

## Programování, grafika a publikování v předmětech ICT

Masarykova obchodní akademie, Jičín  
obor: 18-20-M/01 Informační technologie

1. Jednoduchý, složený příkaz. Základní typy cyklů
2. Větvení programu a jejich použití
3. Statické pole
4. Dynamické pole
5. Textový soubor
6. Komponenty, vlastnosti komponent, události
7. Problematika výpočtů v prostředí LAZARUS, přetypování, práce s proměnnou
8. Počítačová grafika - charakteristika, základní formáty a editory
9. Barevné modely - charakteristika, použití - RGB, CMYK, HSV/HSB
10. Prostředí grafického editoru CorelDRAW - nástroje pro tvorbu vektorového obrázku, práce s objekty, vlastnosti objektů převod vektorové grafiky na rastrovou a opačně
11. Prostředí grafického editoru Corel PHOTO - PAINT - nástroje pro práci s objekty, vlastnosti objektů, vrstvy
12. Tvorba www stránek - CSS
13. PHP - charakteristika, základní příkazy, větvení, cykly
14. PHP - metody GET a POST, práce s formuláři, proměnné, matematické operace
15. PHP - práce s databází, prostředí phpMyAdmin
16. 3D grafika - charakteristika, využití, proces tvorby modelu, reprezentace modelu, CAD/CAM systémy
17. Solid Edge - základní nástroje pro modelování - vysunutí, odebrání vysunutím, zaoblení, zkosení - popis, ukázky
18. Solid Edge - základní nástroje pro modelování - rotace, odebrání rotací, úkos, díra, násobení, další roviny - popis, ukázky
19. Solid Edge - sestava, vazby
20. Solid Edge - animace, výkresová dokumentace