**V LETOŠNÍM ŠKOLNÍM ROCE MAJÍ ŽÁCI ZVLÁDNOUT ZÁKLADY TOHOTO UČIVA**

* základní práce s PC
* vyhledávání informací a komunikace
* zpracování (MS Word, Excel, PowerPoint, Zoner Callisto) a využití informací

Vzhledem k nastalé situaci všechny body plníte v různých předmětech.

Na stránky školy budou umístěny podklady, které Vám pomohou zvládnout vytváření textů, prezentací i tabulek (využívat je mohou i ostatní ročníky, proto jsou označeny jen **INF KH** bez označení třídy)

**ÚKOLY:**

1/ JEŠTĚ STÁLE NEMÁM PRÁCE OD VŠECH ŽÁKŮ, PROTO PRVNÍ ÚKOL PLATÍ PRO TY ŽÁKY, KTERÝM CHYBÍ NĚKTERÁ ZE ZADANÝCH PRACÍ:

* zjisti si od spolužáků, kolik prací bylo dosud odevzdáno, sežeň si zadání, vypracuj a odešli na email havelkova@zscs.cz

2/ OPAKUJ SI PRAVIDLA PSANÍ A ÚPRAVY TEXTŮ, TVORBU PREZENTACÍ A PRAVIDLA BEZPEČNÉHO VYUŽÍVÁNÍ INTERNETU

3/ SEZNAM SE S PROSTŘEDÍM PROGRAMU **MS EXCEL**

BĚHEM DUBNA

* využij materiál na stránkách školy a odkazy na prezentace, které tě provedou základy tohoto programu

<http://puvodni.maszskt.cz/dum/informatika/VY_32_INOVACE_IN89DV_05_03_01.pdf>

<http://puvodni.maszskt.cz/dum/informatika/VY_32_INOVACE_IN89DV_05_03_02.pdf>

<http://puvodni.maszskt.cz/dum/informatika/VY_32_INOVACE_IN89DV_05_03_03.pdf>

<http://puvodni.maszskt.cz/dum/informatika/VY_32_INOVACE_IN89DV_05_03_04.pdf>

<http://puvodni.maszskt.cz/dum/informatika/VY_32_INOVACE_IN89DV_05_03_06.pdf>

<http://puvodni.maszskt.cz/dum/informatika/VY_32_INOVACE_IN89DV_05_03_07.pdf>

<http://puvodni.maszskt.cz/dum/informatika/VY_32_INOVACE_IN89DV_05_03_09.pdf>

<http://puvodni.maszskt.cz/dum/informatika/VY_32_INOVACE_IN89DV_05_03_11.pdf>

<http://puvodni.maszskt.cz/dum/informatika/VY_32_INOVACE_IN89DV_05_03_12.pdf>

<http://puvodni.maszskt.cz/dum/informatika/VY_32_INOVACE_IN89DV_05_03_16.pdf>

Pracovní list 10E – Nákup potravin

ÚKOL VYPRACUJ A ODEŠLI DO 24. DUBNA

1. V tabulkovém procesoru Excel si otevři nový sešit a ulož jej pod názvem **Nákup potravin**. První list tohoto sešitu přejmenuj na **Pracovní list NÁKUP**.
2. Podle **předlohy** vytvoř tabulku pro výpočet celkové ceny nákupu potravin. Tabulka má čtyři sloupce a šest řádků.
3. Tabulku umísti do buněk **B2** až **E7**. Všechna ohraničení tabulky nastav nejdříve jen tenkou čarou.
4. Šířku všech čtyř sloupců tabulky nastav najednou na **12,00**.
5. Pro celý list nastav písmo **Arial**, velikost **12**
6. Nastav výšku prvního řádku tabulky na **33,00**.
7. Najednou nastav výšku druhého až šestého řádku tabulky na **20,25**.
8. Doplň do tabulky záhlaví všech sloupců. Do dvou řádků uprav text záhlaví pomocí kombinace stisku kláves pravý **Alt + Enter**
9. Označ celý řádek se záhlavím sloupců tabulky a pomocí nabídky **Formát buněk**
- v kartě **Zarovnání** - **Zarovnání textu** - vyber v nabídce **Vodorovně**: **Na střed** a rovněž v nabídce **Svisle**: **Na střed**
10. V prvním a posledním řádku tabulky nastav tučné písmu pomocí ikony **B** **Tučné**.
11. Dopiš do tabulky druhy potravin, počet kusů, cenu za kus.
Text v prvním a druhém sloupci tabulky zarovnej na střed pomocí ikony **Zarovnat na střed**.
Ceny potravin ve třetím a čtvrtém sloupci zarovnej doprava pomocí ikony **Zarovnat doprava**.
12. Pro buňky **D3** až **E6** nastav pomocí nabídky **Formát buněk** – **Karta číslo**
– nabídka **Druh: Měna** – **Desetinná čísla: 0** a **Symbol: Kč**
Stejně naformátuj také buňku **E7**. Toto nastavení lze provést také pomocí ikony **Kopírovat formát** (například z buňky E6)
13. V posledním řádku tabulky proveď sloučení buněk **B7**, **C7** a **D7** pomocí ikony **Sloučit a zarovnat na střed**. Do této sloučené buňky dopiš slovo **celkem**.
14. Do sloupce se záhlavím **celková cena** nastav vzorec pro vynásobení ceny jednoho kusu potraviny celkovým počtem kusů zakoupené potraviny. Do buňky **E3** tedy vlož vzorec **"=C3\*D3**".
Odpovídající vzorce nastav také do buněk E4 až E6 "**=C4\*D4**" až "**=C6\*D6**".
15. Do buňky E7 vlož funkci pro součet pomocí ikony **Σ** **AutoSum**
16. Ohraničení tabulky silnou čarou doplň přesně podle tabulky v **předloze**.



4/ SEZNAM SE S PROSTŘEDÍM PROGRAMU **ZONER CALLISTO**

<http://www.callisto.cz/__download/callisto5-prirucka.pdf>

<https://slideplayer.cz/slide/3200274/>

POKUSTE SE VYTVOŘIT JEDNODUCHÝ OBRÁZEK PODLE NÁVODU:

**A/ Vlajka České republiky**



**Nástroje:**

Tvary, tvarování objektů, výběr a editace objektů, barvy obrysů a výplně

**Volitelně:**

Vodící linky

**Postup:**

1. Vytvoř obdélník o rozměrech šířka - 150 mm a výška 100 mm

2. Vytvoř obdélník šířka 150 mm a výška 50 mm

3. Vytvoř barvu výplně menšího obdélníku – červená

4. Vytvoř trojúhelník – poloměr 50, úhel 0, počet cípů 3 – barva výplně modrá



5. Sestav vlajku

6. Nejdříve vložte co nejpřesněji červený obdélník do bílého. Rozměry trojúhelníka je třeba ještě upravit. Můžete to udělat orientačně nebo přesně pomocí Galerie nástrojů/Transformace - šířka klínu by měla být polovina délky vlajky tj. 75 mm.(nezapomeňte zrušit zatržítko proporcí.



**Další úkoly:**

1. Vlajku jakého státu vytvoříme pomocí bílého a červeného obdélníka – bez klínu?

2. Zjisti na Internetu jak má být správně pověšena vlajka když je na výšku? Kde je červený pruh?

3. Pomocí kombinace Ctrl+D vytvoř kopii hotové vlajky a pomocí transformací ji správně otoč.

4. Vytvoř japonskou vlajku.

**B/Horkovzdušný balón**

|  |
| --- |
| V tomto tutoriálu se seznámíte s možnostmi galerie Transformace a použitím výplní. |
| **1.** | image1**Nakreslení obrysu balónu** |
|   | **1.1.** | image2Nejprve si nakreslete kružnici doprostřed stránky. Pro další úpravy převeďte kružnici na křivky. Vyberte si **Tvarovací nástroj** a zvolte dolní bod kružnice. |
|   |
|   | **1.2.** | Tažením zvoleného bodu vytvořte z kružnice tvar balónu a vyplňte ho vhodnou barvou a tenké orámování. |
| image3  |
| **2.** | **Vytvoření pruhů** |
|   | **2.1.** | Pruhy vytvoříte ze základního tvaru pomocí transformací. V galerii image4**Transformace** nastavte šířku na 80% původní hodnoty, a klikněte na button ok.  |
|   |
|   | **2.2.** | Nyní máte vytvořenou zúženou kopii původního objektu.  |
| image5  |
|   | **2.3.** | Obdobným způsobem vytvořte další kopie v šíři 58%, 35% a 12%.  |
|   |
|   | **2.4.** | image6Nyní vyplňte pruhy barvami a odstraňte obrysy.  |
|   |
| **3.** | **Vytvoření prostorového dojmu** |
|   |
|   | **3.1.** | image7Nejsnadnější cestou k vytvoření prostorového dojmu je použití transparentní kruhové výplně. Vytvořte kopii původního tvaru balónu a vyplňte jí tmavě modrou barvou.  |
|   |
|   | **3.2.** | image8V galerii **Průhlednost** zvolte kruhovou a po kliknutí na talčítko **Editace** a nastavte následující parametry: střed průhlednosti posuňte na 30% v horizontálním i vertikálním směru. Přechod průhlednosti nastavte od 25% v počátku do úplné průhlednosti (100%) a její střed na pozici 32. |
|   |
|   | **3.3.** | image9Po aplikování průhlednosti bude obrázek vypadat takto:  |
|   |
| **4.** | **Kresba balonového koše** |
|   |
|   | **4.1.** | image10Nyní nakreslíme jednoduchý balonový koš ze 3 obdélníků se zakulacenými rohy a úchytná lana jako jednoduché čáry.  |
|   |
| **5.** | **Modrá obloha** |
|   |
|   | **5.1.** | image11Oblohu vytvoříte pomocí obdélníku s fraktálovou výplní. Nejprve nakreslete obdélník a v galerii **Výplň** zvolte Bitmapová.Kliknutím na tlačítko Fraktál... se zobrazí dialog pro nastavení parametrů fraktálu. Vyberte modrou a bílou barvu fraktálu. Klikejte na tlačítko **Generovat nový** dokud si nevyberete vhodnou výplň. |
|   |
|   | **5.2.** | image12 |