

## 5. RAZRED - BOJANJE (PAINT)

IME I PREZIME NATJECATELJA: \_\_\_\_\_

TIM: OSNOVNA ŠKOLA \_\_\_\_\_

VRIJEME ZAVRŠETKA  
RJEŠAVANJA ZADATAKA

\_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_

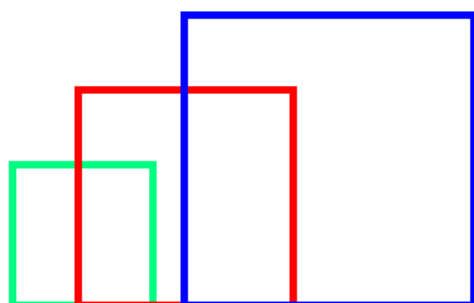
*Odgovori na pitanja:*

1. Odredi jesu li sljedeće rečenice točne ili netočne (za točne zaokruži slovo T, a za netočne slovo N)!

|   |   |   |
|---|---|---|
| Osnovni element digitalne slike naziva se raster.         | T | N |
| Naredbom Zumiraj povećavamo prikaz slike na najviše 600%. | T | N |
| Za crtanje kružnice koristimo alat Krivulja.              | T | N |
| Broj boja slike naziva se i dubina boje.                  | T | N |
| Ukupan broj piksela u jednoj slici zove se mapa slike.    | T | N |

*Zadatke koji slijede rješavat ćeš na osobnom računalu. Potrebne programe pokreći pomoću prečaca na Radnoj površini.*

2. **Nacrtaj crtež kao na slici.**



Koristi alat Pravokutnik.

Debljina crta kvadrata je 5 piksela.

Zeleni kvadrat ima stranicu duljine 100 piksela.

Duljina stranice crvenog kvadrata je za 50

piksela dulja od stranice zelenog kvadrata, a

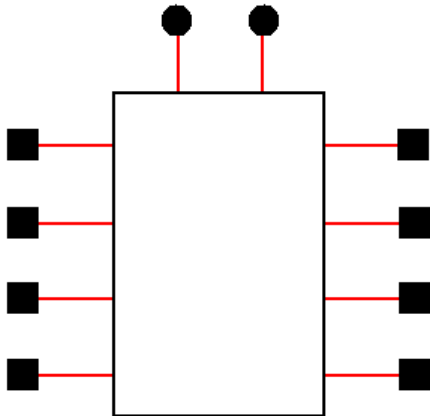
duljina stranice plavog kvadrata je za 50 piksela

dulja od stranice crvenog kvadrata.

Obrati pozornost kako smještaš kvadrate i kojim redoslijedom.

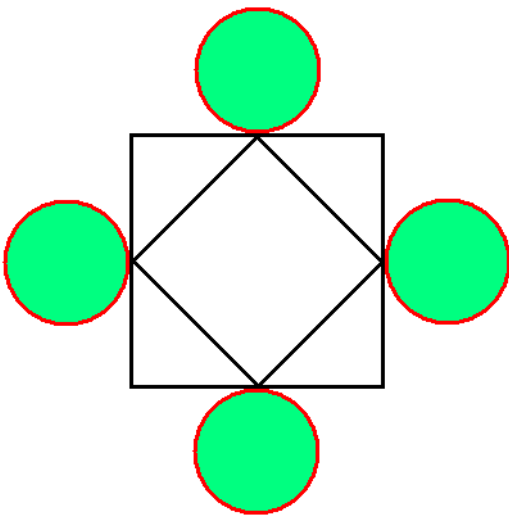
Spremi crtež u mapu peti\_razred (Radna površina\informaticka\_stafeta\peti\_razred) pod imenom **Logo**.

3. **Nacrtaj i oboji crtež kao na slici.** Koristi crnu i crvenu boju.



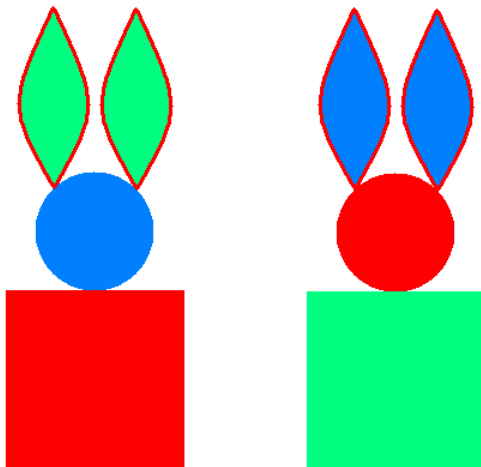
Koristi alate Elipsa, Pravokutnik i Crta.  
Noge imaju oblik kvadrata.  
Ticala imaju oblik kruga.  
Obrati pozornost na dodirne točke nogu i ticala s tijelom kukca te da je razmak između nogu kukca približno jednak.  
Spremi crtež u mapu peti\_razred (Radna površina\informaticka\_stafeta\peti\_razred) pod imenom **Kukac**.

4. **Nacrtaj i oboji crtež kao na slici.** Koristi crnu, crvenu i zelenu boju.



Koristi alate Elipsa, Pravokutnik i Crta.  
Promjer kruga je 100 piksela.  
Duljina stranice vanjskog kvadrata je 200 piksela.  
Krugovi i vanjski kvadrat se dodiruju.  
Spremi crtež u mapu peti\_razred (Radna površina\informaticka\_stafeta\peti\_razred) pod imenom **Karta**.

5. **Nacrtaj i oboji crtež kao na slici.** Koristi crvenu, zelenu i plavu boju.



Postavi područje crtanja na:  
- širina: 1000 piksela  
- visina: 700 piksela.  
Koristi alate Pravokutnik, Elipsa i Krivulja.  
Likovi su iste veličine, ali različite boje.  
Tijelo je oblika kvadrata.  
Glava je oblika kruga.  
Debljina crta ušiju je 3 piksela, crvene boje.  
Spremi crtež u mapu peti\_razred (Radna površina\informaticka\_stafeta\peti\_razred) pod imenom **Zeko\_Peko**.

*Zatvori sve korištene programe, datoteke i mape.*

## 6. RAZRED - MICROSOFT WORD

IME I PREZIME NATJECATELJA: \_\_\_\_\_

TIM: OSNOVNA ŠKOLA \_\_\_\_\_

VRIJEME ZAVRŠETKA  
RJEŠAVANJA ZADATAKA

\_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_

*Odgovori na pitanja:*

1. Koju ekstenziju imaju dokumenti napisani u MS Word-u?
2. Kako umećemo brojeve stranica u dokument?
3. Gdje se nalazi pretpregled ispisa?

*Zadatke koji slijede rješavat ćeš na osobnom računalu. Potrebne programe pokreći pomoću prečaca na Radnoj površini.*

Na računalu u mapi **sesti\_razred** (Radna površina\informaticka\_stafeta\sesti\_razred) otvori datoteku **tekst\_1.docx**.

4. Promijeni usmjerenje papira na Portret.
5. Oblikuj tekst naslova **6. RAZREDI - MICROSOFT WORD**:
  - a. promijeni u Veliko Početno Slovo Svake Riječi,
  - b. vrstu slova: Calibri,
  - c. veličinu slova: 16,
  - d. boja slova: zelena,
  - e. stil slova: podebljano,
  - f. poravnanje: sredina,
  - g. efekti: sjena.
6. Oblikuj drugi odlomak:
  - a. u dva stupca,
  - b. postavi crtu između.
7. Spremi datoteku pod imenom **Microsoft\_Word.docx** u mapu **sesti\_razred** (Radna površina\informaticka\_stafeta\sesti\_razred) i zatvori je.

Otvori datoteku **tekst\_2.docx** iz mape **sesti\_razred** (Radna površina\informaticka\_stafeta\sesti\_razred).

8. Postavi razmak poslije naslova **Bodovanje** na 24 pt.

9. Na naslov **Bodovanje** primjeni efekt reljefno.

10. Nakon teksta **Bodovanje** upiši tekst: **cijele ekipe**.

11. Cijeli tekst ispod naslova **Bodovanje cijele ekipe**:

- a. numeriraj A., B., C., ... ,
- b. uvuci prvi redak za 1,3 cm,
- c. postavi razmak poslije odlomaka na 6 pt,
- d. postavi prored na 1,5 redak,
- e. uokviri isprekidanom crtom širine 3 pt tamnozeleno boje,
- f. zasjeni svijetlozelenom bojom.

12. Umetni sliku **slika\_1.jpg** iz mape **sesti\_razred** (Radna površina\informaticka\_stafeta\sesti\_razred) u dokument između naslova i teksta.

13. Sliku oblikuj:

- a. veličinu slike na 80%,
- b. poravnaj je desno,
- c. kopiraj i zalijepi ispod teksta,
- d. promijeni visinu druge slike na 5 cm.

14. Postavi margine:

- a. lijevu na 2,8 cm,
- b. gornju i donju na 3 cm,
- c. desnu na 2,6 cm.

15. U zaglavlju lijevo upiši **4. Informatička štafeta**, a u podnožju desno svoje ime i prezime.

16. Dokument spremi pod nazivom **4\_informaticka\_stafeta.docx** u mapu **sesti\_razred** (Radna površina\informaticka\_stafeta\sesti\_razred).

*Zatvori sve korištene programe, datoteke i mape.*

## 7. RAZRED - MICROSOFT POWERPOINT

IME I PREZIME NATJECATELJA: \_\_\_\_\_

TIM: OSNOVNA ŠKOLA \_\_\_\_\_

VRIJEME ZAVRŠETKA  
RJEŠAVANJA ZADATAKA

\_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_

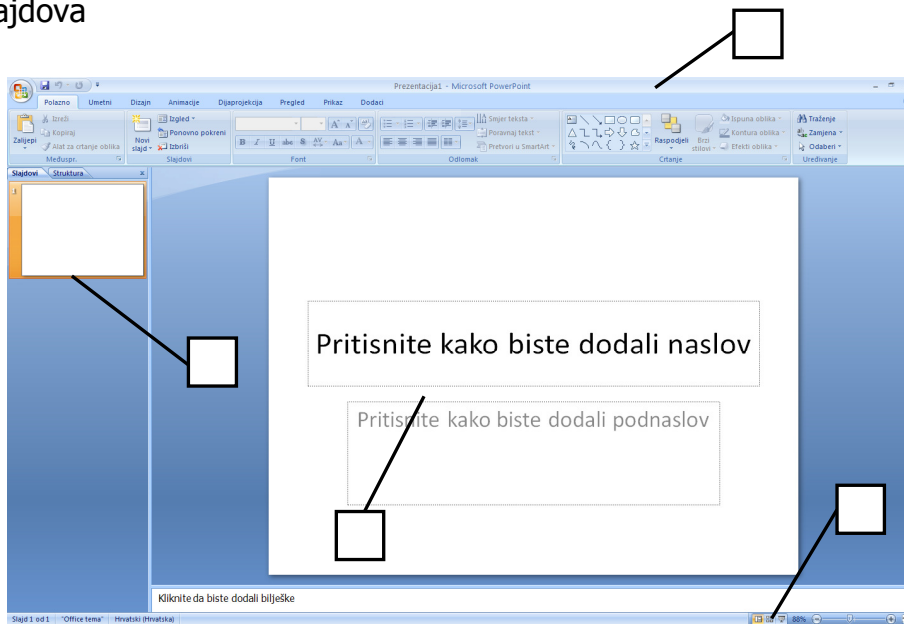
*Odgovori na pitanja:*

1. Datoteke programa Microsoft PowerPoint lako ćeš prepoznati po nastavku naziva

datoteke \_\_\_\_\_, a ponekad i \_\_\_\_\_ .

2. U prazne kvadratiće na prozoru programa za izradu prezentacija upiši slova za odgovarajuće nazive dijelova prozora:

- A naslovna traka
- B radna površina
- C pogledi u prezentaciji
- D okvir slajdova



*Zadatke koji slijede rješavat ćeš na osobnom računaru. Potrebne programe pokreći pomoću prečaca na Radnoj površini.*

3. Stvori novu prezentaciju od 6 slajdova.

4. Spremi prezentaciju u mapu **sedmi\_razred** (Radna površina\informaticka\_stafeta\sedmi\_razred) pod nazivom **informaticka\_stafeta.pptx** .

5. Izgled prvog i posljednjeg slajda neka je Naslovni slajd.

6. Na drugi i treći slajd primjeni temu Tijek, na ostale slajdove temu Aspekt.
7. Na prvom slajdu u rezervirano mjesto za naslov upiši **Informatička štafeta**, a u podnaslov **Sedmi razred**.
8. Izgled drugog i trećeg slajda neka je Sadržaj s opisom.
9. Na drugi slajd u prostor za sadržaj umetni sliku **stafeta.jpg** iz mape **sedmi\_razred** (Radna površina\ informaticka\_stafeta\sedmi\_razred).
10. Umetnutoj slici dodaj sjenu Perspektiva dijagonalno gore lijevo.
11. Na treći slajd u prostor za tekst upiši riječi:  
**Žurim**  
**Trčim**  
**Jurim**  
**Štafeta!!!** .
12. Upisane riječi oblikuj na sljedeći način: veličina fonta 28, boja fonta narančasta, efekti precrtano.
13. Na sliku na drugom slajdu primjeni sljedeće animacijske efekte:  
Ulaz: Let prema unutra  
Početak: Na klik  
Smjer: Zdesna  
Brzina: Srednje
14. Četvrtom slajdu promijeni boju teme na Oduševljenje.
15. U području naslova četvrtog slajda upiši **PowerPoint**.
16. Na šestom slajdu u rezervirano mjesto za naslov upiši **Kraj**, a u podnaslov upiši svoje ime, prezime i školu.
17. Izbriši peti slajd u prezentaciji.
18. Postavi na sve slajdove prijelaz slajdova Prekrivanje nadesno. Brzina: Srednje. Slajdovi neka se izmjenjuju automatski nakon tri sekunde.
19. Spremi promjene u prezentaciji.
20. Prezentaciju spremi i u obliku PowerPointove projekcije u mapu **sedmi\_razred** (Radna površina\ informaticka\_stafeta\sedmi\_razred) i nazovi je **projekcija.ppsx** .

*Zatvori sve korištene programe, datoteke i mape.*

## 8. RAZRED - MICROSOFT EXCEL

IME I PREZIME NATJECATELJA: \_\_\_\_\_

TIM: OSNOVNA ŠKOLA \_\_\_\_\_

VRIJEME ZAVRŠETKA  
RJEŠAVANJA ZADATAKA

\_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_

*Odgovori na pitanja:*

1. Opiši što će izračunati ova funkcija =SUM(A1:A5;C4:C9) ?
2. Nalazimo se na Listu2 i klikom na neku ćeliju u traci formula vidimo ovo: =List1!D2 .  
O čemu je riječ? (*zaokruži točan odgovor*)
  - a) ime koje se koristi za ćeliju D2 na Listu1, koristi se i u označenoj ćeliji Lista2
  - b) uskličnik upozorava da se greškom prebacuje na ćeliju D2 na Listu1
  - c) povezuje se podatak iz Lista1 ćelije D2 s ćelijom na Listu2
3. Na kojoj strani ćelije se standardno poravnava datum?

*Zadatke koji slijede rješavat ćeš na osobnom računalu. Potrebne programe pokreći pomoću prečaca na Radnoj površini.*

*Zvane Buršić dobio je zadatak od svog urednika Našeg sporta da pripremi tablicu s netom završenog europskog prvenstva u NovoNogometu (nova inačica nogometa), ali se ne snalazi na računalu pa je zamolio tebe da mu pomogneš.*

Na računalu pronađi i otvori datoteku **cetvrta\_informaticka\_stafeta.xlsx**. (Radna površina\informaticka\_stafeta\osmi\_razred).

4. Dokument spremi pod nazivom **stafeta.xlsx** u mapu **osmi\_razred** (Radna površina\informaticka\_stafeta\osmi\_razred). Redovito spremaj promjene u dokumentu.
5. U stupcu C, od ćelije C4 do ćelije C18 iskopiraj broj 30 za sve reprezentacije.
6. U stupcu D, od ćelije D8 do ćelije D18 dopiši redom 16 15 14 13 ... 6 (smanjenje je za 1).
7. Izračunaj broj poraza u stupcu F za svaku reprezentaciju tako da oduzmeš broj pobjeda (stupac D) i broj neriješenih (stupac E) od ukupnog broja utakmica (stupac C).
8. U ćeliju G2 upiši **Postignuti golovi**, u ćeliju H2 **Primljeni golovi** i u ćeliju I2 **Gol razlika**.

9. U stupcu H od ćelije H6 do ćelije H18 dopiši redom 17 21 25 ... 65 (prirast je 4).
10. Postavi stranicu u Pejzažno usmjerenje i u ćelijama od C2 do M2 prelomi tekst da bude vidljiv u svim ćelijama i da se u Pretpregledu ispisa vidi sve na jednoj stranici.
11. Izračunaj Gol razliku u stupcu I za svaku reprezentaciju tako da oduzmeš Primljene golove (stupac H) od Postignutih golova (stupac G).
12. Izračunaj Bodove u stupcu J za svaku reprezentaciju tako da svaku pobjedu boduješ sa 5 bodova, svaku neriješenu utakmicu sa 3 boda, a svaki poraz sa 1 bod.
13. U stupcu K izračunaj za svaku reprezentaciju Prosjek postignutih golova po utakmici, a u stupcu L Prosjek primljenih golova po utakmici i oba prosjeka zaokruži na 2 decimale.
14. U ćeliju B22 upiši tekst **Najviše postignutih golova**, podebljaj ga i prelomi tako da bude vidljiv u ćeliji.
15. U ćeliji C21 izračunaj maksimalne bodove koje teorijski može postići neka reprezentacija ako pobijedi sve utakmice.
16. U ćeliji C22 izračunaj maksimalni broj postignutih golova iz stupca G koji ima neka reprezentacija koristeći funkciju MAX.
17. U ćeliji C23 izračunaj minimalni broj postignutih golova iz stupca G koji ima neka reprezentacija koristeći funkciju MIN.
18. U stupcu M izračunaj uspješnost za svaku reprezentaciju tako da njezine bodove iz stupca J podijeliš s Bodovi Max iz ćelije C21 (koristi apsolutnu adresu!) i zaokruži sve na jednu decimalu.
19. Obrubi cijelu tablicu (od ćelije A2 do ćelije M18) debelom crtom izvana, a tankim crtama iznutra. Ćelije od B21 do D23 ostavi neobrubljene. Sve ćelije od A2 do M2 osjenčaj svijetlozelenom bojom, a ćelije od B3 do B18 svijetloplavom bojom.
20. Preimenuj List1 u **Ligaški dio**.
21. Napravi stupčasti grafikon koji će uspoređivati bodove pojedinih reprezentacija (raspon podataka u stupcu J).
  - a) Naslov grafikona neka bude: **Bodovi reprezentacija**.
  - b) Natpise kategorija i legendu treba uzeti iz stupca B (Reprezentacije). Vrijednosti (Bodovi) trebaju biti vidljive na vrhu stupaca.
  - c) Nizove podataka oblikuj tako da svaki stupac ima drugačiju boju.
  - d) Grafikonu podesi veličinu tako da se vide sve reprezentacije, bodovi i cijela legenda.
  - e) Premjesti ga u List2 te preimenuj taj list u Grafikon.

*Spremi promjene u datoteci i zatvori sve korištene programe, datoteke i mape.*