



Province of the
EASTERN CAPE
EDUCATION

Iphondo leMpuma Kapa: Isebe leMfundo
Provinsie van die Oos Kaap: Department van Onderwys
Porafensie Ya Kapa Botjhabela: Lefapha la Thuto

NASIONALE SENIORSERTIFIKAAT

GRAAD 12

SEPTEMBER 2024

REKENAARTOEPASSINGSTECHNOLOGIE V1

PUNTE: 150

TYD: 3 uur

Hierdie vraestel bestaan uit 20 bladsye, insluitend 'n invoermasker-
karakterblad, 'n HTML-merkersblad en 'n inligtingsblad.


















INSTRUKSIES EN INLIGTING

1. Weens die aard van hierdie praktiese eksamen, is dit belangrik om daarop te let dat, selfs al voltooi jy die eksamen vroeg, jy NIE toegelaat sal word om die eksamenlokaal te verlaat voordat al die administratiewe take wat met die eksamen gepaard gaan afgehandel is NIE. Gedurende die eksamen normale reëls oor die verlating van die eksamenlokaal geld.
2. As jy op die netwerk werk, of die data lêers is vooraf op jou stelsel gelaai, moet jy die instruksies volg wat deur die opsiener/opvoeder verskaf is.
3. Aan die einde van die eksamen moet jy seker maak dat AL jou antwoordlêers op die netwerk/rekenaar gestoor is soos deur die toesighouer/opvoeder aan jou verduidelik is.
4. Maak absoluut seker dat alle lêers gelees kan word. MOENIE onnodige lêers/lêergidse stoor nie en MOENIE duplikaat antwoordlêers/lêergidse inhandig nie. MOENIE enige oorspronklike lêers uitvee waaraan jy nie gewerk het nie.
5. Die inligtingsblad wat saam met die vraestel voorsien is, MOET NA DIE DRIE-UUR EKSAMENSESSIE VOLTOOI WORD. Gee dit aan die toesighouer aan die einde van die eksamen.
6. 'n Afskrif van die meesterlêers ('Master files') sal by die toesighouer beskikbaar wees. Indien daar enige probleme met 'n lêer is, kan jy 'n ander kopie van die toesighouer aanvra.
7. Hierdie vraestel bestaan uit SEWE vrae. Beantwoord AL die vrae.
8. Lees deur elke vraag voordat jy dit beantwoord of die probleem oplos. MOENIE meer doen as wat deur die vraag vereis word nie.
9. Maak seker dat jy elke dokument stoor met die lêernaam wat in die vraestel gegee word. Stoor jou werk gereeld as 'n voorsorgmaatreël teen moontlike kragonderbrekings.
10. Jy mag GEEN hulpbronmateriaal gebruik NIE.
11. Akkuraatheid sal in berekening gebring word, bv. indien 'n vraag vereis dat die antwoord in sel F3 in 'n sigblad moet wees, en jy voer die antwoord in sel G4 in, sal dit NIE nagesien word NIE.
12. Maak seker dat die streekinstellings ('regional settings') op 'South Africa' ingestel is en dat datum- en tydinstellings, nommerinstellings en geldeenheidinstellings ('currency settings') korrek ingestel is.
13. In alle vrae wat woordverwerking behels, moet jy die taal op English ('South Africa') stel. Die papiergrootte word aanvaar as A4 Portret ('Portrait'), tensy anders aangedui. Gebruik sentimeters as meeteenheid.

14. Maak seker dat die “Developer’-oortjie en Liniaal (‘Ruler’) geaktiveer is.
15. Maak seker dat die desimale simbool (‘decimal symbol’) as ’n punt (‘.’) ingestel is en dat die lys-skeikarakter (‘List separator’) as ’n komma (‘,’) ingestel is.
16. Formules en/of funksies moet vir ALLE berekeninge in sigbladvrae gebruik word. Gebruik absolute selverwysings slegs waar nodig, om seker te maak dat formules korrek is wanneer jy dit na ander selle in ’n sigblad kopieer.

LET WEL: Alle formules en/of funksies moet so ingevoeg word dat die korrekte resultate steeds verkry sal word, selfs as veranderinge aan die bestaande data gemaak word.

17. Jy mag NIE ’n woordverwerkingsprogram soos Word gebruik om die HTML-vraag te beantwoord NIE.
18. Die eksamendata-lêergids wat jy saam met hierdie vraestel ontvang, bevat die lêers wat hieronder aangedui word. Maak seker dat jy al die lêers het voordat jy met hierdie eksamen begin.

	Q6Pic	File folder
	Q1_Overview	Microsoft Word Document
	Q2_Application	Microsoft Word Document
	Q2_LogoDota	JFIF File
	Q3_Chart	JPG File
	Q3_IDplayer	Microsoft Excel Worksheet
	Q4_Players	Microsoft Excel Worksheet
	Q5_6Close	JFIF File
	Q5_GameStats	Microsoft Access Database
	Q6_1ESport	Chrome HTML Document
	Q6_2Ranking	Chrome HTML Document
	Q6back6	JPG File
	Q6Games	JPG File
	Q7_Cardtype	Microsoft Word Document
	Q7_Data	Microsoft Excel Worksheet
	Q7_Mergeletter	Microsoft Word Document
	Team OG	MP4 File

19. Gebruik die wagwoord **Game123** om die lêers te onttrek.

SCENARIO

E-Sport word al hoe meer gewild. Jy is deur die spankaptein gevra om 'n dokument te wysig wat aan leerders gestuur sal word om belangstelling in 'n spesifieke rekenaarspeletjie te lok.

VRAAG 1: WOORDVERWERKING

Maak die **Q1_Overview**-woordverwerkingsdokument oop en doen die volgende.

- 1.1 Vind die teks "**Let the games begin**" op die dekblad en doen die volgende:
- Verander die sin na alle-bokas ('All caps').
 - Pas enige buite afset regs onder skaduwee-effek ('outer offset bottom right shadow effect') op die sin toe.
- (2)
- 1.2 Vind die opskrif "**Table of content**" op die tweede bladsy en voeg 'n inhoudsopgawe ('table of contents') in soos in die skermkopie hieronder:

Table of content	
DOTA 2	3
MULTIPLAYER	5
DEVELOPMENT	5
ESPORT	5
GAME MODES	6
GAMEPLAY	7
TEAMS	7
CREEPS	8
SHOP	8
GOLD	9
DEVELOPMENT	9
HEROS	11
ROAD TO VICTORY	11
REQUIREMENTS TO TAKE PART IN AN EVENT.	12
BIBLIOGRAPHY	13


LET WEL:

- Gebruik die formele (formal) inhoudsopgawe-styl met 'n soliede gidslyn.
- Die styl wat gebruik is om die inhoudsopgawe te skep, is **Esport1**.
- Die bladsynommering.
- Die Multiplayer-opskrif in die inhoudsopgawe.

(5)

1.3 Vind die tabel op bladsy 3 onder die opskrif '**Dota 2**' en wysig dit soos volg:

1.3.1 Voeg 'n nuwe ry boaan die tabel in en skuif die opskrif "**Top 10 Dota 2-Teams in the world**" na die nuwe ry soos in die skermkopie hieronder:

Top 10 Dota 2 Teams in the world.					
No	Logo	Team	Net worth	Rating	Last Played
1		Team Spirit	602032	1493	1months ago

(3)

1.3.2 Voeg 'n formule en raam om die laaste ry van die tabel in soos in die voorbeeld hieronder:

Average Net Worth	431785.7		
-------------------	----------	--	--

(2)

1.4 Vind die teks op bladsy 5 onder die opskrif '**Multiplayer**' wat begin met '**Dota 2**' en eindig met '**base**' (in geel uitgelig).

Verander die paragraaf om in twee kolomme te wees met 'n lyn tussenin.

Gebruik 'n breuk om te verseker dat die woord "Each" boaan die tweede kolom verskyn soos in die voorbeeld hieronder.

<p>Dota 2 is a 2013 multiplayer online battle arena (MOBA) video game by Valve. The game is a sequel to Defense of the Ancients (DotA), a community-created mod for Blizzard Entertainment's Warcraft III: Reign of Chaos. Dota 2 is played in matches between two teams of five players, with each team occupying and defending their own separate base on the map.</p>	<p>Each of the ten players independently controls a powerful character known as a "hero" that all have unique abilities and differing styles of play. During a match player collect experience points and items for their heroes to defeat the opposing team's heroes in player versus player combat. A team wins by being the first to destroy the other team's "Ancient", a large structure located within their base.</p>
---	---

(2)

1.5 Spoor die woord "**Steam**" op wat in blou uitgelig is onder die opskrif "**Development**" en doen die volgende:

- Skakel die voetnoot ('footnote') om na 'n eindnota ('endnote').
- Verander die getalle-formaat na A, B, C ...

(2)

1.6 Vervang die teks (**Question1.6/Vraag1.6**) onder die opskrif "**The International**" met 'n bronaanhaling ('citation') na die bron Gwabenj, Z.

(1)

- 1.7 Spoor die prent onder die opskrif “**Carry**” op en stel die prent terug na sy oorspronklike voorkoms. (1)
- LET WEL:** MOENIE die grootte terugstel nie. (1)
- 1.8 Maak seker dat wanneer die indeks opgedateer word die woord “creeps” nie meer uitgelig sal wees nie. (1)
- 1.9 Soek die woord “**WarcraftIII**” wat in geel uitgelig is onder die opskrif “**Development**” en voeg ’n sub-indeksinskrywing (‘index subentry’) “**Blizzard**” by die woord. (2)
- Dateer die indeks aan die einde van die dokument op. (2)
- 1.10 Gebruik ’n woordkenmerk om alle voorkomste van die presiese woord “**IceFrog**” te vervang met “**Gabe**” in vetdruk, en onderstreep dit in rooi. (4)
- 1.11 Voeg ’n byskrif (‘caption’) “**Hero 2: Crystal Maiden**” tot die prent onder die opskrif “**Heroes**” by. (3)
- Maak seker dat hierdie byskrif in die figure-tabel op bladsy 2 weerspieël word. (3)
- 1.12 Vind die slim-kuns (‘SmartArt’) onder die opskrif “**Road to Victory**”.

1.12.1 Wysig dit om soos volg te vertoon:



- 1.12.2 Verander die kleur van die slim-kuns (‘SmartArt’) na enige kleurvolle (‘colourful’) opsie. (1)

- 1.13 Vind die frase wat met '**player eligibility**' begin en met '**misconduct**' eindig, in blou uitgelig is, en voeg 'n veelvlak-lys ('multilevel list') in op die 2de laaste bladsy soos gedeeltelik hieronder vertoon:

Requirements to take part in an event.

A) Player Eligibility:

- ⊕ Participants must meet age and regional eligibility requirements.
- ⊕ All players must be registered and provide accurate personal information.

B) Team Composition:

- ⊕ Clearly define the maximum and minimum number of players per team.
- ⊕ Specify any restrictions on team member substitutions during the competition.

C) Equipment and Software:

- ⊕ Clearly state the acceptable gaming peripherals and equipment.
- ⊕ Ensure that all players are using the same version of the game client or software.
- ⊕ Verify that all third-party software is allowed or restricted.

D) Match Format:

- ⊕ Outline the format of each match, including the number of rounds, maps, or game modes.
- ⊕ Specify tiebreaker rules and conditions.

LET WEL:

- Die eerste vlak moet 'n hoofletter met 'n hakie wees, byvoorbeeld **A)**
- Wingdings-karakterkode 176 is vir die 2^{de} vlak gebruik.
- Die 2^{de} vlak begin op 1 cm en die teks is 1 cm weg van die kolpunt ('bullet').

(4)

- 1.14 Voeg die volgende bron by:

Type of Source Language

Bibliography Fields for APA

Title

Director

Year

(2)

Stoor en maak die dokument toe.

[36]

VRAAG 2: WOORDVERWERKING

Die skool sal 'n E-sport geleentheid aanbied en jy is gevra om 'n registrasievorm hiervoor aan te pas.

Maak die dokument **Q2_Application** oop en doen die volgende:

2.1 'n Leerder kan slegs deel van 5 spanne wees:

- Blue
- Green
- Red
- Orange
- Grey

Verander die aftrekvormveld ('drop down form field') langs die spannaam ('team name') om alle opsies in hierdie spesifieke **volgorde** in te sluit. (2)

2.2 Verander die teksformaat van die "**Game Title**"-veld sodat al die teks in hoofletters vertoon. (1)

2.3 Verander die "**Name**" teksvormveld om 'n maksimum van 20 karakters te aanvaar. (1)

2.4 Verander die merkblokkievormveld ('check box form field') "**Terms and Conditions**" om by verstek ('by default') gemerk te wees. (1)

2.5 Vind die handtekeningreël ('signature line') onderaan bladsy een, en wysig dit om hierdie instruksie aan die ondertekenaar ('Instruction to the signer') in te sluit: **Please ensure that this information is accurate.** (1)

2.6 Voeg 'n teks-watermerk **slegs op bladsy 1** in. Die teks van die watermerk moet '**Registration form**' lees. (3)

2.7 Voeg die tabelstoppepunte op die laaste bladsy in soos in die voorbeeld hieronder:

7CM		24CM
Item List		
Item Name	Cost	Description
Power Treads	1400	+10 Activate to switch between Strength, Agility, and Intelligence.
Blink Dagger	2250	Short-range teleportation ability.
Black King Bar	3975	Grants magic immunity for a duration.
Aghanim Sceptre	4200	Upgrades the ultimate ability of certain heroes.
Observer Ward	75	Provides vision in an area.
Sentry Ward	100	Reveals and detects invisible units in an area.
Dust of Appearance	180	Reveals and slows invisible units.
Boots of Travel	2500	Teleports to any allied non-hero unit on the map.
Desolator	3500	Reduces target armour on attacks.
Heart of Terrace	5200	Provides significant health regeneration.

(4)

Stoor en maak die dokument toe.

[13]

VRAAG 3: SIGBLAD

’n Lys van topspelers in die toernooi is in Excel aangeteken en jy is gevra om met die resultate verslag te help.

Maak die **Q3_IDplayer**-sigblad oop en doen die volgende:

Werk in die **players**-werkblad.

3.1 Gebruik die outovul-funksie ('autofill') om die spelers outomaties van 1 tot 50 in **kolom A** te nommer. (1)

3.2 **Selle A1:P2** is reeds saamgevoeg ('merged'). Brei die saamgevoegde sel uit om ry 3 in te sluit. (1)

3.3 Bepaal in **sel D4** die hoogste aantal wedstryde (**Kolom D**) deur ’n individuele speler gespeel. (1)

3.4 Bereken in sel **G4** hoeveel spelers meer as 1 000 doodskote ('kills') (**Kolom H**) gekry het en 2 000 keer of minder dood is ('died') (**Kolom I**). (5)

3.5 ’n Speler sal goue status ontvang as ’n speler aan die volgende vereistes voldoen:

- ’n Speler se eerste wedstryd moet **voor** 2020/01/01 wees (**Kolom M**) en
- ’n Speler moes **2 000 of meer** wedstryde gewen het (**Kolom E**) en
- ’n Speler moet **minder as 1 500** keer verloor het (**Kolom F**).

Gebruik ’n kombinasie van funksies in **sel O8** om die woord "Yes" te vertoon indien die speler aan hierdie vereistes voldoen. Die sel moet leeg gelaat word indien ’n speler nie aan hierdie vereistes voldoen nie. (6)

3.6 ’n Speler sal ’n geskenk ontvang **gebaseer op die aantal wedstryde wat hy/sy gespeel het**. ’n Posing is in **sel P8** aangewend om die geskenk van Ethan Thompson te bepaal.

Verander die funksie **en** die tabel om die korrekte antwoord te vertoon. (3)

3.7 Werk in die **Travel**-werkblad.

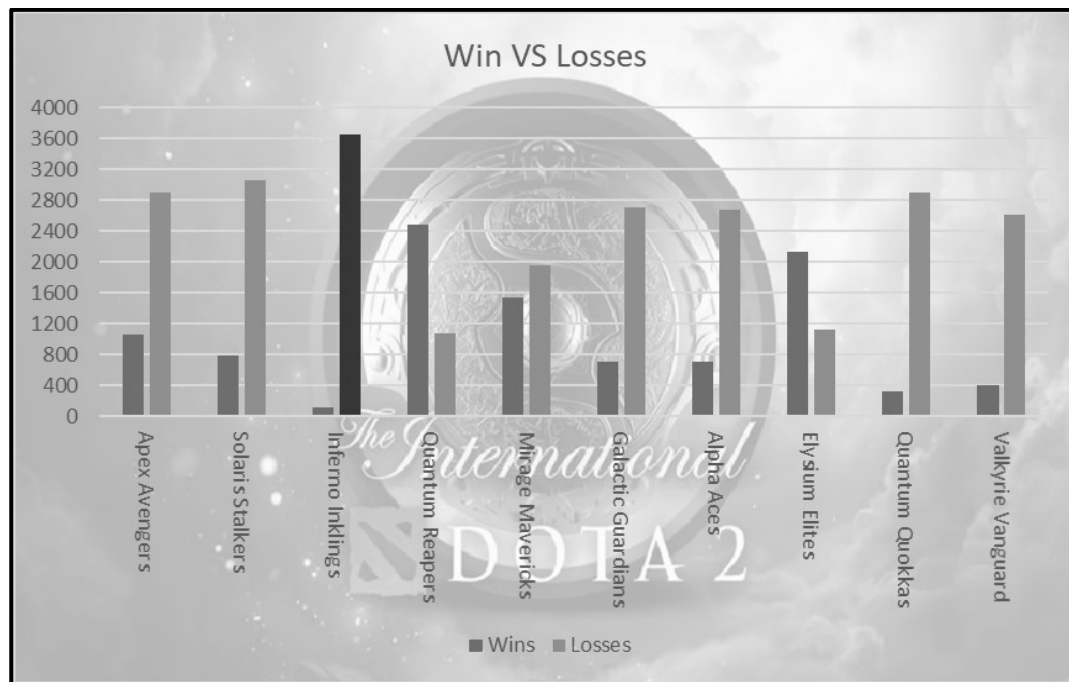
Sommige spelers sal vanaf ’n spesifieke hotel vertraag word om na die lokaal te reis.

Die vertraagde status word in **kolom C** vertoon. Indien ’n speler **vertraag word** moet die vertraagde tyd in **sel D2** by die aankomstyd gevoeg word. Indien die speler **nie vertraag** word nie, moet die oorspronklike aankomstyd vertoon word.

Gebruik ’n kombinasie van funksies en formules in **sel E4** om te bepaal wat die nuwe aankomstyd sal wees. Maak seker dat wanneer dit af gekopieer word, die korrekte resultaat vertoon sal word. (4)

3.8 Werk in die **graph**-werkblad.

Formateer die grafiek om soos die voorbeeld hieronder te lyk. 'n Prent van die finale grafiek is in die werkblad bygevoeg om jou te help.



LET WEL:

Gebruik die prentjie **Q3Chart** as die grafiek agtergrond en stel die **deursigtigheid** ('transparency') op 70%.

(6)

Stoor en maak die sigblad **toe**.

[27]

VRAAG 4: SIGBLAD

Die uitslae van die toernooi moet verwerk word en jy is gevra om daarmee te help.

Maak die **Q4_Players**-sigblad oop en doen die volgende:

Werk in die **Ranking**-werkblad.

4.1 Voeg die lêernaam as 'n **veld** in die middel van die bladsyboskrif ('header') in. (1)

4.2 Gebruik 'n sigbladkenmerk om die **naam en van (Kolom A)** met 'n blou agtergrondkleur te formateer, as 'n speler in die **top 5-rangorde (Kolom D)** is. (4)

4.3 Voeg 'n kombinasie van teksfunksies in **sel E4** in om 'n nuwe GamerTag vir Sophie Adams te skep.

Die 'GamerTag' bestaan uit:

- Die eerste letter van die van gevolg deur
 - Die tweede karakter van hul ID-nommer gevolg deur
 - Die woord Pro of Amateur in Kolom C
- (8)

4.4 Werk in die **Details**-werkblad.

Beskerm die werkblad sodat 'n persoon slegs in **sel B2:B4** data kan invoer.

MOENIE 'n wagwoord op die beskermde blad invoeg nie. (2)

4.5 Hernoem **Sheet1** na 'Game' toe. (1)

Stoor en maak die sigblad **toe**. [16]

VRAAG 5: DATABASIS

Jy word versoek om die databasis van 'n groep spelers te wysig.

Maak die **Q5_GameStats**-databasis oop.

5.1 Maak die tabel **5_1Table**-tabel in die databladaansig ('datasheet view') oop en doen die volgende:

- Voeg 'n versonke sel-effek ('sunken cell effect') tot die tabel toe
- Verander die alternatiewe ry kleur ('alternative row colour') na enige groen kleur

(2)

5.2 Skakel nou die tabel na die ontwerp-aansig ('design view') oor en wysig die tabel.

5.2.1 Kies 'n toepaslike veld as 'n **primêre sleutel**.

(1)

5.2.2 Verander die **PlayerName** veldgrootte na **50**.

(1)

5.2.3 Verseker dat die **GamesPlayed**-veld nie leeg gelaat kan word nie.

(1)

5.2.4 Maak seker dat 'n persoon slegs 'n waarde tussen 30 en 500 (beide ingesluit) in die **Distance traveled**-veld kan invoeg.

(3)

5.2.5 Verander die formaat van die **Skins**-veld na **waar/onwaar (true/false)**.

(1)

Stoor en maak die 5_1Table-tabel toe.

5.3 Maak die **Qry5_3**-navraag oop en verander dit om soos die skermkopie hieronder te lyk.

Geographic location ▾	AvgOfFrequency of logins ▾
Canada	98
China	118
EU	93
Japan	98
South Africa	95
USA	129

(3)

Stoor en maak die Qry5_3-navraag toe.

5.4 Maak die **Qry5_4**-navraag oop en voeg 'n berekende veld genaamd AccountAge by wat die ouderdom van die rekening in maande sal bereken.

(5)

Stoor en maak die Qry5_4-navraag toe.

5.5 Maak die **Qry5_5**-navraag oop.

Vertoon **slegs** die 'Username' van al die spelers wat meer as 30 000 aanhangers het en wat 'n telling ('score') hoër as hul ervaring ('experience') het.

Sorteer die 'usernames' in dalende volgorde.

(5)

Stoor en maak die Qry5_5-navraag toe.

5.6 Maak die **Frm5_6**-vorm oop en verander dit soos volg:

- Verander die teksblokkie van die “Geographic location”-veld na ’n kombinasieels (‘combo box’).
- Gebruik die **Q5_6** tabel as die rybron vir die kombinasieels.
- Voeg ’n knoppie in die vorm onderskrif (‘form footer’) in wat die vorm sal toemaak.
- Gebruik die **5_6Close** prentjie vir die knoppie.

(5)

Stoor en maak die Frm5_6-vorm toe.

5.7 Maak die verslag **Rpt5_7** oop en wysig die verslag om soos die skermkopie hieronder te lyk.

Total followers per country		
Geographic location	Username	Followers
Canada	QuantumQuasar78	26874
	CelestialSniper45	67874
	ShadowKnight89	10255
	Total number of followers per country	105003
China	NebulaNomad01	58457
	BlazeFalcon01	68787
	CosmicVortex45	28745
	Total number of followers per country	155989

Neem kennis van die volgende:

- Die opskrif wat bygevoeg is.
- Die groepering wat toegepas is, en die verskuiwing van velde.
- Die berekende veld wat bygevoeg is.
- Die skakering wat toegepas is.

(7)

Stoor en maak die Rpt5_7 verslag toe.

Stoor en maak die Q5_GameStats databasis toe.

[34]

VRAAG 6: WEBONTWERP (HTML)

LET WEL:

- Jy mag **NIE** 'n woordverwerkingsprogram soos Word gebruik om die HTML-vrae te beantwoord NIE.
- 'n HTML-merkersblad is vir verwysing aangeheg.

EEN punt sal vir die sluit-merkers ('closing tags') en driehoekige hakies ('triangular brackets') toegeken word.

(1)

Jou finale webblad moet soos die voorbeeld hieronder lyk. Die agtergrondprent mag anders vertoon op jou skerm as die skermkopie ahangende van jou rekenaar se skermresolusie-verstellings.



6.1 Maak die onvoltooide **Q6_1Esport**-lêer in 'n webblaaiër asook 'n teks/HTML-redigeerder oop (NIE 'n woordverwerkerprogram soos Word NIE).

6.1.1 Maak seker dat die opskrif "**Esport**" in die oortjie ('tab') van die webblad vertoon.

(1)

6.1.2 Verander die fontkleur van die opskrif "Dota 2 TI10" na rooi en vergroot die fontgrootte na 10.

(2)

6.1.3 'n Posing is aangewend om die lettertipe van die lys van gebeure van 2023 na 'Arial' te verander. Stel die fout reg.

(1)

6.1.4 Verander die kolpuntlys na 'n genommerde lys.

Gebruik die A, B, C-formaat soos in die skermkopie en maak seker dat daar geen leë reëls in die lys is nie.

(3)

A screenshot of a list of esports events, numbered A through K, displayed on a dark background with white text. The list includes: A. The International (Dota 2), B. League of Legends World, C. Counter-Strike: Global Offensive, D. Fortnite World Cup, E. Overwatch League Grand Finals, F. Call of Duty League Champions, G. FIFA eWorld Cup, H. StarCraft II World Championship, I. Rainbow Six Siege Pro League, J. Hearthstone Masters Tour, and K. Rocket League Championship.







A. The International (Dota 2)
B. League of Legends World
C. Counter-Strike: Global Offensive
D. Fortnite World Cup
E. Overwatch League Grand Finals
F. Call of Duty League Champions
G. FIFA eWorld Cup
H. StarCraft II World Championship
I. Rainbow Six Siege Pro League
J. Hearthstone Masters Tour
K. Rocket League Championship

6.1.5 Verseker dat die naam "No Tail" soos die res van die name in die kolom vertoon.

(2)

Stoor en maak die Q6_1Esport-lêer toe.

6.2 Maak die **Q6_2Ranking**-webblad oop en verander dit soos volg.

Dota 2 Esports			
Stats			
Team	Net Worth	Rating	Logo
Team Spirit	602032	1493	
Gaimin Gladiators	559987	1075	
Bet Boom	531587	479	
Team Liquid	488878	475	
LGD Gaming	455145	280	
Aurora Gaming	432558	244	

6.2.1 Maak seker dat al die prente in die tabel korrek vertoon.

(1)

6.2.2 Formateer die opskrif om soos volg te vertoon:

Stats			
Team	Net Worth	Rating	Logo

(2)

Stoor en maak die **Q6_2Ranking**-lêer toe.

[13]

VRAAG 7: ALGEMEEN

Gebruik die volgende lêers vir hierdie vraag: **Q7_Cardtype**, **Q7_Data**, **Q7_MergeLetter**.

7.1 Maak die dokument **Q7_MergeLetter** oop.

7.1.1 Aanvaar alle veranderinge wat aan die dokument gemaak is. (1)

7.1.2 Al die spelers met 'n visa-kaart sal 'n brief van die bank kry om hulle oor 'n lojaliteitsprogram in te lig. Gebruik die **Q7_Cardtype** en **Q7_MergeLetter** en berei 'n possamevoeging ('mail merge') voor vir al die visa tipe kaarthouers.

- Gebruik die **Q7_Cardtype** as bron.
- Vervang <<First Name>> en <<Surname>> met die velde 'First_Name' en 'Surname'.
- **Stoor** die Q7_MergeLetter voor die voltooiing van die possaamvoeging.
- Voltooi die possamevoeging en stoor die nuwe dokument as **Q7Merged**. (4)

Maak die Q7_MergeLetter- en Q7Merged-dokumente toe.

7.2 Maak die **Q7_Data** Excel-lêer oop en werk in die **IP**-werkblad.

7.2.1 Gebruik data-validering ('data validation') om 'n lys te skep wat verseker dat 'n persoon slegs 'Male' of 'Female' in **Kolom E** kan kies. (2)

7.2.2 Werk in die **Dup**-werkblad en verwyder al die duplikaat items. (1)

7.2.3 Werk in die **Company**-werkblad en gebruik 'n sigbladkenmerk om 'n opsomming te skep, soos die skermkopie hieronder:

First Name	Surname	Company Name	gender	Slogan	Email	Type of Company
Ashely	Kubecka	Edgepulse	Yuan Renminbi	monetize magnetic e-commerce	akubecka6a@oon.ne.jp	Automotive
Cherish	Harral	Allane	Pound	leverage scalable niches	charral71@wordpress.com	Automotive
Chrisse	Keir	Gigaclub	Yuan Renminbi	aggregate e-business niches	ckeir1b@mapy.cz	Automotive
Enoch	Atherley	Topiclounge	Dollar	maximize virtual mindshare	eatherley69@moonfruit.com	Automotive
Katleen	Decker	Yabox	Peso	deploy mission-critical channels	kdecker89@google.de	Automotive
Maximilian	McNalley	Jaxspan	Ruble	deliver ubiquitous ROI	mmcnalley1p@com.com	Automotive
Marlo	Senn	Leexo	Euro	incentivize extensible e-commerce	msenn1@ebay.com	Automotive
Marilyn	Symcock	Quire	Real	disintermediate innovative users	msymcock73@shutterfly.com	Automotive
Rosalie	Galway	Tagcat	Koruna	disintermediate efficient e-commerce	rgalway80@printfriendly.com	Automotive
Automotive Count						9
Ashlen	Arias	Izio	Yuan Renminbi	transition 24/7 action-items	aarias1x@blog.com	Baby
Alis	Dolle	Meedoo	Ruble	mesh leading-edge web services	adollemf@surveymonkey.com	Baby
Alta	Goney	Skimia	Yuan Renminbi	reinintermediate bricks-and-clicks architectures	agoney1e@ucsd.edu	Baby
Arne	Michallat	Kaymbo	Dirham	drive bricks-and-clicks bandwidth	amichallat1a@java.com	Baby
Clarette	Ary	Feedspan	Real	orchestrate holistic web-readiness	caryoj@wikispaces.com	Baby
Christophe	Eggers	Fiveclub	Dollar	visualize collaborative architectures	ceggersps@webs.com	Baby

LET WEL: Gebruik die **CompanyExample**-werkblad as 'n gids. (3)

Stoor en maak die Q7_Data-sigblad toe. [11]

TOTAAL: 150

HTML-MERKERSBLAD ('HTML TAG SHEET')

Basiese Merkers (Basic Tags)	
Merker (Tag)	Beskrywing
<body></body>	Definieer die liggaam van die webblad
<body bgcolor="pink">	Stel die agtergrondkleur van die webblad
<body text="black">	Stel die kleur van die liggaamteks
<head></head>	Bevat inligting oor die dokument
<html></html>	Skep 'n HTML-dokument – begin en eindig 'n webblad
<title></title>	Definieer 'n titel vir die dokument
<!-- -->	Kommentaar
Teksmerkers (Text Tags)	
Merker (Tag)	Beskrywing
<h1></h1>	Skep die grootste opskrif
<h6></h6>	Skep die kleinste opskrif
	Skep teks in vetdruk
<i></i>	Skep teks in skuinsdruk
	Stel fontgrootte van "1" tot "7"
	Stel fontkleur
	Stel fonttipe
Skakelmerkers (Link Tags)	
Merker (Tag)	Beskrywing
	Skep 'n hiperskakel
	Skep 'n prentskakel
	Skep 'n teikenarea
	Skakel na 'n teikenarea wat elders in die dokument geskep is
Formateringsmerkers (Formating Tags)	
Merker (Tag)	Beskrywing
<p></p>	Skep 'n nuwe paragraaf
<p align="left">	Stel 'n paragraaf links inlyn (verstek), kan ook "right" of "centre" wees
 	Voeg 'n reëlbreuk ('line break') in
	Skep 'n genommerde lys
<ol type="A","a","I","i","1">	Definieer die tipe nommers wat gebruik is
	Skep 'n kolpuntlys
type="disc", "square", "circle">	Definieer die tipe kolpunte wat gebruik word

Formateringsmerkers ('Formatting Tags') vervolg	
Merker (Tag)	Beskrywing
	Word voor elke lysitem ingevoeg, en voeg dan 'n nommer of simbool by afhangende van die tipe lys wat geselekteer is
	Voeg 'n prent in
	Stel 'n prent inlyn: kan ook "right", "center"; "bottom", "top", "middle" wees
	Stel die grootte van die raam rondom 'n prent
	Stel die hoogte en breedte van 'n prent
	Vertoon alternatiewe teks wanneer die muis oor 'n prent gehou word of wanneer die prent nie gevind word nie
<hr/>	Voeg 'n horisontale lyn in
<hr size="3"/>	Stel die grootte (hoogte) van 'n reël
<hr width="80%"/>	Stel die breedte van 'n lyn, in persentasie of absolute waarde
<hr color="ff0000"/>	Stel die kleur van die lyn
Tabelmerkers (Table Tags)	
Merker (Tag)	Beskrywing
<table></table>	Skep 'n tabel
<tr></tr>	Skep 'n ry in 'n tabel
<td></td>	Skep 'n sel in 'n tabel
<th></th>	Skep 'n tabelopskrif (in 'n sel met algemene vetgedrukte, gesentreerde teks)
<table width="50">	Stel die breedte van die tabel
<table border="1">	Stel die breedte van die raam rondom die selle van die tabel
<table cellpadding="1">	Stel die spasie tussen die selle van die tabel
<table cellspacing="1">	Stel die spasie tussen 'n selraam en die inhoud daarvan
<tr align="left">	Stel die inlynstelling vir die sel(le) (kan ook "centre" of "right" wees)
<tr valign="top">	Stel die vertikale inlynstelling vir sel(le) (kan ook "middle" of "bottom" wees)
<td colspan="2">	Stel die getal kolomme waaroor 'n sel moet strek
<td rowspan="4">	Stel die getal rye waaroor 'n sel moet strek

TOEVOERMASKER ('INPUT MASK')-KARAKTERBLAD

KARAKTER	BESKRYWING
0	Syfer (0 tot 9, inskrywing vereis, plus [+]- en minus [-]-tekens nie toegelaat nie)
9	Syfer of spasie (geen inskrywing vereis nie, plus [+]- en minus [-]-tekens nie toegelaat nie)
#	Syfer of spasie (geen inskrywing vereis nie; spasies word as oop plekke ('blanks') in Redigeringsmodus ('Edit mode') vertoon, maar oop plekke word verwyder wanneer data gestoor word; plus [+]- en minus [-]-tekens toegelaat)
L	Letter (A tot Z, inskrywing vereis)
?	Letter (A tot Z, inskrywing opsioneel)
A	Letter of syfer (inskrywing vereis)
a	Letter of syfer (inskrywing opsioneel)
&	Enige karakter of 'n spasie (inskrywing vereis)
C	Enige karakter of 'n spasie (inskrywing opsioneel)
.,,:;- /	Desimale plekhouer en duisende-, datum- en tydskeiers (Die werklike karakter wat gebruik word, hang van die instellings ('settings') in die ' Regional Settings Properties '-dialoogblokkie ('dialog box') in die 'Windows Control Panel' af.)
<	Laat alle karakters na onderkas ('lower case') omgeskakel word
>	Laat alle karakters na bokas ('upper case') omgeskakel word
!	Laat die toevoermasker van regs na links, in plaas van links na regs, vertoon. Karakters wat in die toevoermasker ingesleutel word, vul dit altyd van links na regs. Jy kan die uitroepteken op enige plek in die toevoermasker invoeg.
\	Laat die karakter wat volg, as die letterlike karakter vertoon word (byvoorbeeld, \A word slegs as A vertoon)

REKENAARTOEPASSINGSTEGNOLOGIE V1 – SEPTEMBER 2024									
INLIGTINGSBLAD (moet deur die kandidaat voltooi word NA die sessie van 3 uur)									
SKOOL:									
NAAM:									
WERKSTASIE-NOMMER:									
SUITE GEBRUIK (Merk toepaslik boks met 'n kruis (X))		Microsoft Office 2013	Microsoft Office 2016	Microsoft Office 2019	Office 365				
WEBBLAAIER GEBRUIK (VRAAG 6) (Merk toepaslike boks met 'n kruis (X))		Mozilla Firefox	Google Chrome	Internet Explorer (Edge)	Ander (Spesifiseer)				
LÊERNAAM:									
Merk indien gestoor en/of probeer het.									
Vraag Nommer	Lêernaam	Gestoor (✓)	Poging (✓)	Maksimum merk	Maksimum behaal	Merker	HOD	Groepe-ring	EM
1	Q1_Overview			36					
2	Q2_Application			13					
3	Q3_IDplayer			27					
4	Q4_Players			16					
5	Q5_GameStats			34					
6	Q6_1Esport Q6_2Ranking			13					
7	Q7_Cardtype Q7_Data Q7_Mergeletter Q_7Merged			11					
TOTAAL:				150					
Kommentaar (slegs vir merkergebruik)									