

# Aplikačný softvér 1 - Kontrolné otázky :)

## 1. Základná charakteristika

- a) Vysvetlite pojem aplikačný softvér.
- b) Rozdeľte aplikačný softvér do kategórií a popíšte ich.
- c) Aký zmysel má distribúcia viacerých aplikácií v rámci jedného balíka (napr. kancelársky softvér)?

## 2. Textový procesor

- a) Vysvetlite rozdiel medzi textovým editorom a textovým procesorom. Aké sú hlavné oblasti nasadenia textových editorov a textových procesorov?
- b) Popíšte základné funkcie textového procesora.
- c) Vymenujte a popíšte objekty používaného textového procesora.
- d) Aký zmysel má využívanie štýlov v dokumente a čo prinášajú používateľovi možnosti definovania a používania šablón?
- e) Vysvetlite funkcia a charakterizujte efektívnosť používania hromadnej korešpondencie. Kedy má zmysel využívať túto funkciu?
- f) Vysvetlite pojmy DTP a WYSIWYG.

## 3. Tabuľkový procesor

- a) Charakterizujte možnosti nasadenia tabuľkového procesora a popíšte funkcie, na ktoré je určený.
- b) Vysvetlite pojmy bunka, adresa, hárok, vzorec.
- c) Vysvetlite rozdiely medzi absolútnym a relatívnym adresovaním a uveďte príklady ich použitia.
- d) Popíšte možnosti, ktoré poskytuje podmienené formátovanie a možnosti využívania podmienok v tabuľkovom procesore.
- e) Vymenujte najpoužívanejšie typy grafov a uveďte situácie, v ktorých je ich použitie vhodné i nežiaduce.
- f) Popíšte prostriedky, ktorými disponuje tabuľkový procesor, na prácu s rozsiahlymi údajmi.

## Excel

Vysvetlite rozdiel medzi matematickou funkciou ROUND a INT.

Ako vypočítate o koľko dní budete oslavovať narodeniny?

Aké funkcie označujeme ako logické? Uveďte príklad použitia.

K čomu slúži Podmienené formátovanie?

Ako v Excelovskom skúšacom hárku i zabezpečíte, aby testovaní žiaci nezabudli vyplniť v teste všetky odpovedové bunky?

## 4. Databázový systém

- a) Vysvetlite pojem databázový systém a popíšte funkcie, ktorými disponuje.
- b) V akých prípadoch uprednostníme databázový systém pred tabuľkovým procesorom?
- c) Vysvetlite pojmy záznam, pole, tabuľka, údajový typ.
- d) Vymenujte a charakterizujte údajové typy databázového systému MS Access.
- e) Vysvetlite funkciu a využívanie indexov, pojmy kľúč a primárny kľúč.
- f) Vysvetlite pojem redundancia a uveďte príklad.
- g) Vysvetlite zmysel využívania dotazov a popíšte ich typy.

## 5. Prezentačný softvér

- a) Čo je prezentácia, aké typy prezentácií poznáte a kedy zvolíte ktorý typ?
- b) Vymenujte a popíšte základné pojmy používané v prezentačnom softvéri.
- c) Na čo treba pri prezentácii klásť dôraz a čoho sa, naopak, vyvarovať?

## 6. Tvorba webových stránok

- a) Vysvetlite pojem značkovací jazyk.
- b) Vysvetlite pojem kaskádový štýl a popíšte výhody jeho používania pri tvorbe webových stránok.

- c) Vysvetlite rozdiel medzi statickou a dynamickou www stránkou.
- d) Vymenujte požiadavky na aplikačný softvér určený na tvorbu webových stránok.
- e) Popíšte štruktúru html dokumentu, urobte rozdelenie html príkazov a ku každej kategórii uveďte príklady.
- f) Vysvetlite pojem webhosting. Je možné realizovať ho i na domácom počítači?

## 7. Grafické editory

- a) Vysvetlite rozdiel medzi rastrovým a vektorovým grafickým editorom.
- b) Porovnajte a vymenujte rozdiely pri klasickom kreslení na papieri a kreslení na počítači.
- c) Ako sa mení kvalita rastrového obrázka pri jeho zväčšovaní/zmenšovaní?
- d) Vysvetlite pojem vrstva a uveďte príklady využitia.
- e) Vysvetlite pojem uzol a jeho funkciu.
- f) Popíšte funkcie aplikácii na tvorbu animácií a popíšte postup pri ich tvorbe.
- g) Vysvetlite rozdiel medzi grafickým editorom a textovým procesorom.

## 8. Ostatné typy aplikácií

- a) Vysvetlite pojmy CAD, CAD/CAM a možnosti ich použitia.
- b) Vymenujte štandardné súčasti vývojového prostredia a popíšte ich funkcie.
- c) Charakterizujte počítačové hry, pokúste sa o ich rozdelenie a diskutujte o ich zmysle.
- d) Vyberte si konkrétne počítačové hry, popíšte ich cieľ a prínos pre používateľa.

### Zdroje

#### Prevzaté a upravené z:

Ján Skalka, Cyril Klimeš, Gabriela Lovászová, Peter Švec, *Informatika na maturity a prijímacie skúšky*, Enigma, Nitra 2007, ISBN 978-80-89132-50-8.