# Arkusz zawiera informacje prawnie chronione do momentu rozpoczęcia egzaminu

Układ graficzny © CKE 2016



Nazwa kwalifikacji: Tworzenie aplikacji internetowych i baz danych oraz administrowanie bazami

Oznaczenie kwalifikacji: E.14

Numer zadania: 07

	Wypełnia zdający	Miejsce na naklejkę z numerem PESEL i z kodem ośrodka
Numer PESEL zdającego*		

E.14-07-17.06

Czas trwania egzaminu: 150 minut

## EGZAMIN POTWIERDZAJĄCY KWALIFIKACJE W ZAWODZIE Rok 2017 CZĘŚĆ PRAKTYCZNA

### Instrukcja dla zdającego

- 1. Na pierwszej stronie arkusza egzaminacyjnego wpisz w oznaczonym miejscu swój numer PESEL i naklej naklejkę z numerem PESEL i z kodem ośrodka.
- 2. Na KARCIE OCENY w oznaczonym miejscu przyklej naklejkę z numerem PESEL oraz wpisz:
  - swój numer PESEL\*,
  - oznaczenie kwalifikacji,
  - numer zadania,
  - numer stanowiska.
- 3. Sprawdź, czy arkusz egzaminacyjny zawiera 4 strony i nie zawiera błędów. Ewentualny brak stron lub inne usterki zgłoś przez podniesienie ręki przewodniczącemu zespołu nadzorującego.
- 4. Zapoznaj się z treścią zadania oraz stanowiskiem egzaminacyjnym. Masz na to 10 minut. Czas ten nie jest wliczany do czasu trwania egzaminu.
- 5. Czas rozpoczęcia i zakończenia pracy zapisze w widocznym miejscu przewodniczący zespołu nadzorującego.
- 6. Wykonaj samodzielnie zadanie egzaminacyjne. Przestrzegaj zasad bezpieczeństwa i organizacji pracy.
- 7. Po zakończeniu wykonania zadania pozostaw arkusz egzaminacyjny z rezultatami oraz KARTĘ OCENY na swoim stanowisku lub w miejscu wskazanym przez przewodniczącego zespołu nadzorującego.
- 8. Po uzyskaniu zgody zespołu nadzorującego możesz opuścić salę/miejsce przeprowadzania egzaminu.

Powodzenia!

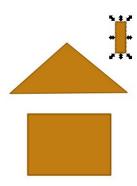
<sup>\*</sup> w przypadku braku numeru PESEL – seria i numer paszportu lub innego dokumentu potwierdzającego tożsamość

## Zadanie egzaminacyjne

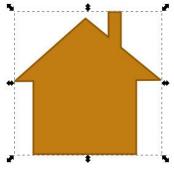
Wykonaj aplikację internetową dla agencji nieruchomości zawierającą elementy HTML, CSS i JavaScript oraz zaprojektuj logo agencji. Wykorzystaj do tego celu edytor zaznaczający składnię oraz program do obróbki grafiki wektorowej.

Aby wykonać zadanie zaloguj się na konto **Egzamin** bez hasła. Wyniki swojej pracy zapisz w folderze stworzonym na pulpicie konta **Egzamin**. Jako nazwy folderu użyj swojego numeru PESEL.

## Grafika



Rysunek 1a. Obiekty grafiki wektorowej

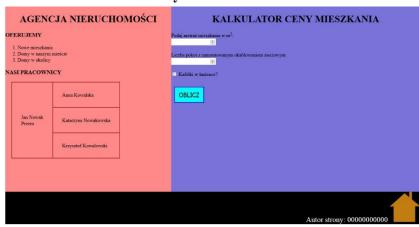


Rysunek 1b. Kształt domu

Przy pomocy programu do obróbki grafiki wektorowej wykonaj projekt logo firmy. Swoją pracę udokumentuj zrzutami ekranowymi. Wykonaj następujące czynności:

- stwórz trzy obiekty: duży prostokąt, trójkąt oraz mały prostokąt zgodnie z rysunkiem 1a
- wypełnij wszystkie obiekty kolorem jasnobrązowym
- krawędziom każdego obiektu nadaj kolor ciemnobrązowy (ciemniejszy od wypełnienia), ustaw grubość krawędzi na cztery piksele. Udokumentuj tę czynność za pomocą zrzutu ekranu. Na zrzucie powinny być widoczne: całe okno programu wraz z jego nazwą, wszystkie trzy obiekty, okno lub kontrolka z ustawioną szerokością obramowania dla wybranego obiektu. Zrzut powinien być czytelny, zapisany w formacie JPEG jako zrzut1
- ustaw obiekty tak, aby stykały się krawędziami i przypominały obraz domu zgodnie z rysunkiem 1b, następnie za pomocą funkcji programu graficznego przekształć trzy obiekty w jeden obiekt stanowiący kształt domu z rysunku 1b. Udokumentuj tę czynność za pomocą zrzutu ekranu. Na zrzucie powinien być widoczny obiekt domu oraz wskazana funkcja, która została użyta do przekształcenia. Zrzut powinien być czytelny, zapisany w formacie JPEG jako zrzut2.
- wyeksportuj grafikę do pliku o formacie PNG i nazwij projekt.png Grafika powinna mieć przezroczyste tło.
- w edytorze grafiki rastrowej przytnij obraz z pliku projekt.png tak, aby ramy okna wyznaczał kontur kształtu domu, a następnie przeskaluj obraz z zachowaniem proporcji tak, aby szerokość wynosiła 100 px. Przycięty i przeskalowany obraz zapisz w formacie PNG w pliku logo.png

#### Witryna internetowa



Rysunek 2. Witryna internetowa

#### Cechy witryny:

- nazwa pliku: agencja.html
- zastosowany standard kodowania polskich znaków
- tytuł strony widoczny na karcie przeglądarki: "Kup mieszkanie"
- arkusz stylów w pliku o nazwie agencja.css prawidłowo połączony z kodem strony
- podział strony na bloki: panel lewy, panel prawy, stopka zrealizowany za pomocą znaczników sekcji, zgodnie z rysunkiem 2
- zawartość panelu lewego:
  - nagłówek pierwszego stopnia o treści: "AGENCJA NIERUCHOMOŚCI"
  - nagłówek trzeciego stopnia o treści: "OFERUJEMY"
  - lista numerowana z elementami: Nowe mieszkania, Domy w naszym mieście, Domy w okolicy
  - nagłówek trzeciego stopnia o treści: "NASI PRACOWNICY"
  - tabela zgodna z rysunkiem 2, o wymiarach 3 wiersze na 2 kolumny, z czego w pierwszej kolumnie wszystkie wiersze są scalone w jedną komórkę. Treść komórki scalonej: Jan Nowak Prezes, przed słowem Prezes występuje łamanie linii. Treść kolumny 2 kolejno: Anna Kowalska, Katarzyna Nowakowska, Krzysztof Kowalewski.
- zawartość panelu prawego:
  - nagłówek pierwszego stopnia: "KALKULATOR CENY MIESZKANIA",
  - pole do wprowadzania danych poprzedzone napisem: "Podaj metraż mieszkania w m²" Uwaga: 2 w indeksie górnym
  - pole do wprowadzania danych poprzedzone napisem: "Liczba pokoi z zamontowanym okablowaniem sieciowym"
  - pole typu checkbox z tekstem: "Kafelki w łazience?"
  - przycisk "OBLICZ"
- cechy stopki:
  - treść paragrafu (akapitu): "Autor strony:", dalej wstawiony Twój numer PESEL
  - obraz logo.png z alternatywnym tekstem "nieruchomości"

## Styl CSS witryny internetowej

Plik agencja.css zawiera formatowanie dla:

- panelu lewego: szerokość 40%, wysokość 600 px, kolor tła #FF8989
- panelu prawego: szerokość 60%, wysokość 600 px, kolor tła #7872D9
- stopki: czarny kolor tła, biały kolor czcionki, wysokość czcionki 150%, wyrównanie tekstu do prawej strony
- tabeli i komórki: marginesy zewnętrzne na 20 px, wewnętrzne na 30 px, obramowanie na 2 px linia ciągła brązowego koloru, obramowanie jest połączone, patrz rysunek 2
- przycisku: marginesy wewnętrzne i zewnętrzne 10 px, obramowanie na 2 px w kolorze niebieskim, kolor tła cyan, rozmiar czcionki 20 px
- znacznika h1: wyrównanie tekstu do środka

Niewymienione właściwości obiektów przybierają wartości domyślne.

#### Skrypt

Skrypt napisany w języku JavaScript uruchamia się po wciśnięciu przycisku "OBLICZ". Jego zadaniem jest obliczenie ceny mieszkania na podstawie danych wpisanych w pola tekstowe, uwzględniając wytyczne:

- 1 m<sup>2</sup> powierzchni mieszkania kosztuje 4000 zł
- założenie sieci w jednym pokoju kosztuje 1000 zł
- wykafelkowanie łazienki kosztuje 2000 zł

Wyliczony całkowity koszt mieszkania jest wypisany na stronie pod przyciskiem "OBLICZ" w postaci: "Koszt mieszkania: <koszt> zł", gdzie <koszt> oznacza obliczoną skryptem wartość.

UWAGA: po zakończeniu pracy nagraj płytę z rezultatami pracy. W folderze z Twoim numerem PESEL powinny się znajdować pliki: agencja.css, agencja.html, logo.png, projekt.png, zrzut1.jpg, zrzut2.jpg, ewentualnie inne przygotowane przez Ciebie pliki. Po nagraniu płyty sprawdź poprawność nagrania i opisz płytę swoim numerem PESEL.

#### Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 150 minut.

#### Ocenie będą podlegać 4 rezultaty:

- grafika,
- witryna internetowa,
- styl CSS witryny internetowej,
- skrypt.

Wypełnia zdający		
Do arkusza egzaminacyjnego dołączam płytę CD opisaną numerem F	PESEL	
Wypełnia Przewodniczący ZN		
Potwierdzam, że do arkusza egzaminacyjnego dołączona jest płyta CD opisana numerem PESEL, której jakość nagrania została sprawdzona.		
	Czytelny podpis Przewodniczącego ZN	