|  |
| --- |
|  |



**Всеукраїнська учнівська олімпіада**

**з інформаційних технологій**

**ІІ етап**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **місто Київ** |  | ***14 грудня 2024 року*** |

***Уважне вивчення умов і допоміжних матеріалів завдання – половина успіху***

***«Смартфони як частина життя»***

Смартфо́н (з англ. smart — розумний та phone — телефон) — підкатегорія стільникових телефонів, які поєднують функції надання стільникового зв'язку з виконанням широкого спектра додаткових функцій і можливостей, забезпечуваних відкритими операційними системами й додатками до них. Відповідно смартфони мають риси персонального комп'ютера, більше постійне сховище інформації, більше оперативної пам'яті та порівняно потужний центральний і графічний процесор.

( https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BC%D0%B0%D1%80%D1%82%D1%84%D0%BE%D0%BD)

На сьогодні кожна друга людина у світі використовує смартфон. І навіть діти у дошкільному віці вже є заручниками цього пристрою. Смартфони часто заміняють людині комп’ютер, бо, фактично, і є комп’ютером.

Автори пропонують учасникам олімпіади створити електронний інфопростір для обговорення технології на тижні інформатики в школі.

Умова задачі **«Вибір смартфона»**

*(Завдання виконується виключно засобами**MS Access та MS Excel)*

*Результат роботи учасника зберегти у файл* ***Smartphones.accdb***

Кожного разу коли постає питання купівлі смартфона людина має зважити на його відповідність задачам, які він буде виконувати. І першим, що потрібно проаналізувати – характеристики смартфона: операційну систему, ємність батареї, процесор, обсяг пам’яті, роздільну здатність екрану тощо.

Учаснику олімпіади пропонується налаштувати проект бази даних, суворо дотримуючись інструкцій файлу **Інструкція Access.docx**.

Умова задачі **«Історія смартфонів»**

*(Завдання виконується виключно засобами* *MS Excel)*

*Результат роботи учасника зберегти у файлі* ***Smartphones History.xlsx***

Як за 20 років змінювався смартфон? Як змінювалась його надійність та функціональність? Наскільки він став «розумніше»?

Саме цю аналітику учасник має провести в табличному процесорі згідно з інструкцією (файл Інструкція Excel.docx).

Умова задачі **«Еволюція смартфонів»**

*(Завдання виконується виключно засобами**MS Word)*

*Результат роботи учасника зберегти у файлі* ***Evoluthion.docx***

Людство тисячоріччя використовує колесо, але все ж люди і без нього можуть переміщатись на маленькі чи великі відстані. Та буквально декілька десятиліть новий винахід зробив людину свом заручником. Половина населення землі має смартфони і майже не випускають його з рук. Від маленьких з невеликою роздільною здатністю смартфонів до пристроїв з гнучкими екранами і надвисокою якістю зображення пройшло всього 2 десятиліття. Маємо цікаву тему для популярної статті «Еволюція мобільних телефонів: важливі технології та культові гаджети».

Учаснику необхідно у відповідності з інструкцією (файл ***Інструкція Word.docx*)** відтворити макет статті «Еволюція мобільних телефонів: важливі технології та культові гаджети» із електронного видання журналу суворо за зразком (файли **sample1.png та sample2.png**)

Умова задачі **«Магія дотику»**

*(Завдання виконується виключно засобами**MS PowerPoint)*

*Результат роботи учасника зберегти у файлі* ***Magic of touch.pptx***

Чи могла людина ще сторіччя тому подумати, що одним дотиком можна відкрити цілі світи: читати книги і новини, вести переписку, переглядати кіно тощо. Все це на екрані пристрою, який твміщається в долоні. Звичайно на сучасному смартфоні розумні екрани – вони сприймають і команди від одночасних дотиків та рухів декількох пальців. Це магія керування дотиком.

Учаснику необхідно суворо за зразком (файл **Зразок.mp4**) та у відповідності з інструкцією (файл ***Інструкція PowerPoint.docx*)** створити керовану презентацію демонстрації двох функцій смартфона «One touch» («В один дотик»).

**Попереднє співвідношення балів**: Access, Excel, Word, PowerPoint: відповідно 25: 35:15:25 може зазнати змін у процесі деталізації критерії оцінювання, але до початку перевірки.

Бажаємо успіху!

Журі та оргкомітет олімпіади.

**Пам’ятка учасника**

У розв’язку завдання дозволено використовувати лише файли з початковими даними, які надано журі. Заборонено вставляти у файли-розв’язки зображення з файлів-зразків чи з файлів-інструкцій. Заборонено використання редактора VBA та макрорекордера *за виключенням вбудованих макрокоманд MS Access.*

Перевірка розв’язку учасника передбачає зміну вхідних даних та перевірку результату обчислень зі зміненими даними.

Під час олімпіади учасник має право задавати питання виключно у письмовому вигляді через Ejudge. Питання повинно бути сформулюване таким чином, щоб на нього можна було а відповісти однозначно ТАК чи НІ. У випадку, якщо одна з цих відповідей може стати підказкою або відповідь міститься у тексті завдання учасник отримує відповідь БЕЗ КОМЕНТАРІВ.