

REKENAARSTUDIES: VRAESTEL I

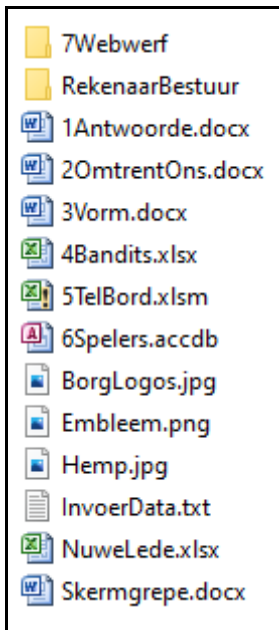
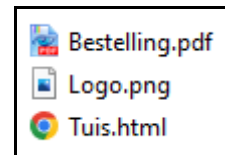
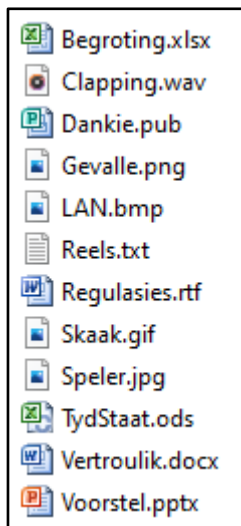
Tyd: 3 uur

180 punte

LEES ASSEBLIEF DIE VOLGENDE INSTRUKSIES NOUKEURIG DEUR

1. Hierdie vraestel bestaan uit 13 bladsye en 'n insetstel (HTML-merkerlys en toevoermasker karakterblad) van 2 bladsye. Maak asseblief seker dat jou vraestel volledig is.
2. Jy mag 'n teksredigeerder, naamlik Notepad, Notepad++ of WordPad, slegs vir die HTML-afdeling gebruik.
3. Jy moet AL die vrae beantwoord. Lees asseblief die hele vraag voordat jy 'n oplossing aanpak. Moenie meer doen as wat deur die vraag vereis word nie.
4. Neem kennis van die puntetoekenning om te bepaal hoe kompleks die oplossing is wat verlang word en hoeveel tyd aan elke vraag bestee moet word.
5. Stoor jou werk gereeld.
6. Maak 'n rugsteunkopie van alle databasislêers **voor** jy met jou eksamen begin.
7. Indien 'n formule/funksie soos 'n ingewikkelde *if*-stelling nie werk nie, dui die vraagnommer aan, gee 'n kort verduideliking en plak 'n skermgreep van die sigblad of databasis in die **Skermgrepe.docx**-dokument om gedeeltelik punte te verdien; jy kan dit dan uit die sigblad- of databasis-oplossing weglaat.
8. Alle woordverwerkingsdokumente moet soos volg opgestel word (tensy ander instruksies gegee word):
 - Die verstek (*default*) vir meeteenhede – sentimeter (cm)
 - Taal – English (South Africa)
 - Bladsygrootte – A4
 - Kantlyne – 2,54 cm
9. Maak seker dat jou *Developer*-oortjie in Word en Excel geaktiveer is.
10. Let daarop dat jy die ongekoppelde (*offline*) hulpfunksie wat in elke toepassing beskikbaar is, mag gebruik.
11. Figure in die vraestel het 'n rand. Wanneer 'n figuur as deel van 'n vraag verskaf word, hoef jy nie die rand by te voeg nie, tensy jy spesifiek gevra word om dit te doen.

12. Alle data lêers (*files*) wat in Instruksie 13 genoem word, word in 'n eksamendatagids (*folder*) aangetref wat vir hierdie eksamen aan jou toegeken is. Let asseblief daarop dat alle oplossings na jou *Eksamen*-gids gestoor moet word.
13. Jy is van 'n **Eksamen**-gids voorsien. Verwys na Figuur 1, 2 en 3 hieronder en kontroleer dat die volgende gidse en lêers in jou **Eksamen**-gids bestaan.

Figuur 1: **Eksamen**-gidsFiguur 2: **7Webwerf**-gidsFiguur 3: **RekenaarBestuur**-gids

Lees die scenario hieronder wat die agtergrond beskryf vir die praktiese take wat jy moet uitvoer.

SCENARIO

Mind Sports South Africa (MSSA) is deel van die Suid-Afrikaanse Sportkonfederasie en Olimpiese Komitee. Hulle bevorder bord-speletjies, eSport, robotika en speletjies oor historiese figure. Jou Rekenaarstudie-onderwyser wil hê jy en 'n paar ander leerders moet deur MSSA 'n eSportklub in jul gemeenskap begin. Jy word in beheer van die algemene administrasie van die eSportklub geplaas.



[Bron: <https://www.facebook.com/mindsportssa/?ref=page_internal>]

VRAAG 1 REKENAARBESTUUR

Beantwoord die volgende vrae of verskaf skermgrepe waar nodig. Gebruik *slegs* die lêers wat in die **RekenaarBestuur**-gids voorsien word om hierdie vraag te beantwoord. Plaas jou antwoorde of skermgrepe in die **1Antwoorde.docx**-lêer in die spasies wat voorsien word.

1.1 Voeg jou eksamennommer in die kopskrif van die **1Antwoorde.docx**-dokument in. (1)

1.2 Verander die aansig (*view*) van jou **RekenaarBestuur**-gids om soos volg te vertoon:

1.2.1 Sorteer die lêers in die **RekenaarBestuur**-gids in dalende volgorde volgens grootte. (2)

1.2.2 Bekyk (*view*) die lêeruitbreidings. (1)

Lê 'n skermgreep vas wat aandui dat die lêeruitbreidingsopsie gekies is en wat al die lêers in die **RekenaarBestuur**-gids duidelik toon. Plaas die skermgreep in die spasie wat in die **1Antwoorde.docx**-lêer voorsien word.

1.3 Skuif beelde na 'n nuwe gids soos volg:

1.3.1 Skep 'n nuwe gids genaamd **Prente** in die **RekenaarBestuur**-gids. (2)

1.3.2 Soek al die beelde wat in die **RekenaarBestuur**-gids aangetref word en *skuif* die beelde na die **Prente**-gids wat jy in 1.3.1 hierbo geskep het. (2)

Lê 'n skermgreep vas wat die beelde in die **Prente**-gids duidelik toon en plaas dit in die spasie wat in die **1Antwoorde.docx**-lêer voorsien word.

1.4 Versteek die lêer **Reels.txt**.

Lê 'n skermgreep vas wat die versteekkenmerk van die lêereienskappe duidelik toon en plaas dit in die spasie wat in die **1Antwoorde.docx**-lêer voorsien word. (2)

1.5 Watter tipe lêer is **TydStaat.ods**?

Tik jou antwoord in die spasie wat in die **1Antwoorde.docx**-lêer voorsien word.

(1)

1.6 Wat is die lêergrootte van die musieklêer **Clapping.wav** in MG (MB)?

Tik jou antwoord in die spasie wat in die **1Antwoorde.docx**-lêer voorsien word.

(1)

1.7 Druk die lêer **Voorstel.pptx** saam en stoor die saamgedrukte lêer as **SkyfieVertoonSaam.zip** in dieselfde gids.

Lê 'n skermgreep vas wat die saamgedrukte lêer duidelik toon en plaas dit in die spasie wat in die **1Antwoorde.docx**-lêer voorsien word.

(3)

1.8 Skep 'n kortpad na jou HTML-teksredigeerder op jou werkskerm (*desktop*).

Lê 'n skermgreep vas van jou hele werkskerm wat die kortpadikoon duidelik toon en plaas dit in die spasie wat in die **1Antwoorde.docx**-lêer voorsien word.

(3)

1.9 Die lêer **Vertroulik.docx** word met die wagwoord "q123" beskerm. Verwyder die wagwoord uit die dokument. Stoor die lêer weer met die lêernaam **VertrouGeenWagwoord.docx**.

(2)

[20]

VRAAG 2 WOORDVERWERKING

Maak die dokument **2OmtrentOms.docx** oop en bring die volgende veranderinge in die dokument aan. Teks is in die dokument verhelder om aan te dui waar veranderinge aangebring moet word. Moenie die verheldering verwyder nie.

- 2.1 Stel die linker- en regterkantlyn op 2 cm. (2)
- 2.2 Voeg die volgende watermerk in die dokument in:
- 2.2.1 Gebruik die beeld **Embleem.png**. (1)
- 2.2.2 Skaal die watermerk op tot 500%. (1)
- 2.3 Vervang die teks <<Insert Date>> (onder die hooftitel verhelder) met 'n datumveld wat outomaties bygewerk sal word elke keer wanneer die dokument oopgemaak word deur die volgende formaat te gebruik:
- Tuesday, 04 January 2022. (2)
- 2.4 Wysig die *Title*-styl soos volg: (1)
- 2.4.1 Reëlspasiëring moet op dubbel gestel word. (1)
- 2.4.2 Font moet op *Small caps* gestel word. (1)
- 2.5 Vervang die teks <<Insert Citation>> (na die eerste paragraaf verhelder) met die MSSA-aanhaling. (2)
- 2.6 Voeg 'n voetnoot in na die teks "1998" (aan die einde van die tweede paragraaf verhelder). (1)
- 2.6.1 Gebruik die ♠ (Simbool 170) as 'n unieke merk. (1)
- 2.6.2 Die voetnoot moet lui: "Amended Act". (1)
- 2.7 Verseker dat die datum "14 December 1985" (in die derde paragraaf verhelder) nie oor twee reëls verdeel word nie. (1)
- 2.8 Wysig die beeld onder die opskrif "History" soos volg:
- 2.8.1 Stel die beeld op volkleur. (1)
- 2.8.2 Die beeldhoogte moet 5 cm wees. (1)
- 2.8.3 Die beeldbreedte moet 7 cm wees. (1)
- 2.8.4 Sentreer die beeld horisontaal op die bladsy. (1)
- 2.9 Voeg 'n hiperskakel by die teks "games" (in die vierde paragraaf verhelder) wat jou na die opskrif "Disciplines and Games" sal neem wanneer jy daarop klik. (3)

- 2.10 Verander die eerstevlak-kolkarakter onder die opskrif "Disciplines and Games" na syfers deur Romeinse syfers in hoofletters te gebruik. Sien Figuur 4 hieronder vir 'n voorbeeld.

Figuur 4

I.	Board gaming
	○ Backgammon
	○ Draughts (Anglo-American, Pool Checkers and International)
	○ Morabaraba (also known as Mlabalaba)
	○ Moruba
	○ SesothoMorabaraba
	○ Speed Stacking
II.	Card gaming
III.	Figure gaming
	○ Ancients (3000 BC to 1500 AD)
	○ Pike & Shot (1500 AD to 1700 AD)
	○ Horse & Musket (1700 to 1845)
	○ World War II (1939 to 1945)

(2)

- 2.11 Stel slegs die laaste bladsy (van die opskrif "Committee Members" af) op landskap. Die res van die dokument voor hierdie opskrif moet in portret bly.

(2)

- 2.12 Bring die volgende veranderinge in die tabel onder die opskrif "Committee Members" aan:

2.12.1 Sorteër die tabel volgens "Year" in stygende volgorde.

(2)

2.12.2 Voeg arsering van enige kleur in die eerste ry van die tabel by.

(1)

2.12.3 Voeg die volgende onderskrif by die tabel by.

Die onderskrif moet onder die tabel verskyn.

Die onderskrif moet lui: "Table 1 Committee Members 2017–2021".

(3)

- 2.13 Vervang die teks <<Insert Bibliography>> (onder die tabel verhelder) met 'n elektroniese bibliografie.

(1)

- 2.14 Die subopskrif "The circle" (verhelder) verskyn nie in die inhoudsopgawe op die eerste bladsy nie. Stel hierdie fout reg sodat die opskrif op dieselfde vlak as die opskrif "The knight" verskyn.

(2)

[35]

VRAAG 3 WOORDVERWERKING

Jou span besluit op die naam **The Bandits**. 'n Verwelkomingsbrief, wat 'n T-hemp-bestelvorm insluit, moet aan alle nuwe lede gestuur word. Maak die lêer **3Vorm.docx** oop en bring die volgende veranderinge in die lêer aan:

- 3.1 Vervang die teks <<Voeg lêer hier in>> deur die beeld **Hemp.jpg** as 'n objek in die lêer in te voeg. Dit moet as 'n ikoon vertoon. (2)
- 3.2 Wysig die teksvormveld onder "Hoeveelheid" soos volg:
 - 3.2.1 Dit moet slegs syfers aanvaar. (1)
 - 3.2.2 Die versteksyfer moet 1 wees. (1)
- 3.3 Maak van opsieknoppies onder die opskeif "Kleur" gebruik, sodat 'n lid slegs 'n swart of wit T-hemp kan kies. (3)
- 3.4 Voeg 'n kombinasieblokkie-inhoudbeheer onder die opskeif "Grootte" in met die opsies **S**, **M**, **L** en **XL**. (2)

Stoor die lêer voordat jy die volgende vraag aanpak.

- 3.5 Voltooi die volgende possaamvoeging:
 - 3.5.1 Gebruik die lêer **NuweLede.xlsx** as databron. (1)
 - 3.5.2 Filtreer die data sodat slegs die lede wat in 'n hemp belangstel (met 'n "Y" in die Hemp-veld aangedui) 'n vorm sal ontvang. (2)
 - 3.5.3 Vervang die teks <<Lid>> met die Lede-veld. (1)
- Stoor die lêer onder dieselfde lêernaam.
- 3.5.4 Voltooi die saamvoeging deur die individuele briewe te redigeer. Stoor die saamgevoegde lêer onder die naam **3Saamgevoeg.docx**. (2)

[15]

VRAAG 4 SIGBLAAIE

Jy besluit om 'n sigblad te hou van die lede en gelde wat betaal moet word om by **The Bandits** aan te sluit. Maak die sigblad **4Bandits.xlsx** oop.

Alle berekeninge moet gedoen word deur funksies en/of formules te gebruik.

Werk in die *Lede*-werkblad.

4.1 Formateer die opskrifte in die bestek **A3:G3** sodat hulle lyk soos die opskrifte in die bestek **M3:P3**. (4)

4.2 Voeg die selle **H3:L3** saam en sentreer die teks. (1)

4.3 Formateer die nommers in **kolom A** (SpelerID) sodat die letters **BAN** outomaties voor die driesyfernommer bygevoeg word, byvoorbeeld: SpelerID – BAN643 Kelsey Davis. (2)

4.4 Bereken in sel **F6** Frederick Hunt se ouderdom. Die ouderdom moet outomaties bygewerk word wanneer die sigblad oopgemaak word.

Gebruik 'n funksie om die waarde tot nul desimale plekke af te rond.

Verseker dat die formule/funksie sal werk *indien* dit ondertoe gekopieer moet word vir die res van die lede. (5)

4.5 Gebruik 'n funksie in sel **M8** om die getal dissiplines waarvoor Simphiwe Mbalo ingeskryf is, te bepaal.

Verseker dat die formule/funksie sal werk indien dit ondertoe gekopieer moet word vir die res van die lede. (2)

4.6 Elke lid moet 'n standaardfooi van R500 (sel **M1**) betaal. Hierbenewens moet 'n dissiplinefooi van R250 (sel **Q1**) betaal word per dissipline waarvoor ingeskryf word.

Bereken in sel **N7** die totale fooi wat deur Darcy Parker verskuldig is.

Verseker dat die formule/funksie sal werk indien dit ondertoe gekopieer moet word vir die res van die lede. (3)

4.7 Afslag word in persentasies toegestaan volgens die speler se vlak. Die afslag per vlak word in die tabelbestek **T1:X2** aangedui.

Bereken in sel **O9** die afslagbedrag wat aan Lucy Myers toegestaan word.

Verseker dat die formule/funksie sal werk indien dit ondertoe gekopieer moet word vir die res van die lede. (6)

- 4.8 Bereken in sel **P5** die totale bedrag verskuldig (TotaalVerskuldig).
- 4.8.1 Die totale bedrag verskuldig is gelyk aan die Fooi minus die VlakAfslag. (2)
- 4.8.2 Kopieer die funksie/formule ondertoe vir die res van die lede. (1)
- 4.9 Bepaal in sel **D35** die getal eSport-spelers wat 'n spelervlak van 3 of meer behaal het. (5)
- 4.10 Bepaal in sel **D36** die gewildste T-hemp-grootte wat bestel is. Die T-hemp-bestellings word in die *Hemde*-werkblad aangetref. (2)
- 4.11 Bereken in sel **D37** die totale fooie verskuldig deur vlak 5-spelers **voor** die afslag toegestaan is. (4)

Werk in die *Hemde*-werkblad.

- 4.12 Voeg datavalidering by **kolom D** by wat 'n gebruiker sal toelaat om "Kort", "Lank" of "Geen" uit 'n aftuimellys te kies soos in Figuur 5 hieronder getoon.

Figuur 5

Van	Kortmou/ Langmou/ Geen	Grootte
Davis	Geen	
Hunt	Lank	10
Parker	Kort	10
Mbalo	Lank	
	Geen	
Mvers	Lank	12

(3)
[40]

VRAAG 5 SIGBLAAIE

Die spelertelbord moet gereeld bygewerk word. Maak die sigblad **5TelBord.xlsm** oop.

- 5.1 Pas die driester-ikoonstel op kolom C (Spelervlak) toe soos in Figuur 6 hieronder getoon. Maak van die volgende reëls gebruik:

Vlak 4–5 = volledige ster

Vlak 2–3 = halwe ster

Vlak 1 = geen ster nie

Figuur 6

	A	B	C	
8	Lucy	Myers	★	5
9	Chloe	Gibson	★	3
10	Albert	Stewart	★	4
11	Tony	Robinson		1

(4)

- 5.2 Neem die volgende makro genaamd **Sorteer** op. Maak seker dat die makro in "This Workbook" gestoor word.

5.2.1 Ken die kortpadsleutel Ctrl + m (kleinletter) aan die makro toe. (1)

5.2.2 Gebruik die makro om die data in die bestek **A3:D31** volgens **kolom D** (Punte) van hoogste tot laagste te sorteer. (2)

- 5.3 Voeg 'n knoppie (vormbeheer) in die sel in wat met die teks <<Voeg knoppie hier in>> aangedui word. (1)

5.3.1 Ken die makro **Sorteer** (in Vraag 5.2 geskep) aan die knoppie toe. (1)

5.3.2 Etiket die knoppie "Sorteer punte". (1)

[10]

VRAAG 6 DATABASIS

Jy besluit om 'n databasis van die spelers en hul borge te hou. Maak die databasis **6Spelers.accdb** oop.

6.1 Maak die tabel *tblNuut* in ontwerpaansig oop.

6.1.1 Voeg 'n toevoermasker by die veld NuweSpelerID by wat outomaties die letters BAN vooraan sal toeken, gevolg deur twee verpligte syfers en een opsionele syfer.

Voorbeelde: BAN12 of BAN129 (3)

6.1.2 Maak die NuweSpelerVan-veld 'n vereiste veld. (1)

6.1.3 Beperk die NuweSpelerGeslag-veld sodat dit net moontlik sal wees om een karakter in te sleutel. (1)

6.1.4 Spelers word slegs toegelaat om vir die kompetisie in te skryf indien hulle tussen 14 en 18 jaar oud is (albei ouderdomme ingesluit).

(a) Voeg validering by die veld NuweSpelerOuderdom by wat sal toelaat dat slegs hierdie ouderdomme ingesleutel word. (2)

(b) Die volgende foutboodskap moet vertoon word indien die verkeerde ouderdom ingesleutel word:
"Slegs spelers tussen 14 en 18 jaar word toegelaat." (1)

6.1.5 Verander die BorgMaatskappy-veld na 'n kombinasieblokkie wat waardes uit die tabel *tblBorge* sal verkry. Slegs die Maatskappy-veld moet in die kombinasieblokkie vertoon word. (3)

6.1.6 Verander die Hemp-veld na 'n datatipe wat merkblokkies as 'n toevoermetode sal toelaat. (1)

6.2 Voer die tekslêer **InvoerData.txt** in die bestaande tabel *tblBorge* in.

Let daarop dat die velde deur tabuleerkarakters geskei word en dat die eerste ry die veldname bevat. (3)

6.3 Maak die navraag *qryDisciplines* in ontwerpaansig oop.

6.3.1 Vervang die Ouderdom-veld met die SpelerVlak-veld. (1)

6.3.2 Voeg kriteria by om al die spelers te vertoon wat vir óf eSport óf Robotika (of albei) ingeskryf het. (3)

6.4 Spelers van 16 jaar of ouer moet 10% van hul borgskapbedrae aan 'n liefdadigheidsorganisasie skenk. Maak die navraag *qrySkenkings* in ontwerpaansig oop.

6.4.1 Korrigeer die Ouderdom-kriteria sodat alle spelers van 16 tot 18 jaar vertoon word. (1)

6.4.2 Voeg 'n nuwe berekende veld genaamd Skenking in. Hierdie veld moet die bedrag bereken wat aan liefdadigheid geskenk moet word. Verander die veld se formaat na *currency*. (4)

6.5 Maak die navraag *qryBorgBedrae* oop en wysig dit om die totale bedrag wat deur elke maatskappy geborg word, te vertoon.

Die navraag moet ook die *gemiddelde* bedrag wat geborg word, onder die tabel vertoon. Wanneer die navraag geloop word, moet dit vertoon soos in Figuur 7 hieronder getoon.

Figuur 7

qryBorgBedrae	
BorgMaatskappy	SumOfBorgBedrag
Cummings Pty Ltd	R6,000.00
Dube Limited	R4,250.00
Electronic Games	R13,250.00
Sally's Warehouse	R9,500.00
Senzi's Steakhouse	R12,500.00
Sports and Things	R15,250.00
Zimmerman Ltd	R8,000.00
Total	R9,821.43

(4)

6.6 Maak die vorm *frmBorgeByvoeg* in ontwerpaansig oop en wysig die vorm soos volg:

6.6.1 Voeg die beeld **BorgLogos.jpg** in die kopskrif van die vorm in. (2)

6.6.2 Voeg 'n subvorm in die detailafdeling onder die bestaande velde by wat slegs die Van- en BorgBedrag-veld uit die tabel *tblSpelers* vertoon. (3)

6.6.3 Voeg 'n knoppie in die vormvoetskrif in wat die vorm sal toemaak. (2)

6.7 Skep die volgende verslag genaamd *rptVlakke*:

6.7.1 Gebruik slegs die Van-, Naam-, Geslag- en SpelerVlak-veld uit die tabel *tblSpelers*. (1)

6.7.2 Groepeer die verslag eers volgens Geslag en dan volgens SpelerVlak. (2)

6.7.3 Voeg 'n funksie in die verslagvoetskrif in om die getal spelers te tel. Gee jou berekening 'n toepaslike etiket. (2)

[40]

VRAAG 7 HTML-WEBONTWIKKELING

'n Basiese webwerf is geskep. Jy is gevra om geringe veranderinge aan die tuisblad aan te bring. Al die lêers wat jy benodig, word in die gids **7Webwerf** gestoor.

Maak die lêer **Tuis.html** in jou teksredigeerder oop en bring die veranderinge aan soos in die vrae hieronder aangedui.

Let daarop dat kommentaar wat die vraagnommer bevat, ingevoeg is waar kodering bygevoeg of verander moet word. **MOENIE** hierdie kommentaar verwyder nie.

- 7.1 Voeg merkers by sodat die opskrif "MSSA" in 'n oortjie aan die bokant van die webblad verskyn. (2)
- 7.2 Maak die agtergrondkleur van die webblad "lightyellow". (2)
- 7.3 Korrigeer die merker sodat slegs die opskrif "The knight" as 'n opskrifstyl geformateer is. (1)
- 7.4 'n Beeld is op die webblad ingevoeg, maar dit vertoon nie behoorlik nie.
- 7.4.1 Korrigeer die kode sodat die beeld korrek vertoon. (1)
- 7.4.2 Die beeldhoogte moet op 150 px gestel word. (2)
- 7.4.3 Stel die beeld aan die regterkant van die webblad in lyn. (2)
- 7.5 Verander die lys onder die opskrif "Disciplines and Games" na 'n vierkant-kollys soos in Figuur 8 hieronder getoon.
- Figuur 8
- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">▪ Board gaming▪ Card gaming▪ Figure gaming▪ eSports▪ Robotics |
|---|
- (3)
- 7.6 Voeg merkers by die teks "Click here to download the order form" by om die dokument **Bestelling.pdf** oop te maak wanneer daarop geklik word. (3)
- 7.7 Voeg die randstyl 2 by die tabel met T-hemp-groottes by. (2)
- 7.8 Laat die tabelopskrif "Sizes" oor beide kolomme van die tabel strek. (2)
- [20]

Totaal: 180 punte