21 cm
 Regény
 elk. fűzött : 330,-Ft
 lsz:
 21382

5. feladat: Mik a számítógépes katalógus legfontosabb előnyei?

Egy mű „cédulájának” a megírása, létrehozása gyors, egyszerű, könnyű azt javítani, nem veszik

el, nem szakad el. Biztosan jó helyre kerül a katalógusban, amihez egyszerre többen is hozzáférnek, és akár az Interneten keresztül is elérhető.

Feladatlap B

Megoldása

Gyakorlati feladatok

1. **feladat.** Keresd meg a Szirén integrált könyvtári rendszer segítségével Lázár Ervin A négyszögletű kerek erdő című könyvét az iskolád könyvtárában! Írd le, ki készítette hozzá rajzokat, a könyv kiadóját és a megjelenés évét!

[Az iskolai könyvtártól függ, például Móra Könyvkiadó 1985, illusztrálta Réber László.](#)

Ha nincs meg ez a könyv az iskolád könyvtárában, akkor keresd meg a Szirén segítségével egy másik iskola könyvtárában! Írd le, hogy melyik iskoláéban találtad meg!

[Például Bonyhád, Széchenyi István Általános Iskola.](#)

Elméleti kérdések

1. **feladat:** Sorolj fel három dolgot, amit nem illik csinálni egy könyvtárban!

[Hangosan beszélgetni, szaladgálni, szendvicset enni, hangosan zenét hallgatni.](#)

2. **feladat:** Mi az alábbi tárgyak szerepe a könyvtárban? Írd le egy-egy mondattal!

katalóguscédula: [Ezen vannak a mű fontosabb adatai \(szerző, cím, a kiadó, a kiadás éve stb.\).](#)

katalógusszekrény: [Ebben vannak meghatározott rendben a katalóguscédulák.](#)

számítógépes katalógus: [a művek számítógépen rendezetten tárolt adatai \(„katalóguscédulái”\).](#)

választólapok: [Ezek segítik a keresést például a szabadpolcos részen.](#)

3. **feladat:** Írd le, a könyvtár mely részein találhatod meg az alábbi kiadványokat?

Földrajzi kislexikon: [olvasóterem;](#)

Petőfi Sándor összes költeményei: [szabadpolcos rész;](#)

Heti Világgazdaság (újság): [olvasóterem;](#)

Jókai Mór: Az arany ember: [szabadpolcos rész;](#)

W. A. Mozart: A varázsfuvola (zenemű): [audióvizuális részleg;](#)

Kutya (újság): [szabadpolcos rész;](#)

Körhinta (film): **audióvizuális részleg;**

4. feladat: Nézd meg figyelmesen az alábbi katalóguscédulát, majd írd le a könyv alábbi jellemzőit:

Szerző: **Fekete István;**

A könyv címe: **Tüskevár;**

Kiadó: **Móra Könyvkiadó;**

Kiadás éve: 1979;

Oldalszám: 366;

Raktári jelzet: F37;

F 37 21745
Fekete István*
Tüskevár : regény / **Fekete István** ; [Szecső Tamás rajzaival]. - Bp. : Móra Könyvkiadó, 1979. - 366 p. : ill. ; 21 cm. - (Fekete István művei az ifjúságnak)
ISBN 9631119289 kötött : 27,- Ft
Mt.: Szecső Tamás
lsz:
21745

5. feladat: Sorold fel a számítógépes katalógus legfontosabb előnyeit!

Egy mű „cédulájának” a megírása, létrehozása gyors, egyszerű, könnyű azt javítani, nem veszik el, nem szakad el. Biztosan jó helyre kerül a katalógusban, amihez egyszerre többen is hozzáférnek, és akár az Interneten keresztül is elérhető.

Feladatlap C

Megoldása

Gyakorlati feladatok

1. **feladat:** Keresd meg a Szirén integrált könyvtári rendszer segítségével Gárdonyi Géza Egri csillagok című könyvét az iskolád könyvtárában! Írd le a könyv kiadóját, a megjelenés évét, és hogy hány oldalas a könyv!

[Az iskolai könyvtártól függ, például Európa Kiadó 1999., 623 oldal.](#)

Ha nincs meg ez a könyv az iskolád könyvtárában, akkor keresd meg a Szirén segítségével egy másik iskola könyvtárában! Írd le, hogy melyik iskolában találtad meg!

[Például Balassagyarmat, Szabó Lőrinc Általános Iskola.](#)

Elméleti kérdések

1. **feladat:** Húzd alá, amelyiket nem illik csinálni egy könyvtárban!

Csendben olvasni; [mobiltelefonnal telefonálni](#); leckét írni; [hangosan meghallgatni egy CD-t](#); [megenni egy szendvicset](#).

2. **feladat:** Mi az alábbi könyvtárak feladata? Írd le egy-egy mondattal!

települési (községi, városi) könyvtár: [Az adott településen élők számára biztosítja a könyvtári szolgáltatásokat. \(És persze mindenkinek, aki beiratkozik.\)](#)

iskolai könyvtár: [Az adott oktatási intézmény tanulóinak, tanárainak \(és más alkalmazottainak\) biztosítja a könyvtári szolgáltatásokat. Ezért itt olyan könyveket és más információhordozókat gyűjtenek, amelyek az iskolai munkához kellenek. Segítenek a tananyag jobb megértésében, könnyebb elsajátításában, a házi feladat megoldásban.](#)

nemzeti könyvtár: [Az ország területén és azon kívül magyar nyelven megjelenő könyveket és más információhordozókat gyűjti, rendszerezi, az érdeklődők számára hozzáférhetővé teszi.](#)

elektronikus könyvtárak: [A műveket digitális formában \(fájlokban\) tárolja, és teszi hozzáférhetővé az Interneten keresztül.](#)

3. feladat: Írd le, milyen katalógust használnál az alábbi keresésekhez:

a) Móra Ferenc: Aranykoporsó című könyvét szeretnéd megkeresni a könyvtárban:

[Betűrendes katalógus vagy számítógépes \(elektronikus\) katalógus.](#)

b) A Berzsián és Dideki című könyvet keresed a könyvtárban, de nem ismered a szerzőjét:

[Számítógépes \(elektronikus\) katalógus.](#)

c) Otthon vagy, és szeretnéd tudni, hogy az iskolai könyvtárban megvan-e a Beszterce ostroma című könyv:

[Számítógépes \(elektronikus\) katalógus és Internet.](#)

d) Kíváncsi vagy, Fekete István milyen művei találhatók meg az iskolai könyvtárban:

[Betűrendes katalógus vagy számítógépes \(elektronikus\) katalógus.](#)

4. feladat: Nézd meg figyelmesen az alábbi katalóguscédulát, majd írd le a könyv alábbi jellemzőit:

Szerző: [Lázár Ervin](#);

A könyv címe: [A Négyszögletű Kerek Erdő](#);

Kiadó: [Móra \(Könyvkiadó\)](#);

Kiadás éve: [1985](#);

Oldalszám: [168](#);

L 36 6109
Lázár Ervin (1936-)*
A Négyszögletű Kerek Erdő / **Lázár Ervin** ; [Réber László
rajz.]. - Bp. : Móra, 1985. - 168 p. : ill. ; 21 cm
Mese.- 36000 példány
ISBN 9631141284 kötött : 32,- Ft
894.511-34(02.053.2)
Mt.: Réber László (1920-) [ill.]

lsz:
6109

Raktári jelzet: [L 36](#);

5. feladat: Mik a számítógépes katalógus legfontosabb előnyei?

Egy mű „cédulájának” a megírása, létrehozása gyors, egyszerű, könnyű javítani, nem veszik el, nem szakad el. Biztosan jó helyre kerül a katalógusban, amihez egyszerre többen is hozzáférnek, és akár az Interneten keresztül is elérhető.