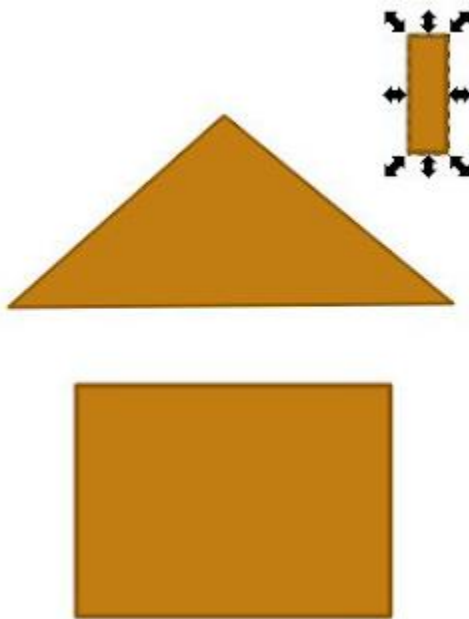


Zadanie egzaminacyjne

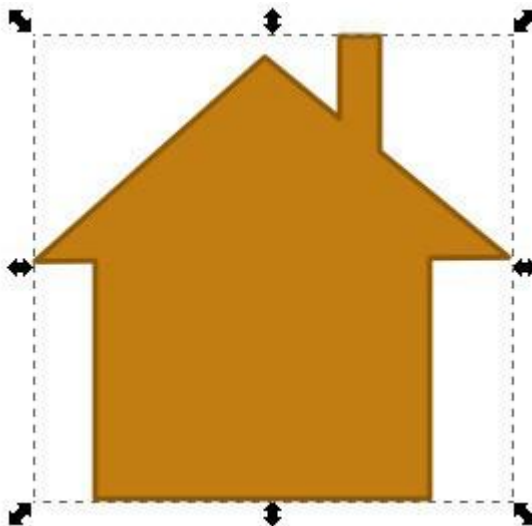
Wykonaj aplikację internetową dla agencji nieruchomości zawierającą elementy HTML, CSS i JavaScript oraz zaprojektuj logo agencji. Wykorzystaj do tego celu edytor zaznaczający składnię oraz program do obróbki grafiki wektorowej.

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 m² 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 skrypcem 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