Vertroulik

basic education

Department:
Basic Education
REPUBLIC OF SOUTH AFRICA

SENIORSERTIFIKAAT-EKSAMEN/
NASIONALE SENIORSERTIFIKAAT-EKSAMEN

REKENAARTOEPASSINGSTEGNOLOGIE V1

MEI/JUNIE 2025

PUNTE: 150

TYD: 3 uur

Hierdie vraestel bestaan uit 19 bladsye, 'n HTML-merkersblad, 'n toevoermasker-karakterblad, twee bladsye vir beplanning en 'n aparte inligtingsblad.

Kopiereg voorbehou

INSTRUKSIES EN INLIGTING

1. As gevolg van die aard van hierdie praktiese eksamen is dit belangrik om daarop te let dat, selfs al maak jy die eksamen vroeg klaar, jy NIE toegelaat sal word om die eksamenlokaal te verlaat voordat al die administratiewe take wat met die eksamen geassosieer word, gefinaliseer is NIE. Gedurende die eksamen sal die normale eksamenreëls oor die verlating van die eksamenlokaal geld.

2. As jy op die netwerk werk, of as die datalêers vooraf op jou stelsel gelaai is, moet jy die instruksies volg wat deur die toesighouer/onderwyser gegee word.

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/onderwyser aan jou verduidelik is.

4. Maak absoluut seker dat al die lêers gelees kan word. MOENIE onnodige lêers/lêergidse stoor NIE en **MOENIE duplikaat-antwoordlêers/-lêergidse inlewer NIE. MOENIE enige oorspronklike lêers waarop jy nie gewerk het nie, verwyder NIE.**

5. Die inligtingsblad wat saam met die vraestel verskaf word, **MOET NÁ AFLOOP VAN DIE DRIE-UUR-EKSAMENSESSIE INGEVUL WORD**. Lewer dit aan die einde van die eksamen by die toesighouer in.

6. 'n Kopie van die meesterlêers ('master files') sal by die toesighouer beskikbaar wees. Indien daar enige probleme met 'n lêer is, mag jy die toesighouer vir 'n ander kopie vra.

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 die vraag vereis NIE.

9. Maak seker dat jy elke dokument stoor deur die lêernaam wat in die vraestel gegee word, te gebruik. Stoor jou werk gereeld as 'n voorsorgmaatreël teen moontlike kragonderbrekings.

10. Jy mag GEEN hulpbronmateriaal gebruik NIE.

11. Akkuraatheid sal in berekening gebring word.

12. Maak seker dat die streeksinstellings ('regional settings') op Suid-Afrika ('South Africa') ingestel is en dat datum- en tydinstellings, nommerinstellings en geldeenheidinstellings ('currency settings') korrek ingestel is.

13. Vir alle woordverwerkingsvrae moet jy die taal op 'English (South Africa)' stel. Neem aan dat die papiergrootte A4 Portret ('Portrait') is, tensy anders aangedui. Gebruik sentimeter as maateenheid.

14. Maak seker dat die 'Developer'-oortjie en die liniaal ('Ruler') geaktiveer is.

15. Maak seker dat die desimale simbool ('decimal symbol') as 'n punt ('.') gestel is en die lys-skeikarakter ('list separator') as 'n komma (',') gestel 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 só 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 rame ('borders') wat rondom prente en skermkopieë in hierdie vraestel verskyn, is bedoel vir duidelikheid. MOENIE rame invoeg NIE, tensy daar 'n instruksie is om dit te doen.

19. Gebruik die korrekte instellings of eienskappe in die toepassingsprogram ('app') soos deur 'n vraag vereis.

20. Die datalêers wat jy nodig het om hierdie vraestel te voltooi, is aan jou gegee op die skyf/CD/DVD/geheuestokkie of op die skyfspasie wat aan jou toegeken is. Die lêers word in die vorm van 'n wagwoordbeskermde uitvoerbare lêer verskaf.

    Doen die volgende:

    - Dubbelklik op die wagwoordbeskermde uitvoerbare lêer:
      CAT P1 June 2025 DATA.exe
    - Klik op die 'Extract'-knoppie.
    - Klik die 'Show Password'-merkblokkie.
    - Sleutel die volgende wagwoord in: **e@25**
    - Nadat dit onttrek ('extracted') is, verifieer die inhoud van die lêergids ('folder') deur een of meer lêers oop te maak.
    - Vee die **.exe** leer uit.
    - Sodra die inhoud van die lêers geverifieer is, hernoem ('rename') die gids ('folder') **CAT P1 June 2025 DATA** met jou eksamennommer.

    Die lys met lêers ('files') op die volgende bladsy sal in die lêergids ('folder') beskikbaar wees.

• 1eSports	Woordverwerkingslêer
• 2Stats	Woordverwerkingslêer
• 2Team	Sigblad
• 3Rank	Sigblad
• 4Screen	Prent
• 4Shop	Sigblad
• 5Games	Databasis
• 6_1Line	Prent
• 6_1Logo	Prent
• 6_1Tournament	HTML-lêer
• 6_2Entry	HTML-lêer
• 7Podium	Prent
• 7Report	Woordverwerkingslêer
• 7Results	HTML-lêer
• 7SA	Databasis
• 7Staff	Sigblad

SCENARIO

ESports is 'n sportkompetisie wat videospeletjies gebruik. Daar is verskeie toernooie waar individue of spanne kan kompeteer vir pryse of geld.

VRAAG 1: WOORDVERWERKING

Maak die **1eSports**-woordverwerkingsdokument oop, wat inligting oor eSports en sommige van die hoofspelers van hierdie sport bevat.

Voeg jou eksamennommer in die bladsyboskrif van die dokument in.

1.1 Voeg die teks 'eSports' in die Status-eienskap van die dokument in. (1)

1.2 Verander die vergrote hoofletter ('drop cap') wat op die teks 'eSports' toegepas is sodat dit links in lyn gestel is met die res van die teks en oor vyf lyne vergroot is. (2)

1.3 Verander die 'Win'-styl soos volg:

- Verander die karakterspasiëring na 'n skaal van 150% met 'n gestrekte ('expanded') spasiëring van 2 pt.
- Voeg 'n voorafopgestelde ('preset') oranje gloei('glow')-tekseffek van 8 pt by. (3)

1.4 Soek en vervang alle kere wat die presiese woord 'games' voorkom met die 'Win Char'-styl. (3)

1.5 Vind die prent langs die paragraaf wat met 'How eSports Competitions Work' begin en formateer die prent soos volg:

- Formateer die prentstyl na 'n wit geroteerde raam ('white rotated border').
- Verander die raamkleur na ligblou.
- Voeg 'n artistiese ('artistic') Paint Strokes-effek by. (3)

1.6 Redigeer die voetnota op die teks 'DOTA 2' soos volg:

- Verander die nommerformaat na 'n simbool: (Webdings-karakterkode: 185)
- Skakel die voetnota na 'n eindnota om. (2)

1.7 Skep 'n nuwe boekmerk met die naam 'Sponsor' om die huidige boekmerk 'Organiser' te vervang. Maak seker dat die nuwe boekmerk steeds na dieselfde posisie beweeg. (2)

1.8 Vind die SmartArt onder die opskrif 'The growth of eSports' en verander die SmartArt om soos die voorbeeld hieronder te vertoon. Gebruik die teks onder die SmartArt.

LET WEL: Ignoreer die fontgrootte.

(3)

1.9 Skuif die SmartArt met die opskrif sodat dit altyd aan die bokant van 'n nuwe bladsy sal vertoon. Verander die bladsyoriëntering van slegs die laaste twee bladsye na landskap. (2)

1.10 Voeg 'n bladsyonderskrif ('footer') by die dokument soos volg:

- Voeg die ingeboude ('built-in') ViewMaster (Vertical)-onderskrif in.
- Verander die bladsynommers van die laaste twee bladsye om in die formaat A, B, C, ... voort te gaan. (2)

1.11 Vind die teks onder die opskrif 'Budget for 2026' en verander die teks in 'n tabel om soos in die voorbeeld hieronder te vertoon.

Tournament name	**Host of tournament**	**Amount**
The International	Mabunda, Gift	23152
World Championship (Worlds)	Mhlongo, Andries	38872
CS: GO Major Championship	Pretorius, Bernard	37417
Evo Championship Series	Engelbrecht, Lindie	45563
FIFA eWorld Cup	Wilson, Bongiwe	28563
Formula 1 eSports Series	Martin, Riaan	33421
		206988

(4)

Stoor en maak die **1eSports**-dokument toe. **[27]**

VRAAG 2: WOORDVERWERKING

Maak die **2Stats**-woordverwerkingsdokument oop, wat inligting bevat oor eSports-statistieke, toernooie, pryse en die spelers wat die meeste geld verdien.

Voeg jou eksamennommer in die bladsyboskrif van die dokument in.

2.1 Voeg die Slice (Dark)-voorblad in en voeg die titel 'Statistics' by die titelkontrole ('Title control'). (2)

2.2 Verander die uitleg van die teks wat met 'Viewer Demographics' begin en met '… and sponsorship opportunities.' eindig om in twee kolomme met 'n spasie van 1.5 cm en 'n lyn tussen die kolomme te vertoon.

Maak seker dat die paragraaf 'The relationship between …' boaan die tweede kolom verskyn. (4)

2.3 Vind die lys onder die teks 'The following list …' en pas dieselfde kolpuntstyl en formatering op hierdie lys toe as die ander lyste in die dokument. (1)

2.4 Verander die teks en die prent onder die teks 'Question/Vraag 2.4' om soos in die voorbeeld hieronder te vertoon.

LET WEL: Die prent en die teks moet as een objek beweeg.

(3)

2.5 Vind die teks 'Question/Vraag 2.5' en voeg die data uit die **2Team**-sigblad, wat in jou eksamenlêergids gevind word, as 'n gekoppelde objek ('linked object') in. (3)

2.6 Voeg enige 3 lyn-bladsyraam in om aan albei kante van die dokumentbladsye te verskyn. (2)

2.7 Vind die teksblokkie aan die einde van die dokument en doen die volgende:

- Voeg die totale aantal woorde as 'n veld in, in die formaat: First, Second, Third, …
- Verander die rigting van die teks na horisontaal. (3)

Stoor en maak die **2Stats**-dokument toe. **[18]**

VRAAG 3: SIGBLAD

LET WEL:

- Gebruik formules en/of funksies vir ALLE berekeninge in die sigblad.
- Gebruik absolute selverwysings SLEGS waar nodig om seker te maak dat formules korrek is wanneer jy dit na ander selle in 'n sigblad kopieer.
- Voeg formules en/of funksies op só 'n manier in dat die korrekte resultate steeds verkry sal word, selfs al verander waardes in die bestaande data.
- Indien jy boublokke wil gebruik, gebruik die spasie wat daarvoor in die sigblad-datalêer toegeken is.

Maak die **3Rank**-sigblad oop, wat inligting oor toernooie en die prysgeld van spelers bevat.

Werk in die **Sheet1**-werkblad.

3.1 Hernoem **Sheet1** tot **Medals** en skuif die werkblad om as die laaste werkblad in die werkboek te vertoon. (2)

Werk in die **Players**-werkblad.

3.2 Formateer die opskrifte in **ry 5** om soos in die voorbeeld hieronder te vertoon.

Year Jaar	Player ID Speler ID	Player Name Spelernaam	Total Prize Money (Current Year) Totale Prysgeld (Huidige Jaar)	Overall Prize Money Algehele Prysgeld	% of Total % van Totaal

(2)

3.3 Voeg 'n funksie in **sel D3** in om die vierde hoogste totale prysgeld deur 'n speler vir die huidige jaar gewen, te bepaal. (2)

3.4 Voeg 'n formule in **sel F6** in om te bereken watter persentasie Sven se totale prysgeld van sy algehele prysgeld is. (1)

Werk in die **Tournament**-werkblad.

3.5 Voeg 'n funksie in **sel C3** in om die getal van al die toernooie wat gehou is, te bepaal. (1)

3.6 Voeg 'n funksie in **sel C4** in om die totale prysgeld vir al die toernooie wat in Washington gehou is, te bereken. (4)

3.7 'n Poging is aangewend om die drieletter-afkorting vir elke land uit die **CountryCode**-werkblad te vind.

Verander die funksie in **sel F9** sodat die korrekte afkorting getoon sal word. (4)

Stoor en maak die **3Rank**-sigblad toe. **[16]**

VRAAG 4: SIGBLAD

LET WEL:

- Gebruik formules en/of funksies vir ALLE berekeninge in die sigblad.
- Gebruik absolute selverwysings SLEGS waar nodig om seker te maak dat formules korrek is wanneer jy dit na ander selle in 'n sigblad kopieer.
- Voeg formules en/of funksies op só 'n manier in dat die korrekte resultate steeds verkry sal word, selfs al verander waardes in die bestaande data.
- Indien jy boublokke wil gebruik, gebruik die spasie wat daarvoor in die sigblad-datalêer toegeken is.

Maak die **4Shop**-sigblad oop, wat besonderhede van produkte wat gedurende April by die Gamers Shop verkoop is, bevat.

Werk in die **April**-werkblad.

4.1 Die winkel het 'n beleid wat 'n klant toelaat om 'n produk maandeliks oor 'n 24-maande-tydperk af te betaal. Die klant sal 'n ekstra bedrag vir die 24-maande-kontrak (**kolom G**) betaal.

4.1.1 Voeg 'n funksie in **sel D3** in om te bepaal hoeveel klante nie 'n 24-maande-kontrak geneem het nie. (1)

4.1.2 Voeg 'n formule in **sel H10** in om te bepaal hoeveel geld Jacob Msibi elke maand vir die 24-maande-kontrak moet betaal. (3)

4.2 Gebruik 'n sigbladeienskap om die klant se naam met enige groen kleur te vul as 'n klant drie of meer items gekoop het. (4)

4.3 Die winkel sal 'n kennisgewing aan 'n klant met 'n 24-maande-kontrak stuur.

Voeg 'n funksie in **sel I6** in om die teks 'Notice' te vertoon as 'n klant 'n 24-maande-kontrak het; andersins moet die sel oop gelaat word. (5)

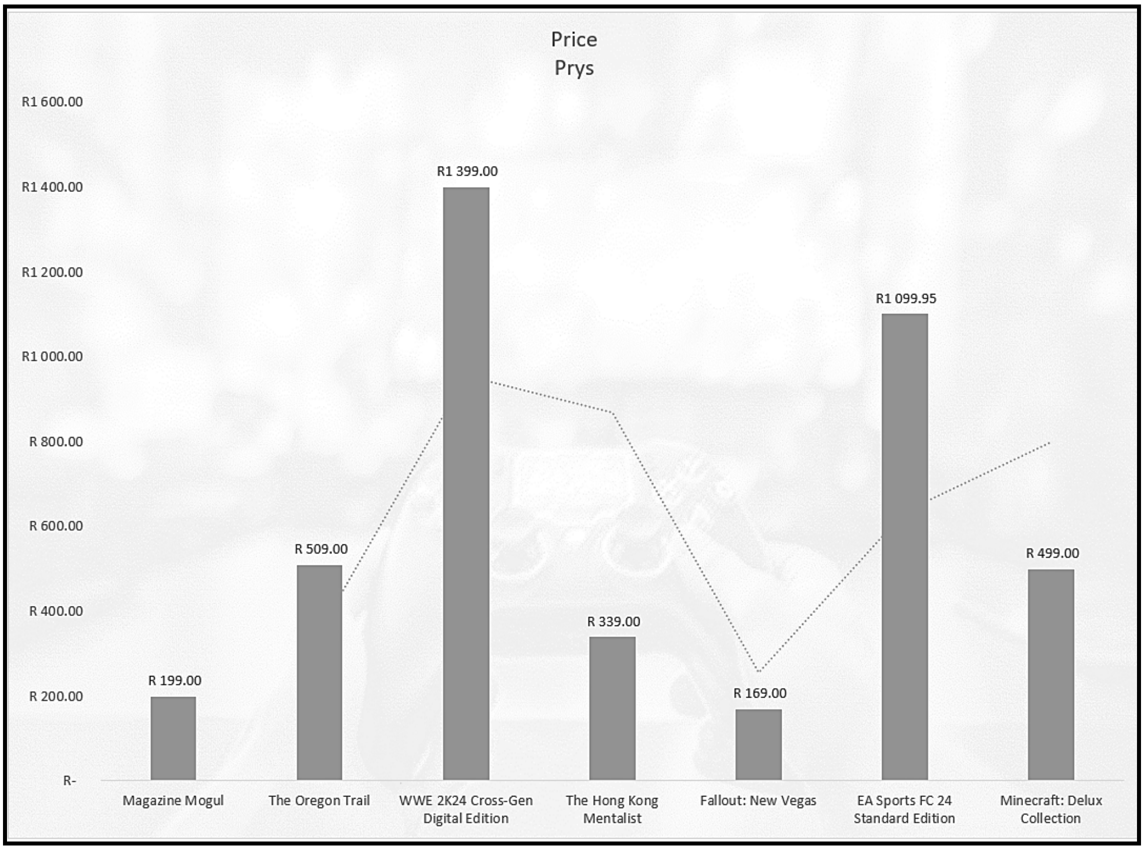
Werk in die **Games**-werkblad.

4.4 Voeg 'n funksie in **sel C3** in om te bepaal hoeveel speletjies 'n afslag-persentasie tussen 60 en 75 (ingesluit) het. (5)

4.5 Skep 'n grafiek om soos in die voorbeeld hieronder te vertoon.

LET WEL:

- Gebruik die **4Screen**-prent in jou eksamenlêergids.
- Skuif die grafiek na 'n nuwe werkblad met die naam 'Price'.



(6)

Stoor en maak die **4Shop**-sigblad toe. **[24]**

VRAAG 5: DATABASIS

'n Tabel is geskep met al die toekomstige eSports-toernooi-gebeurtenisse.

Maak die **5Games**-databasis oop.

5.1 Maak die **tbl5_1**-tabel in ontwerpaansig ('Design View') oop.

5.1.1 Redigeer die eienskappe ('properties') van die *Tournament*-veld sodat die teks nie meer as 15 karakters is nie. (1)

5.1.2 Verander die *Date*-veld om in die formaat yyyy/mm/dd te vertoon. Maak seker dat 'n gebruiker 'n datum kan kies. (2)

5.1.3 Verander die eienskappe van die *Location*-veld sodat dit vertoon soos in die voorbeeld hieronder.

LET WEL:

- Gebruik die **tblCountry**-tabel.
- Kies 'Yes' indien 'n waarskuwingsboodskap verskyn.

(3)

5.1.4 Redigeer die *Prize*-veld sodat dit slegs waardes bo R15 000 aanvaar. Voeg enige beskrywende teks by wat na die reël verwys. (2)

Stoor en maak die **tbl5_1**-tabel toe.

5.2 Verander die **frm5_2**-vorm om soos in die voorbeeld hieronder te vertoon.

LET WEL:

- 10%-afslag op die registrasiefooi sal vir al die speletjies op die lys gegee word.
- Gebruik die prent in die vormonderskrif.

Stoor en maak die **frm5_2**-vorm toe. (6)

5.3 Skep 'n navraag met die naam **qry5_3**, wat op die **tblGames**-tabel gebaseer is.

Vertoon die *Game*- en *Fee*-velde vir AL die speletjies wat vanaf Januarie 2025 tot April 2025 gespeel is. Sorteer die lys in alfabetiese volgorde volgens die *Game*-veld.

Stoor en maak die **qry5_3**-navraag toe. (4)

5.4 Maak die **qry5_4**-navraag wat op die **tblGames**-tabel gebaseer is, in ontwerpaansig (Design View) oop.

Verander die navraag om die volgende te vertoon:

- Al die 'classic'-speletjies EN
- Al die 'non-action'-speletjies met 'n gradering ('rating') hoër as 8

Stoor en maak die **qry5_4**-navraag toe. (4)

5.5 Verander die **qry5_5**-navraag, wat op die **tblGames-**tabel gebaseer is, in ontwerpaansig ('Design View') om soos in die voorbeeld hieronder te vertoon.

qry5_5

Genre	AvgOfRating
Action	7.14
Adventure	7.00
Card & Board	5.75
Classic	7.17
Educational	7.14
Fighting	7.67
Shooting	8.20
Simulation	7.38

(3)

Stoor en maak die **qry5_5**-navraag toe.

5.6 Maak die **qry5_6**-navraag, wat op die **tblGames**-tabel gebaseer is, in ontwerpaansig oop.

'n Onvoltooide poging is aangewend om 'n kode vir elke speletjie te skep.

Hernoem die berekende veld tot *Code* en maak seker dat 'n kombinasie van funksies gebruik word om 'n kode soos volg te skep:

- Die eerste drie letters van die speletjie ('*Game*'), gevolg deur
- Die maand van die *GameDate*-veld

Stoor en maak die **qry5_6**-navraag toe. (4)

5.7 Skep 'n verslag met die naam **rpt5_7** wat op die **tblGames**-tabel gebaseer is om soos in die voorbeeld hieronder te vertoon.

LET WEL: Ignoreer die formaat en raam van die teksblokkie.

rpt5_7

Genre	Rating	Game	Fee
Action			
	5		
		Hyperchange unboxed	R509.00
	7		
		Beawlhalla	R650.00
		Fortnite	R655.00
		Hypercharge unboxed	R509.00
	8		
		Palworld (Game Preview)	R509.00
		F1 24 Champions Edition	R1 659.95
		Fortnite Battle Royale	R705.00
		Lowest Fee	R509.00
Adventure			
	4		
		Elden Ring	R1 069.00

(6)

Stoor en maak die **rpt5_7**-verslag toe.

Stoor en maak die **5Games**-databasis toe. **[35]**

VRAAG 6: WEBONTWERP (HTML)

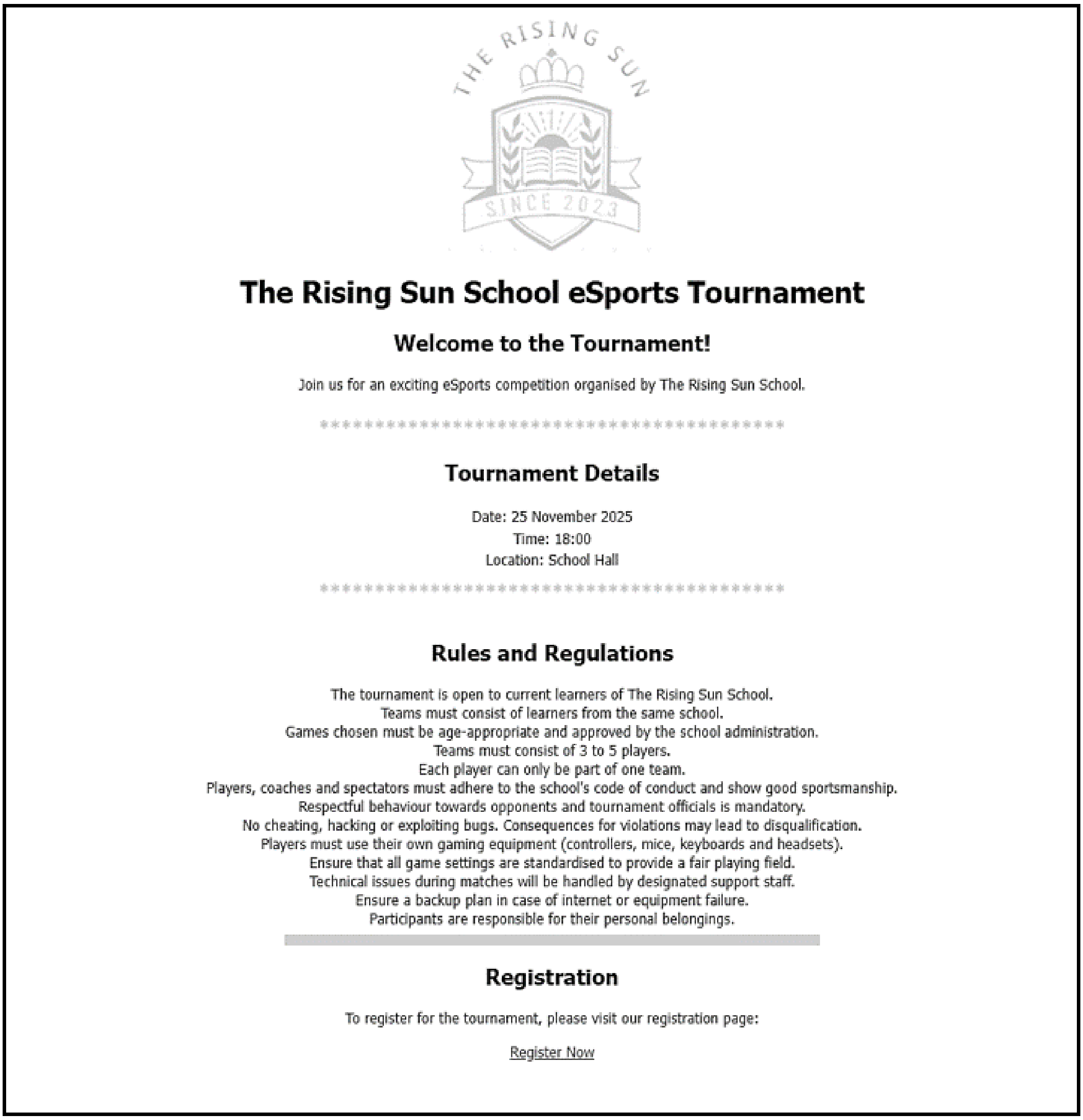
LET WEL:

- **Jy mag NIE 'n woordverwerkingsprogram soos Word gebruik om die HTML-vrae te beantwoord NIE.**
- 'n HTML-merkersblad is vir verwysing aangeheg.
- Alle lêers wat benodig word om hierdie vraag te voltooi, kan in die eksamenlêergids gevind word.

Verander 'n webblad oor 'n eSports-toernooi wat deur The Rising Sun School aangebied sal word.

6.1 Maak die onvoltooide **6_1Tournament**-webblad in 'n webblaaier en ook in 'n teks/HTML-redigeerder oop (NIE 'n woordverwerkingsprogram soos Word nie).

Voltooi die webblad om soos in die voorbeeld hieronder te vertoon.



The Rising Sun School eSports Tournament

Welcome to the Tournament!

Join us for an exciting eSports competition organised by The Rising Sun School.

****

Tournament Details

Date: 25 November 2025
Time: 18:00
Location: School Hall

****

Rules and Regulations

The tournament is open to current learners of The Rising Sun School.
Teams must consist of learners from the same school.
Games chosen must be age-appropriate and approved by the school administration.
Teams must consist of 3 to 5 players.
Each player can only be part of one team.
Players, coaches and spectators must adhere to the school's code of conduct and show good sportsmanship.
Respectful behaviour towards opponents and tournament officials is mandatory.
No cheating, hacking or exploiting bugs. Consequences for violations may lead to disqualification.
Players must use their own gaming equipment (controllers, mice, keyboards and headsets).
Ensure that all game settings are standardised to provide a fair playing field.
Technical issues during matches will be handled by designated support staff.
Ensure a backup plan in case of internet or equipment failure.
Participants are responsible for their personal belongings.

Registration

To register for the tournament, please visit our registration page:

Register Now

LET WEL:

- Gebruik die voorbeeld op die vorige bladsy as 'n riglyn wanneer jy hierdie vraag beantwoord.
- Vraagnommers verskyn as kommentaar ('comments') in die kodering om aan te dui waar jy die antwoord(e) moet invoeg. MOENIE hierdie kommentaar uitvee NIE.

6.1.1 Verander die liggaamsmerker ('body tag') om die teks in lyn te stel soos in die voorbeeld op die vorige bladsy. (1)

6.1.2 Redigeer die merker sodat die **6_1Logo**-prent sal vertoon. Maak seker dat die teks 'Logo' sal vertoon as die prent nie kan vertoon nie. (2)

6.1.3 Formateer die opskrif 'Welcome to the Tournament!' om as die tweede grootste opskrif te vertoon. (1)

6.1.4 Formateer die teks onder die opskrif 'Tournament Details' om te vertoon soos in die voorbeeld op die vorige bladsy. (1)

6.1.5 Verander die HTML-kode om 'n horisontale lyn bo 'Registration' met 'n dikte van 10% en 'n goue kleur te vertoon. (3)

6.1.6 Korrigeer die HTML-kode aan die einde van die dokument sodat die hiperskakel na die webblad sal beweeg. (2)

Stoor en maak die **6_1Tournament**-lêer toe.

6.2 Maak die onvoltooide **6_2Entry**-webblad in 'n webblaaier en ook in 'n teks/ HTML-redigeerder oop (NIE 'n woordverwerkingsprogram soos Word NIE).

Voltooi die webblad om soos in die voorbeeld hieronder te vertoon.

LET WEL: Die agtergrondkleur moet liggeel ('light yellow') wees.

Please complete the form in full.

ESports Event Entry Form

Full Name:
E-mail Address:
Game:
Additional Message (optional):
Submit

Please note standard rules and regulations apply.

(4)

Stoor en maak die **6_2Entry**-lêer toe.

EEN punt sal vir sluitingsmerkers <u>en</u> korrekte nesting in beide webblaaie toegeken word. (1)
[15]

VRAAG 7: ALGEMEEN

7.1 Maak die **7Report**-dokument oop.

'n Algemene verslag is geskep om die groeipotensiaal van eSports in Suid-Afrika te toon.

Redigeer die verslag soos volg:

7.1.1 Vind die opskrif 'Table of contents' en skep 'n inhoudsopgawe met twee vlakke, onder hierdie opskrif, soos volg:

- Gebruik die 'Gaming'-styl vir vlak 1, en
- Die 'Heading 3'-styl vir vlak 2 (3)

7.1.2 Vind die VR-kode ('QR code') onder die teks 'Winners of the …' en doen die volgende:

- Koppel die VR-kode aan die **7Results**-webblad wat in jou eksamenlêergids gevind word.
- Voeg 'n skermwenk ('screen tip') met die naam 'Viewing' by.

Stoor en maak die **7Report**-dokument toe. (2)

7.2 Maak die **7Staff**-sigblad oop.

Die personeellede mag slegs deel van die gasheerspan van die 2025 eSports-toernooi wees as hulle nie 'n gasheer ('host') in die afgelope twee jaar was nie en as hulle nie Spelmeesters ('Game Masters') is nie.

Voeg 'n AND-funksie in **sel H5** in om te bepaal of Visagie, Werner in 2025 deel van die gasheerspan kan wees.

Stoor en maak die **7Staff**-sigblad toe. (4)

7.3 Maak die **7SA**-databasis in datablad-aansig ('Datasheet View') oop.

Voer ('Export') die eerste 20 spelers uit die **tblSA**-tabel, met AL die formatering, uit na 'n nuwe sigblad met die naam **7Export** in jou eksamenlêergids.

Stoor en maak die **7SA**-databasis toe. (3)

7.4 Maak die onvoltooide **7Results**-webblad in 'n webblaaier en ook in 'n teks/ HTML-redigeerder oop (NIE 'n woordverwerkingsprogram soos Word NIE).

Voltooi die webblad om soos in die voorbeeld hieronder te vertoon.

LET WEL: Voeg 'n 3 pt-raam om die prent by.

(3)

Stoor en maak die**7Results**-lêer toe.

[15]

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 webblad
<html></html>	Skep 'n HTML-dokument – begin en eindig 'n webblad
<title></title>	Definieer 'n titel vir die webblad
 	Voeg 'n reëlbreuk in ('line break')
<!-- -->	Kommentaar

Teksmerkers ('Text Tags')

Merker ('Tag')	Beskrywing
	Skep die grootste opskrif
	Skep die kleinste opskrif
	Skep teks in vetdruk
<i></i>	Skep teks in skuinsdruk
<u></u>	Skep onderstreepte teks
	Stel fontgrootte van "1" tot "7" "
 	Stel fontkleur
	Stel fonttipe

Skakelmerkers ('Links Tags')

Merker ('Tag')	Beskrywing
	Skep 'n hiperskakel
	Skep 'n prentskakel
	Skep 'n teikenarea in die dokument
	Skakel na 'n teikenarea wat elders in die dokument geskep is
	Skakel na 'n e-posadres

Formateringsmerkers ('Formatting Tags')

Merker ('Tag')	Beskrywing
	Skep 'n nuwe paragraaf
<p align="left">	Stel 'n paragraaf "left" inlyn (verstek); kan ook "right" of "center" wees
<center></center>	Sentreer teks, 'n seksie, 'n tabel of 'n prent horisontaal
	Skep 'n genommerde lys
<ol type="A","a", "I","i","1">	Definieer die tipe nommers wat gebruik word
	Skep 'n kolpuntlys
<ul type="disc", "square","circle">	Definieer die tipe kolpunte wat gebruik word

Formateringsmerkers ('Formatting Tags') vervolg

Merker ('Tag')	Beskrywing
	Word voor elke lys-item ingevoeg, en voeg 'n nommer of simbool by afhangende van die tipe lys wat geselekteer is
	Stel 'n prent inlyn, kan " right"; "bottom", "top" wees
	Voeg 'n prent in
	Stel 'n prent "center" inlyn, kan ook "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 kan word nie
	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 ('Tabel 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 ('n sel met vetgedrukte, gesentreerde teks)
<table width="50">	Skep die breedte van die tabel
<table border="1">	Stel die breedte van die raam rondom die selle van die tabel
<table cellspacing="1">	Stel die spasie tussen die selle van die tabel
<table cellpadding="1">	Stel die spasie tussen die selraam en die inhoud daarvan
<tr align="left">	Stel die inlynstelling vir die sel(le) ("left", kan ook "center" of "right" wees)
<tr valign="top">	Stel die vertikale inlynstelling vir sel(le) ("top", 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

Kopiereg voorbehou

TOEVOERMASKER('INPUT MASK')-KARAKTERBLAD

KARAKTER	BESKRYWING
0	Syfer (0 tot 9, inskrywing vereis, plus[+]- en minus[–]-tekens nie toegelaat nie)
9	Syfer of spasie (inskrywing nie vereis nie, plus[+]- en minus[–]-tekens nie toegelaat nie)
#	Syfer of spasie (inskrywing nie vereis nie; spasies word as oop plekke vertoon terwyl in Redigeringsmodus ('Edit mode'), 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 tydskeikarakters. (Die werklike karakter hang van die instellings in die '**Regional Settings Properties**'-dialoogblokkie in die 'Windows Control Panel' af.)
<	Veroorsaak dat alle karakters na onderkas ('lower case') omgeskakel word
>	Veroorsaak dat alle karakters na bo-kas ('upper case') omgeskakel word
!	Veroorsaak dat die toevoermasker van regs na links, eerder as van links na regs, vertoon word. Karakters in die masker getik, vul dit altyd van links na regs. Jy kan die uitroepteken op enige plek in die toevoermasker invoeg.
\	Veroorsaak dat die karakter wat volg, as die letterlike karakter vertoon word (bv. \A word slegs as A vertoon)

Kopiereg voorbehou

JY MAG HIERDIE BLADSY VIR ENIGE BEPLANNINGSDOELEINDES GEBRUIK.

Kopiereg voorbehou

JY MAG HIERDIE BLADSY VIR ENIGE BEPLANNINGSDOELEINDES GEBRUIK.

Kopiereg voorbehou

Eksamenplakker

150

REKENAARTOEPASSINGSTEGNOLOGIE V1 – MEI/JUNIE 2025

INLIGTINGSBLAD *(moet NÁ die 3 uur-sessie deur die kandidaat ingevul word)*

SENTRUMNOMMER ____________________

EKSAMENNOMMER ____________________

WERKSTASIENOMMER ____________________

SUITE GEBRUIK (Maak 'n kruisie in die toepaslike blokkie (**X**))	Microsoft Office 2016	Microsoft Office 2019	Microsoft Office 2021	Office 365	
WEBBLAAIER GEBRUIK (Maak 'n kruisie in die toepaslike blokkie (**X**))	Mozilla Firefox	Google Chrome	Internet Explorer	Microsoft Edge	Ander (Spesifiseer)

LÊERGIDSNAAM ____________________

Kandidaat moet die lêernaam/-name vir elke antwoord invul. Maak 'n regmerkie indien gestoor en/of gepoog.

Vraag-nommer	Lêernaam	Gestoor (✓)	Gepoog (✓)	Maksimum Punt	Punt Verdien	Nasiener Voorletters/ Kode
1	1eSports			27		
2	2Stats			18		
3	3Rank			16		
4	4Shop			24		
5	5Games			35		
6	6_1Tournament			15		
	6_2Entry					
7	7Report			15		
	7Staff					
	7Export					
	7Results					
TOTAAL				**150**		

Kommentaar: *(slegs vir kantoor/nasiener se gebruik)*

____

____

Kopiereg voorbehou

basic education

Department:
Basic Education
REPUBLIC OF SOUTH AFRICA

SENIORSERTIFIKAAT-EKSAMEN/ NASIONALE SENIORSERTIFIKAAT-EKSAMEN

REKENAARTOEPASSINGSTEGNOLOGIE V1

MEI/JUNIE 2025

NASIENRIGLYNE

PUNTE: 150

SENTRUM-NOMMER							

FINALE PUNT	

EKSAMEN-NOMMER													

VRAAG	1	2	3	4	5	6	7	TOTAAL
MOONTLIKE PUNT	27	18	16	24	35	15	15	150
KANDIDAATPUNT								
NASIENERKODE/ HANDTEKENING								
GEMODEREERDE PUNT								

Hierdie nasienriglyne bestaan uit 14 bladsye.

Copyright reserved

EKSAMEN-NOMMER													

Kontroleer deurgaans die akkuraatheid en vaardigheid benodig voordat 'n punt toegeken word.

VRAAG 1 **Lêernaam: 1eSports** **Totaal Q1: 27**

Nr.	Kriteria	Maksimum Punt			Kandidaat Punt
1.1	**Lêereienskappe** • Status: eSports ✓	1		1	
1.2	**Vergrote hoofletter (Drop cap): *e…*** • Posisie: Dropped ✓ • Lyne vergroot: 5 ✓	1 1		2	
1.3	**Styl: Win** • Tekseffek: Preset: Glow: 8 point; Orange … ✓ • Font: Karakter spasiëring ○ Skaal: 150% ✓ ○ Spasiëring: Expanded ✓	1 1 1		3	
1.4	**Vind en vervang (Find and Replace): *games*** • Teks: 'games' vervang ✓ • Formaat: Styles: Win Char ✓ • 11 veranderinge (Match case & Whole words) ✓	1 1 1		3	
1.5	**Prent: *How eSports Competitions …*** • Prent Styl: Rotated, White ✓ • Raamkleur: Ligblou ✓ • Artistieke Effek: Paint Strokes ✓	1 1 1		3	
1.6	**Voetnota/Eindnota** • Formaat: Voetnote/Eindnota simbool: Webdings karakter kode 185 ✓ *(simbool verander in teks en voetnota/eindnota* • Voetnota omgeskakel na Eindnota ✓	1 1		2	
1.7	**Boekmerk: *Sponsor*** • Boekmerk: Organiser verander na Sponsor ✓ • Koppel na: Riot Games ✓	1 1		2	
1.8	**SmartArt** • Layouts: Vertical arrow list ✓ • Vorm bygeboeg na 2000s: Rise of … ✓ • Alle teks is in korrekte vorm ✓	1 1 1		3	
1.9	**Bladsy uitleg: SmartArt bladsy** • Seksiebreuke ingevoeg ✓ *(slegs laaste twee blaaie)* • Oriëntering: Landskap ✓	1 1		2	

EKSAMEN-NOMMER													

1.10	**Bladsyonderskrif ('Footer')** • Tipe: ViewMaster (Vertical) ✓ • Bladsynommer formaat: A, B, C, ... ✓	 1 1		2	
1.11	**Skakel teks om na tabel** • Alle teks omgeskakel verskyn in tabel ✓ • Tweede tabel saamgevoeg met eerste tabel ✓ • AutoFit inhoud ✓ • Laaste ry: Formule: =SUM(ABOVE) ✓	 1 1 1 1		4	
	Totaal vir VRAAG 1			**[27]**	

EKSAMEN-NOMMER													

Kontroleer deurgaans die akkuraatheid en vaardigheid benodig voordat 'n punt toegeken word.

VRAAG 2 **Lêernaam: 2Stats** **Totaal Q2: 18**

Nr.	Kriteria	Maksimum Punt			Kandidaat Punt
2.1	**Voorblad ('Cover page')** • Built-in: Slice (Dark) ✓ • Dokument titel: Statistics ✓	1 1		2	
2.2	**Kolomme: *'Viewer Demographics … and sponsorship opportunities.'*** • Omgeskakel na 2 kolomme ✓ • Spasie tussenin 1.5 cm ✓ • Lyn tussen: gekies ✓ • Kolombreuk ingevoeg voor: 'The relationship between' ✓	1 1 1 1		4	
2.3	**Kolpuntlys: below text 'The following list …'** • Kolpunte (♦) toegepas op volledige lys ✓	1		1	
2.4	**Prent EN WordArt** • Gesnip na Star: 10 punte ✓ • WordArt teks vertoon bo-op prent ✓ • Alle teks en prent gegroepeer ✓	1 1 1		3	
2.5	**Saamgevoegde tabel ('Linked table')** • 2Team: Object (Data) ingevoeg ✓ • Gekoppelde objek ✓ • Vertoon inhoud van **2Team** ✓ ***Alt+F9: { LINK Excel.Sheet.12 … }***	1 1 1		3	
2.6	**Bladsyraam** • Enige 3-lyn bladsyraam ingevoeg ✓ • Posisie: Slegs linker- en regterkante ✓	1 1		2	
2.7	**Teksveld** • Veld: NumWords ingevoeg ✓ • Formaat: First, Second, Third, …✓ • Teks rigting eienskap: Horisontaal ✓ ***Alt+F9: {* NUMWORDS * OrdText * MERGEFORMAT *}***	1 1 1		3	
	Totaal vir VRAAG 2			**[18]**	

EKSAMEN-NOMMER												

VRAAG 3 **Lêernaam: 3Rank** **Totaal Q3: 16**

- *Sien die vrae vanaf die formules na en nie die waardes/antwoorde in die sel nie.*
- *Kontroleer teen die kandidaat se eintlike werk (Selverwysings mag verskil, afhangend van die kandidaat se respons.)*
- *Kandidaat mag verskeie formules of selle as 'boublokke' gebruik om by antwoorde uit te kom.*
- *Benoemde reekse kan in plaas van selverwysings gebruik word.*
- *Die antwoorde moet steeds korrek wees, selfs al word veranderinge aan die bestaande data gemaak.*

Nr.	Kriteria	Maksimum Punt			Kandidaat Punt
(Sheet 1) Medals-werkblad					
3.1	**Sheet 1: Hernoem** • Hernoem na: Medals ✓ • Werkblad geskuif om laaste werkblad te wees ✓	 1 1		2	
Players-werkblad					
3.2	**Ry 5: Formateer selle** • Alignment: Text control: Wrap text gekies ✓ • Alignment: Horizontal: Centre ✓	 1 1		2	
3.3	**Sel D3:** **=LARGE(D6:D59,4)** • Funksie: LARGE(D6:D59, …) ✓ • Nommer: 4 ✓	 1 1		2	
3.4	**Sel F6:** **=D6/E6** • D6/E6 ✓	 1		1	
Tournament-werkblad					
3.5	**Sel C3:** **=COUNTA(A7:A52)** *(Aanvaar kolom A - G)* **OF** **=COUNT(B7:B52)** *(Aanvaar kolom B, C, G)* • Funksie: COUNTA(A7:A52) ✓	 1		1	

EKSAMEN-NOMMER													

3.6	**Sel C4:** **=SUMIF(D7:D52,"*Washington",G7:G52)** • Funksie: SUMIF(…) ✓ • Kriteria-reeks: D7:D52 ✓ • Kriteria: *Washington ✓ **OF** *Washington* • Optelreeks: G7:G52 ✓	 1 1 1 1		4	
3.7	**Sel F9:** **=VLOOKUP(E9,CountryCode!A3:E250,5,FALSE)** • Opsoek Waarde: E9 ✓ • Tabelreeks: CountryCode!A3:E250 ✓ • Kolom nommer: 5 ✓ • Opsoek reeks: False ✓	 1 1 1 1		4	
	Totaal vir VRAAG 3			**[16]**	

EKSAMEN-NOMMER													

VRAAG 4 **Lêernaam: 4Shop** **Totaal Q4: 24**

- *Sien die vrae vanaf die formules na en nie die waardes/antwoorde in die sel nie.*
- *Kontroleer teen die kandidaat se eintlike werk (Selverwysings mag verskil, afhangend van die kandidaat se respons.)*
- *Kandidaat mag verskeie formules of selle as 'boublokke' gebruik om by antwoorde uit te kom.*
- *Benoemde reekse kan in plaas van selverwysings gebruik word.*
- *Die antwoorde moet steeds korrek wees, selfs al word veranderinge aan die bestaande data gemaak.*

Nr.	Kriteria	Maksimum Punt			Kandidaat Punt
September-werkblad					
4.1.1	**Sel D3:** **=COUNTBLANK(G6:G46)** • Funksie: COUNTBLANK(G6:G46) ✓	1		1	
4.1.2	**Sel H10:** **=(F10+ G10)/24** • (F10+ ✓G10) ✓ /24 ✓	3		3	
4.2	**Kolom A: Voorwaardelike formatering** • Toegepas op: =A6:A46 ✓ • Formule: =D6 ✓ >=3 ✓ **OF** $D6:$D46>=3 **OF** >2 *(absolute selverwysing nie toegepas op ry nommer)* • Formaat: Vulkleur: Groen ✓	1 2 1		4	

4.3	**Sel I6:**
	=IF(G6>0,"Notice","")
	OF
	=IF(G6="","","Notice")
	OF
	=IF(COUNT(G6)=1,"Notice","")
	OF
	=IF(COUNTBLANK(G6)=0,"Notice","")
	
	• Funksie: IF(…) ✓ *(korrekte sintaks gebruik)*
	• Logiese toets:
	  ○ Bepaal of ekstra bedrag per maand: G6 ✓ **OF** H6
	  ○ Meer is as 0: >0 ✓ **OF** ""
	• Waar afvoer: "Notice" ✓
	• Onwaar afvoer: "" ✓
		1
		
		1
		
		1
		1
		1
				5	

EKSAMEN-NOMMER													

Games-werkblad					
4.4	**Sel C3:** **=COUNTIFS(E6:E19,">=60%",E6:E19,"<=75%")** **OF** **=COUNTIFS(E6:E19,"<=75%",E6:E19,">=60%")**			5	
	• Funksie: COUNTIFS(…) ✓	1			
	<u>Kriteria 1</u>: • Kriteria 1 reeks: E6:E19 ✓ tel die selle as kriteria	1			
	60% of meer (>=60%) ✓ **OF** >59 is	1			
	EN **<u>Kriteria 2</u>:** • Kriteria 2 reeks: E6:E19 ✓ tel die selle as kriteria	1			
	75% of minder (<=75%) ✓ **OF** <76 is	1			
(Price)-werkblad					
4.5	**Grafiek:**			6	
	• Kolomgrafiek geskep: Data reeks: =Games!$A$13:$A$19,Games!$D$13:$D$19 ✓ **OF** =Games!A13:A19,Games!D13:D19	1			
	• Grafiek area: Fill: **4Screen** prent ✓	1			
	• Gidslyne: Primary Major Horizontal: verwyder ✓	1			
	• Data etikette: Etiket posisie: Outside End ✓	1			
	• Tendenslyn: Moving Average ✓	1			
	• Grafiek geskuif na nuwe werkblad genoem: **Price** ✓	1			
	Totaal vir VRAAG 4			**[24]**	

EKSAMEN-NOMMER													

VRAAG 5 **Lêernaam: 5Games** **Totaal Q5: 35**

Nr.	Kriteria	Maksimum Punt			Kandidaat Punt
Tabel: tbl5_1					
5.1.1	**Veld: Tournament** • Veldgrootte: 15 ✓	1		1	
5.1.2	**Veld: Date** • Formaat: Short date ✓ **OF** yyyy/mm/dd • Show date picker: For dates ✓	1 1		2	
5.1.3	**Veld: Location** • Vertoon kontrole: Combo Box ✓ • Row Source: SELECT [tblCountry].[Country] FROM tblCountry ✓ • Sorteer: ORDER BY [Country] ✓	1 1 1		3	
5.1.4	**Veld: Prize** • Validering reël: >15000 ✓ • Validering Teks: Enige beskryende teks wat verwys na die reël ✓	1 1		2	
Vorm: frm5_2					
5.2	**Prent:** • Prent geskuif na vorm boskrif ✓ *(verskyn onder die opskrif)* • Size mode: Clip ✓ **Discount fee: =([*Fee*]*0.9,0)** • ([*Fee*]- ✓ ([*Fee*] *10/100) ✓ **OF** ([*Fee*]*0.9) • Formaat: Currency ✓	1 1 2 1		5	
Navraag: qry5_3					
5.3	• Navraag geskep: *Game*, *Fee*- en *GameDate*-velde ✓ • *GameDate* veld kriteria: ○ Between #2025/01/01# ✓ **OF** >=#2025/01/01# **OF** >#2024/12/31# ○ And ✓ ○ #2025/04/30# ✓ **OF** <=#2025/04/30# **OF** <#2025/05/01# • Gesorteer: *Game*-veld in stygende volgorde ✓ *(Verwagte rekords: 19)*	1 1 1 1 1		5	

EKSAMEN-NOMMER													

<table>
<tr><td colspan="6">Navraag: qry5_4</td></tr>
<tr><td>5.4</td><td>

Genre kriteria: "Classic" ✓
Genre kriteria: NOT "Action" OF <> "Action" ✓
Rating kriteria: >8 OF >=9 ✓
<>"Action" AND >"8" OR "Classic" logika gebruik ✓

<table>
<tr><td>Field:</td><td>Game</td><td>Genre</td><td>Rating</td></tr>
<tr><td>Table:</td><td>tblGames</td><td>tblGames</td><td>tblGames</td></tr>
<tr><td>Sort:</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Show:</td><td>☑</td><td>☑</td><td>☑</td></tr>
<tr><td>Criteria:</td><td></td><td>"Classic"</td><td></td></tr>
<tr><td>or:</td><td></td><td><>"Action"</td><td>>"8"</td></tr>
</table>
(Verwagte rekords: 17)
</td><td>1
1
1
1</td><td></td><td>4</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6">Navraag: qry5_5</td></tr>
<tr><td>5.5</td><td>

Genre-veld: Group by ✓
Rating-veld: AVG ✓
Rating-veld: Formaat: Standard ✓ OF Fixed

</td><td>1
1
1</td><td></td><td>3</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6">Navraag: qry5_6</td></tr>
<tr><td>5.6</td><td>
Nuwe veld:
Code: Left([Game],3)&Month([GameDate])

Nuwe veld: Code ✓
Left([Game],3)

Funksie: Left([Game], …) ✓
Aantal karakters: 3 ✓

Funksie: & ✓

</td><td>

1

1
1
1</td><td></td><td>4</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6">Verslag: rpt5_7</td></tr>
<tr><td>5.7</td><td>

Verslag rpt5_7 geskep met Genre, Rating, Game en Fee-velde ✓
Gegroepeer volgens Genre ✓ en dan volgens Rating ✓
Funksie ingevoeg in Genre groep onderskrif ✓
Funksie: Min([Fee]) ✓
Etiket: Lowest Fee ✓

(Nota aan nasiener: Ignoreer geldeenheid)
</td><td>1
1
1
1
1
1</td><td></td><td>6</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>Totaal vir VRAAG 5</td><td></td><td></td><td>[35]</td><td></td></tr>
</table>

EKSAMEN-NOMMER

VRAAG 6 **Lêername: 6_1Tournament, 6_2Entry** **Totaal Q6: 15**

- *Die vraag moet vanaf die HTML-kode gemerk word.*
- *Numeriese-attribuutwaardes en enkele woorde hoef nie in aanhalingstekens te wees nie.*

Nr.	Kriteria	Maksimum Punt			Kandidaat Punt
6_1Tournament					
6.1.1	**Inlynstelling-merker** <body **align="center"**> • Attribuut: align="Center" ✓	1		1	
6.1.2	**Prent** • Lêeruitbreiding van die prent: .png ✓ • Attribuut: alt ="Logo" ✓	1 1		2	
6.1.3	**Opskrif** ** **Welcome to the Tournament!** ** • ** …. ** merkers ingevoeg ✓	1		1	
6.1.4	**Tabel data** **<td>**Date: 25 November 2025**</td>** • <td>…</td> merkers ingevoeg ✓	1		1	
6.1.5	**Horisontale lyn** **<hr** width="50%**" size="10%" color ="Gold"/>** • <hr> merker ingevoeg ✓ • Attribuut: size="10%" ✓ • Attribuut: color="Gold" ✓	1 1 1		3	
6.1.6	**Hiperskakel** <a **href**="Therisingsun.html">Register Now**** • href ingevoeg ✓ • <a> Sluitingsmerker na einde van reël geskuif ✓	1 1		2	

EKSAMEN-NOMMER													

6_2Entry					
	….. ❶ *<body* ***bgcolor="lightyellow"****>* * Please complete the form in full. * ❷ *<table>* *<tr>* ❸ *<th* ***colspan="2"****>ESports Event Entry</th>* *</tr>* *<table>* ❹ * ******* *Please note standard rules and regulations apply.******** * *</body>* *</html>*			4	
	❶ Attribuut: bgcolor="lightyellow" ✓	1			
	❷ Tabel: raam verwyder ✓ **OF** border = "0"	1			
	❸ Colspan="2" ✓	1			
	❹ Bold merker: … ✓	1			
	Sluitingsmerker(s) of driehoekige hakies en nesting is korrek gebruik. ✓	1		1	
	Totaal vir VRAAG 6			**[15]**	

EKSAMEN-NOMMER

VRAAG 7 **Lêername: 7Report, 7Staff, 7Export, 7Results** **Totaal Q7: 15**

Nr.	Kriteria	Maksimum Punt			Kandidaat Punt
7Report					
7.1.1	**Inhoudsopgawe** • Inhoudsopgawe ingevoeg ✓ • Level 1: Gaming styl ✓ • Level 2: Heading 3 styl ✓ **ALT+F9: {** ***TOC \h \z \t "Heading 3,2,Gaming,1"*** **}**	 1 1 1		3	
7.1.2	**Hiperskakel** • Skakel ingevoeg: Op QR-kode na 7Results.html ✓ • ScreenTip: 'Viewing' ✓	 1 1		2	
7Staff					
7.2	**Sel H5:** **=AND(B5<>"Yes",F5<>"Host",G5<>"Host")** **OF** **=AND(B5="No",F5<>"Host",G5<>"Host")** • Bewerkingsteken: <> ✓ • B5<>"Yes" ✓ **OF** B5="No" • F5<>"Host" ✓ • G5<>"Host" ✓	 1 1 1 1		4	
7Export					
7.3	**Voer uit: tblSA** • Rekords uitgevoer: Player 1 – Player 20 ✓ • Data uitgevoer met formatering & uitleg ✓ • Lêernaam: 7Export.xlsx ✓	 1 1 1		3	

EKSAMEN-NOMMER													

7Results					
7.4	*…..* ❶ *<ol type =* ***"I"*** *>* *<img src="7Podium.png" alt="First Place Winner"* ❷ ***border ="3"****>* * Johan Sundstein * * Prize: R37 425.00 * ❸ *** **** Kuro Takhasomi * * Prize: R30 357.00 * * Saahil Arora * * Prize: R21 257.00 * * * ❶ Lys: Attribuut: type = 'I' ✓ ❷ Prentraam: 3 pt ✓ ❸ 2nd Place winner vertoon as lysitem: …. ✓	1 1 1		3	
	TOTAAL vir VRAAG 7			**[15]**	
	TOTAAL			**150**	

Kopiereg voorbehou