Province of the
EASTERN CAPE
EDUCATION

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

NASIONALE SENIORSERTIFIKAAT

GRAAD 12

SEPTEMBER 2024

REKENAARTOEPASSINGSTEGNOLOGIE V1

PUNTE: 150

TYD: 3 uur

More Recourses

Testpapers.co.za Exam Papers / Study Guides / Summaries / Tutoring

TestpapersPro.co.za Study Notes / Quizzes / Flashcards / Exam Questions

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 datalêers 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. ŉ Afskrif van die meesterlêers (‘Master files’) sal by die toesighouer beskikbaar wees. Indien daar enige probleme met ŉ lêer is, kan jy ŉ 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 ŉ voorsorgmaatreël teen moontlike kragonderbrekings.

10. Jy mag GEEN hulpbronmateriaal gebruik NIE.

11. Akkuraatheid sal in berekening gebring word, bv. indien ŉ vraag vereis dat die antwoord in sel F3 in ŉ 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.

Hosted by www.ecexams.co.za.

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.

Hosted by www.ecexams.co.za.

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)

Hosted by www.ecexams.co.za.

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.

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.	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.

(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 Gwabeni, Z. (1)

Hosted by www.ecexams.co.za.

1.7 Spoor die prent onder die opskrif "**Carry**" op en stel die prent terug na sy oorspronklike voorkoms.

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 ŉ sub-indeksinskrywing ('index subentry') **"Blizzard"** by die woord.

Dateer die indeks aan die einde van die dokument op. (2)

1.10 Gebruik ŉ woordkenmerk om alle voorkomste van die presiese woord "**IceFrog**" te vervang met "**Gabe**" in vetdruk, en onderstreep dit in rooi. (4)

1.11 Voeg ŉ byskrif ('caption') "**Hero 2: Crystal Maiden**" tot die prent onder die opskrif "**Heroes**" by.

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)

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

Hosted by www.ecexams.co.za.

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 2de vlak gebruik.
- Die 2de 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	Film
Language	Default
Bibliography Fields for APA	
Title	T8
Director	Miles, John;
Year	2009

(2)

Stoor en **maak** die dokument **toe**. **[36]**

Hosted by www.ecexams.co.za.

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)

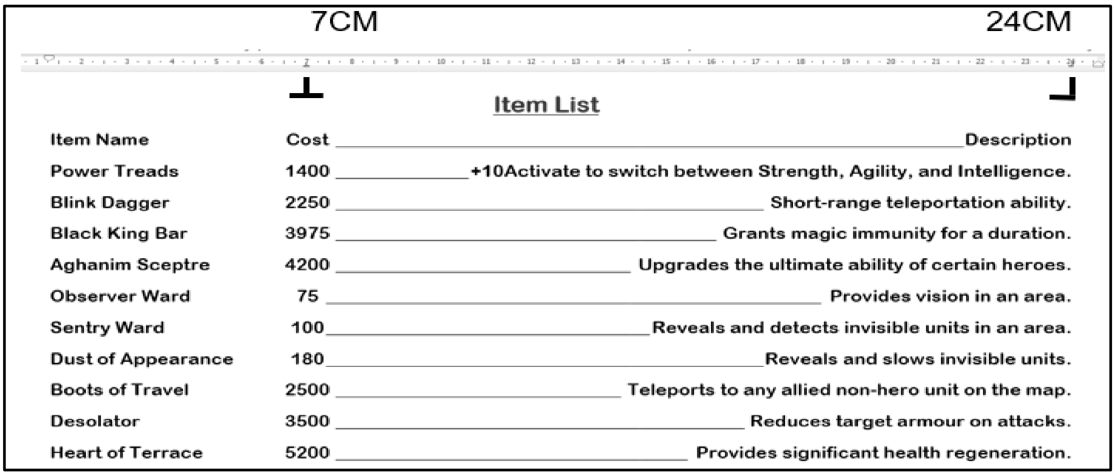
2.3 Verander die "**Name**" teksvormveld om 'n maksimum van 20 karakters te aanvaar. (1)

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 tabelstoppunte op die laaste bladsy in soos in die voorbeeld hieronder:


7CM 24CM

Item List

Item Name	Cost	Description
Power Treads	1400	+10Activate 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]**

Hosted by www.ecexams.co.za.

VRAAG 3: SIGBLAD

ʼn 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 (ʻautofillʼ) om die spelers outomaties van 1 tot 50 in **kolom A** te nommer. (1)

3.2 **Selle A1:P2** is reeds saamgevoeg (ʻmergedʼ). 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 ʼn individuele speler gespeel. (1)

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

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

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

Gebruik ʼn 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 ʼn speler nie aan hierdie vereistes voldoen nie. (6)

3.6 ʼn Speler sal ʼn geskenk ontvang **gebaseer op die aantal wedstryde wat hy/sy gespeel het**. ʼn Poging 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 ʼn spesifieke hotel vertraag word om na die lokaal te reis.

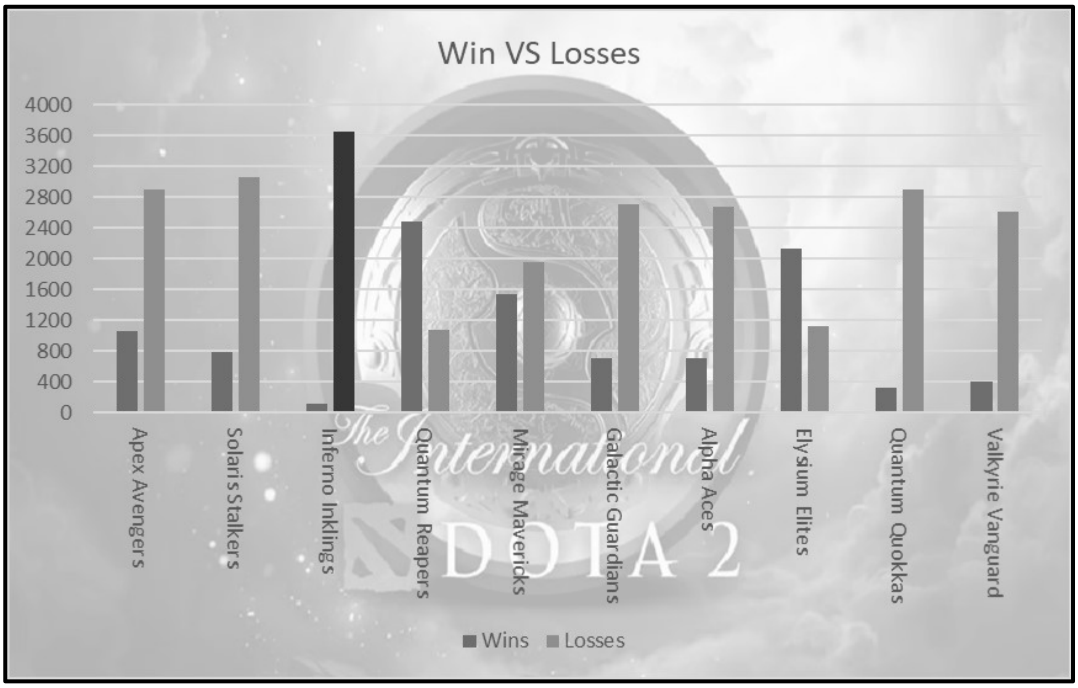
Die vertraagde status word in **kolom C** vertoon. Indien ʼn speler **vertraag word** moet die vertraagde tyd in **sel D2** by die aankomstyd gevoeg word. Indien die speler **nie vertraag** word nie, moet die oorspronklike aankomstyd vertoon word.

Gebruik ʼn 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)

Hosted by www.ecexams.co.za.

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]**

Hosted by www.ecexams.co.za.

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]**

Hosted by www.ecexams.co.za.

VRAAG 5: DATABASIS

Jy word versoek om die databasis van ŉ 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 ŉ 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 ontwerpaansig ('design view') oor en wysig die tabel.

5.2.1 Kies ŉ toepaslike veld as ŉ **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 ŉ persoon slegs ŉ 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 ŉ 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 ŉ telling ('score') hoër as hul ervaring ('experience') het.

Sorteer die 'usernames' in dalende volgorde. (5)

Stoor en **maak** die **Qry5_5**-navraag **toe**.

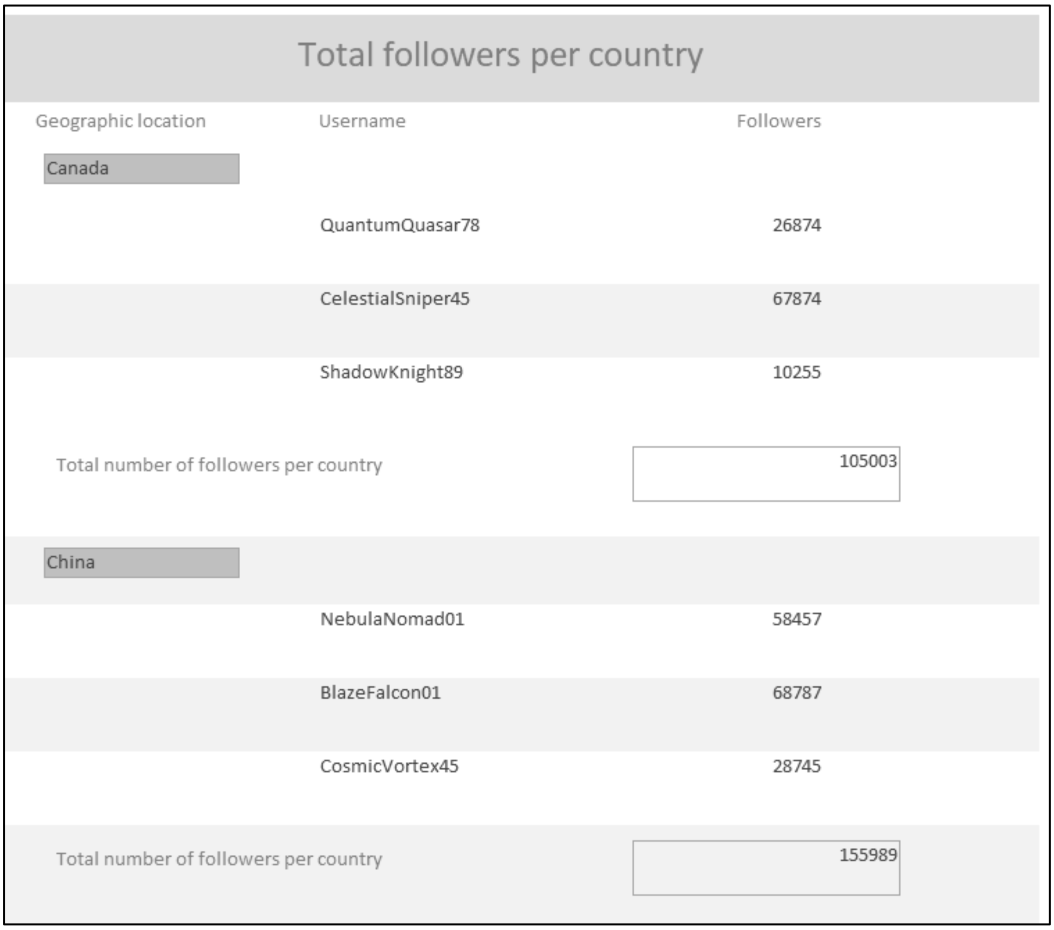
Hosted by www.ecexams.co.za.

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

- Verander die teksblokkie van die "Geograpic location"-veld na 'n kombinasielys ('combo box').
- Gebruik die **Q5_6** tabel as die rybron vir die kombinasielys.
- 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]**

Hosted by www.ecexams.co.za.

VRAAG 6: WEBONTWERP (HTML)

LET WEL:

- **Jy mag NIE ŉ woordverwerkingsprogram soos Word gebruik om die HTML-vrae te beantwoord NIE.**
- ŉ 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 afhangende van jou rekenaar se skermresolusie-verstellings.

6.1 Maak die onvoltooide **Q6_1Esport-**lêer in ŉ webblaaier asook ŉ teks/HTML-redigeerder oop (NIE ŉ 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 ŉ Poging is aangewend om die lettertipe van die lys van gebeure van 2023 na 'Arial' te verander. Stel die fout reg. (1)

Hosted by www.ecexams.co.za.

6.1.4 Verander die kolpuntlys na ŉ 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)

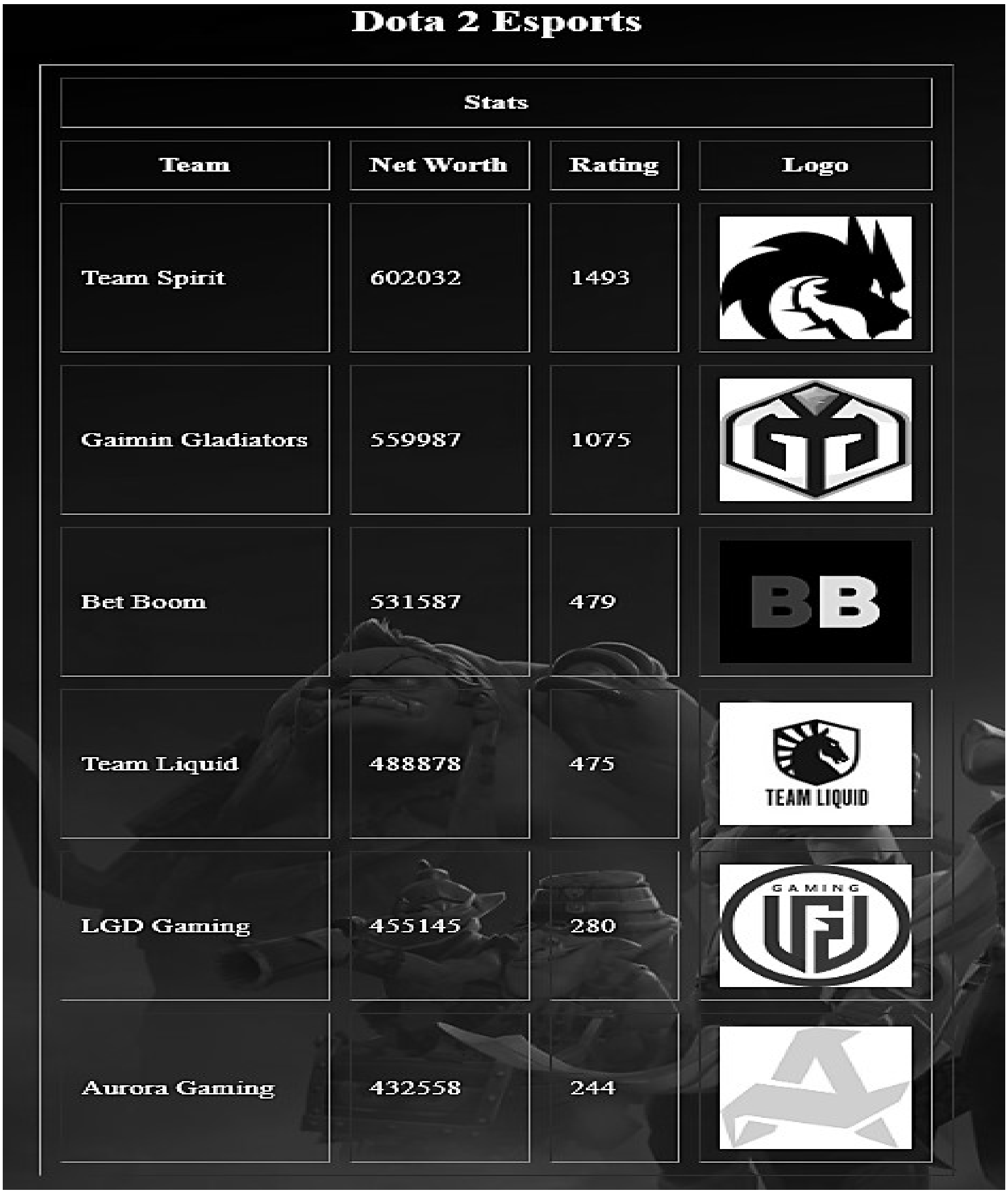
A. The International (Dota 2)
B. League of Legends World
C. Counter-Strike: Global Offensive
D. Fortnite World Cup
E. Overwatch League Grand Finals
F. Call of Duty League Champions
G. FIFA eWorld Cup
H. StarCraft II World Championship
I. Rainbow Six Siege Pro League
J. Hearthstone Masters Tour
K. Rocket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

Hosted by www.ecexams.co.za.

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]**

Hosted by www.ecexams.co.za.

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 ŉ visa-kaart sal ŉ brief van die bank kry om hulle oor ŉ lojaliteitsprogram in te lig. Gebruik die **Q7_Cardtype** en **Q7_MergeLetter** en berei ŉ 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 ŉ lys te skep wat verseker dat ŉ 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 ŉ sigbladkenmerk om ŉ 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@ocn.ne.jp	Automotive
Cherish	Harral	Ailane	Pound	leverage scalable niches	charral7t@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	msennl@ebay.com	Automotive
Marylin	Symcock	Quire	Real	disintermediate innovative users	msymcock73@shutterfly.com	Automotive
Rosalie	Galway	Tagcat	Koruna	disintermediate efficient e-commerce	rgalway8o@printfriendly.com	Automotive
					Automotive Count	9
Ashlen	Arias	Izio	Yuan Renminbi	transition 24/7 action-items	aariaskx@blog.com	Baby
Alis	Dolle	Meedoo	Ruble	mesh leading-edge web services	adollemf@surveymonkey.com	Baby
Alta	Goney	Skimia	Yuan Renminbi	reintermediate bricks-and-clicks architectures	agoneyle@ucsd.edu	Baby
Arne	Michallat	Kaymbo	Dirham	drive bricks-and-clicks bandwidth	amichallatla@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 ŉ gids. (3)

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

TOTAAL: 150

Hosted by www.ecexams.co.za.

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 ŉ webblad
<title></title>	Definieer ŉ titel vir die dokument
<!-- -->	**Kommentaar**

Teksmerkers (Text Tags)	
Merker (Tag)	**Beskrywing**
<hl></hl>	Skep die grootste opskrif
	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 ŉ hiperskakel
<img src=“URL”>	Skep ŉ prentskakel
	Skep ŉ teikenarea
	Skakel na ŉ teikenarea wat elders in die dokument geskep is

Formateringsmerkers (Formating Tags)	
Merker (Tag)	**Beskrywing**
	Skep ŉ nuwe paragraaf
<p align=“left”>	Stel ŉ paragraaf links inlyn (verstek), kan ook “right" of “centre” wees
 	Voeg ŉ reëlbreuk (‘line break’) in
	Skep ŉ genommerde lys
<ol type=“A”,”a”, “I”,”i”,”1”>	Definieer die tipe nommers wat gebruik is
	Skep ŉ 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 ŉ nommer of simbool by afhangende van die tipe lys wat geselekteer is
<img src=“name”>	Voeg ŉ prent in
<img src=“name” align=“left”>	Stel ŉ prent inlyn: kan ook “right”, “center”; “bottom”, “top”, “middle" wees
<img src=“name” border=“1”>	Stel die grootte van die raam rondom ŉ prent
<img src=“name” width=“200” height =“200”>	Stel die hoogte en breedte van ŉ prent
<img src=“name” alt=“alternative text”>	Vertoon alternatiewe teks wanneer die muis oor ŉ prent gehou word of wanneer die prent nie gevind word nie
	Voeg 'n horisontale lyn in
<hr size=“3”/>	Stel die grootte (hoogte) van ŉ reël
<hr width="80%”/>	Stel die breedte van ŉ lyn, in persentasie of absolute waarde
<hr color="ff0000”/>	Stel die kleur van die lyn

Tabelmerkers (Table Tags)	
Merker (Tag)	**Beskrywing**
<table></table>	Skep ŉ tabel
<tr></tr>	Skep ŉ ry in ŉ tabel
<td></td>	Skep ŉ sel in ŉ tabel
<th></th>	Skep ŉ tabelopskrif (in ŉ 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 cellspacing=“1”>	Stel die spasie tussen die selle van die tabel
<table cellpadding=“1”>	Stel die spasie tussen ŉ 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 ŉ sel moet strek
<td rowspan=“4”>	Stel die getal rye waaroor ŉ sel moet strek

Hosted by www.ecexams.co.za.

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)

Kopiereg voorbehou

Hosted by www.ecexams.co.za.

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 ŉ kruis (**X**))	Microsoft Office 2013	Microsoft Office 2016	Microsoft Office 2019	Office 365
WEBBLAAIER GEBRUIK (VRAAG 6) (Merk toepaslike boks met ŉ 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	Groepering	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)

Kopiereg voorbehou

Hosted by www.ecexams.co.za.

Province of the EASTERN CAPE EDUCATION

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

NASIONALE SENIORSERTIFIKAAT

GRAAD 12

SEPTEMBER 2024

REKENAARTOEPASSINGSTEGNOLOGIE V1 NASIENRIGLYN

NAAM VAN KANDIDAAT: ______________________ **GRAAD:** __________

HANDTEKENING VAN ONDERWYSER: ______________________

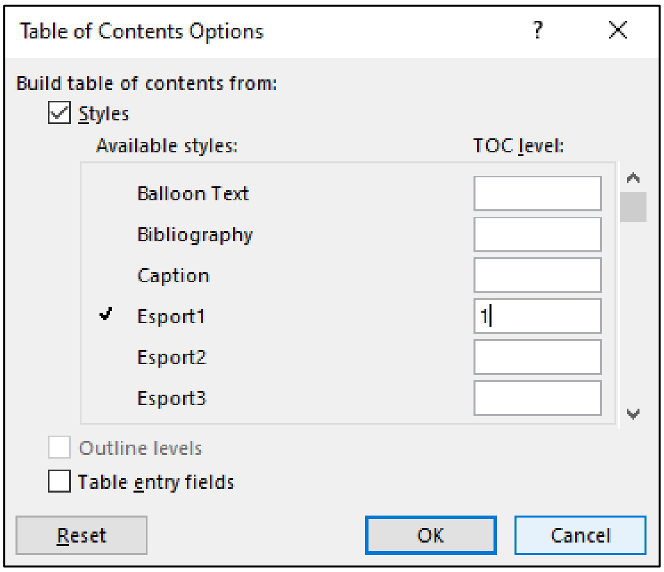
VRAAG	V1	V2	V3	V4	V5	V6	V7	TOTAAL
PUNTE	36	13	27	16	34	13	11	150
KANDIDAAT SE PUNT								
GEMODEREERDE PUNT								

More Recourses

Testpapers.co.za Exam Papers / Study Guides / Summaries / Tutoring

TestpapersPro.co.za Study Notes / Quizzes / Flashcards / Exam Questions

VRAAG 1 **Lêernaam: Q1_Overview** **Totaal V1: 36**

Nr.	Kriteria	Maksimum Punt		Kandidaat Punt
1.1	**Teks:** **LET THE GAMES BEGIN** • All caps font effek toegepas ✓ **(Moenie lettertipe wat na hoofletter verander is aanvaar nie.)**	1	2	
	• Buite-afset regs onder (outer offset bottom right shadow text effect) skaduwee-effek toegepas ✓	1		
1.2	**Inhoudsopgawe:** Styl Esport1 gebruik in inhoudsopgawe ✓ 	1	5	
	• Inhoudsopgawe formele styl ✓	1		
	• Soliede lyn vir bladsy-nommer ✓	1		
	• Esport1 Style op "multiplayer" toegepas ✓	1		
	• Bladsybreuk/seksiebreuk volgende bladsy voor "Dota 2" ingevoeg sodat bladsy nommer bladsy 3 weerspieël ✓ DOTA 2 ____ 3 MULTIPLAYER ____ 5 DEVELOPMENT ____ 5 **{ TOC \H \Z \T "ESPORT1,1" }**	1		

Hosted by www.ecexams.co.za.

1.3.1 Eerste ry van die tabel:

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

- Ry bokant die tabel bygevoeg ✓ — 1
- Alle selle saamgesmelt ✓ — 1
- Opskrif "Top 10 Dota 2 Teams in the world" het verskuif **(nie gekopieer nie)** na saamgevoegde sel **en** gesentreer ✓ — 1

Totaal: 3

1.3.2 Laaste ry van die tabel:

Average Net Worth	431785.7		

- Rand ingevoeg Dun binnelyn, dik buitelyn ✓ (**Nota aan merker:** Moet dun binne en dik buite reg rondom wees.) — 1
- Formule = Average(Above) ✓ — 1

Totaal: 2

1.4 Kolomme:

- Twee kolomme met 'n lyn tussenin ✓ **(Moet albei doen om 1 punt te kry.)** — 1
- 'n Kolombreuk voor die opskrif "Each" ingevoeg ✓ — 1

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.

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.

Totaal: 2

1.5 Voetnoot verander na eindnoot:
"Steam" onder die opskrif "development".

- Voetnoot omgeskakel na eindnota ✓ — 1
- Getalformaat: A, B, C, ... ✓ — 1

Totaal: 2

1.6 Aanhaling (citation):

- Aanhaling onder die opskrif "international" ingevoeg ✓ — 1

most lucrative esport (Gwabeni, 2022).

(**Nota aan nasiener:** Moet die bron Gwabeni, 2022 wees.)

Totaal: 1

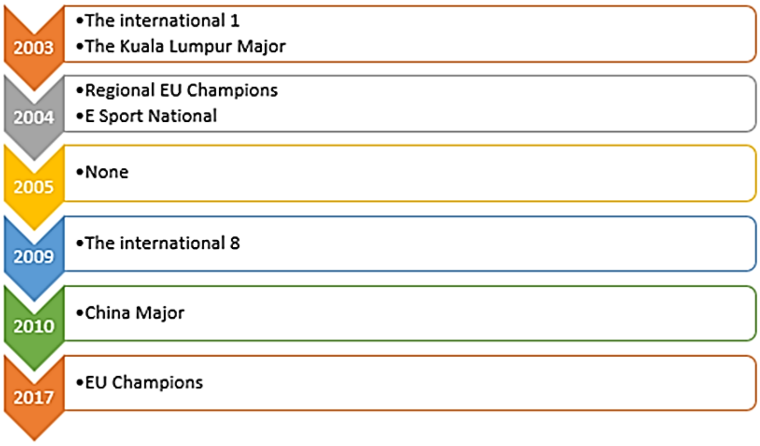
Kopiereg voorbehou

Hosted by www.ecexams.co.za.

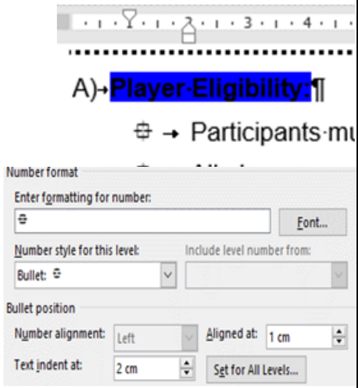
1.7	**Prent:** • Prent onder die opskrif "Carry" teruggestel ✓ (**Nota aan merker:** geen punt as die prent EN grootte teruggestel is nie.)	1		1	
1.8	**Indeks:** • Uitlig (Highlight) uit die indeks verwyder ✓ **Oorspronklik:** Present·on·the·map·are·"neutral·creeps{·XE·"creeps"·}"·that·are·hostile·to·both·teams,· **Korrek:** Present·on·the·map·are·"neutral·creeps{·XE·"creeps"·}"·that·are·hostile·to·both·teams,· (**Nota aan nasiener:** Dateer indeks op en kyk of uitlig nog verwyder is, leerder moet die uitlig verwyder in dokument, nie op die indeks self nie.**)**	1		1	
1.9	**Indeks sub-inskrywing:** • WarcraftIII subinskrywing "Blizzard" bygevoeg **(Ignoreer spelling)** ✓ ·Warcraft·III{·XE·"WarcraftIII:Blizzard"·}·	1		2	
	• Indeks is opgedateer op die laaste bladsy ✓ Index **C** creeps, 8 **D** Dota 2, 10 **M** map, 8 **W** WarcraftIII Blizzard, 9	1			

Kopiereg voorbehou

Hosted by www.ecexams.co.za.

1.10	**Soek en vervang:** • Het al die IceFrog-woorde met Gabe vervang ✓ • Gabe geformateer: Rooi onderstreep ✓ en vetdruk ✓ • Pas hoofletters.(Match Case) ✓ **(Bladsy 9 Onder die opskrif Development.)** **(4 Woorde vervang.)** **(7 woorde as pasmaatletters nie gekies is nie.)** and the holding company DotA-Allstars, LLC. When Feak retired from DotA: Allstars in 2005, a fellow website user under the pseudonym **Gabe**, became its lead designer. By the late 2000s, icefrog Defense of the Ancients became one of the most popular mods worldwide, as well as a prominent esports game. **Gabe** and Mescon later had a falling out in May 2009, which prompted the former to establish a new community website at playdota.com. Valve's interest in the icefrog Dota intellectual property began when several veteran employees, including Team Fortress 2 designer Robin Walker and executive Erik Johnson, became fans of the mod and wanted icefrog to build a modern sequel. The company corresponded with **Gabe** by email about his long-term plans for the project, and he was subsequently hired to design a sequel. **Gabe** announced his new position through his blog in October 2009, with Dota 2 being announced a year later.	1 1 1 1		4	
1.11	**Byskrif:** • Nuwe byskrif etiket 'Hero' geskep en by die korrekte prent gevoeg ✓ • Onderskrif lees soos volg: Crystal Maiden ✓ • Opgedateer in die tabel van figure op bladsy 2/3 ✓ Hero 1 Carry______________ Hero 2 Crystal maiden ______ Hero 3 Bristle Back_________	1 1 1		3	
1.12.1	**Slimkuns (Smart art):** • Die None-kolpunt word by 2005 gevoeg deur die teks daaronder by te voeg en dit na die regte vlak te **demoveer/afgradeer** ✓	1	1		
1.12.2	• Enige **kleurvolle (colourful)** styl toegepas ✓ 	1		1	

Hosted by www.ecexams.co.za.

1.13	**Meervoudige vlak lys:** • Vlak 1 A) ✓ (**Nota aan nasiener:** Moet ')' hê om hierdie punt te kry**)**	1		4	
	• Vlak 2 kolpunt: karakterkode 176 ✓	1			
	• 2de kolpunt in lyn gestel teen 1 cm ✓	1			
	• 2de kolpunt 2 cm hangende inkeping ✓ 	1			
1.14	**Bron:** • Filmbron bygevoeg ✓	1		2	
	• Inhoud korrek ingevoeg ✓ Gwabeni, Z. (2022). *Dota 2 TI 8*. Retrieved from Dota 2 : www.dota.co.za Miles, J. (Director). (2009). *T8* [Motion Picture]. Wiliams, W. (2023). Dota 2: The international. *ESPORT*.	1			
	Totaal vir VRAAG 1			**[36]**	

Hosted by www.ecexams.co.za.

VRAAG 2 **Lêernaam: Q2_Application** **Totaal V2: 13**

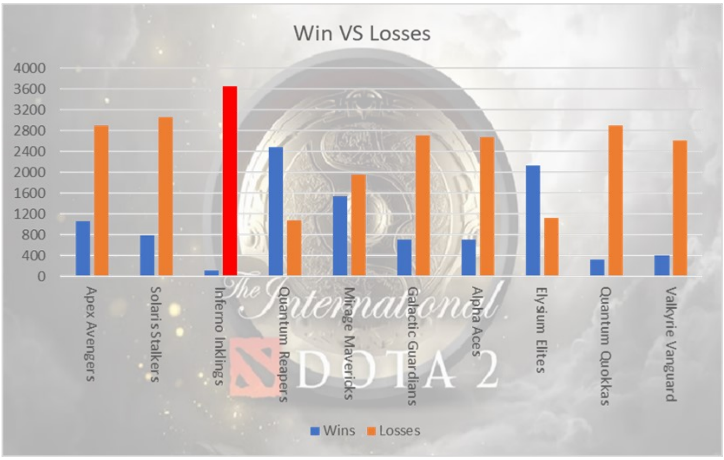
Nr.	Kriteria	Maksimum Punt			Kandidaat Punt
2.1	**Aftrekvormveld:** • Blou Span bygevoeg ✓ • In die korrekte volgorde ✓ • Blue • Green • Red • Orange • Grey	1 1		2	
2.2	**"Game"-titelveld:** • Teksformaat van Game-titelveld verander na HOOFLETTERS. (UPPERCASE) ✓	1		1	
2.3	**"Name"-veld:** • Name-veldgrootte verander na 20 ✓	1		1	
2.4	**Merk blokkie veld:** • Merkblokkievormveld is gemerk ✓ ☒	1		1	
2.5	**Instruksies aan die ondertekenaar:** • Please ensure that this information is accurate ✓ Instructions to the signer: Please ensure this information is accurate	1		1	
2.6	**Teks watermerk:** • Teks watermerk ingevoeg ✓ (aanvaar horisontaal of diagonaal.) • Teks lees 'Registration form' ✓ • Moet slegs op die 1ste bladsy wees ✓	1 1 1		3	
2.7	**Tabelstoppunte:** • **Middel-**tabelstoppunt ingesit op **7 cm** ✓ • **Regter-**tabelstoppunt **24 cm met** 'n soliede gidslyn ingestel ✓ • Tab-sleutel op laaste reël op **twee** plekke toegepas ✓ Item List Item Name Cost ____ Description Power Treads 1400 ____ +10Activate 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. • Tabelstoppunte op 11 reëls toegepas ✓ (**Nota vir die nasiener:** 'n Leerder moet die tabelstoppunt invoeg, EN dit op die regte plek (CM) invoeg om een punt te kry.**)**	1 1 1 1		4	
	Totaal vir VRAAG 2			**[13]**	

Hosted by www.ecexams.co.za.

VRAAG 3 **Lêernaam: Q3_IDplayer** **Totaal V3: 27**

Nr.	Kriteria	Maksimum Punt			Kandidaat Punt
Q3_IDplayer					
Players werkblad					
3.1	**Kolom A:** • Outovul kolom A 1 tot 50 ✓	1		1	
3.2	**Saamgevoegde sel:** • Saamgevoegde sel sluit ry 3 in ✓ (Saamgevoeg A1:P3)	1		1	
3.3	**Sel D4:** • =MAX(D8:D57) ✓ **OF** • =LARGE(D8:D57,1) **Verwagte antwoord: 3961**	1		1	
3.4	**Sel G4:** =COUNTIFS(H8:H57,">1000",I8:I57,"<=2000") • Countifs ✓ • Reeks 1 H8:H57 ✓ • Kriteria 1 “>1000” ✓ • Reeks 2 I8:I57 ✓ • Kriteria 2 “<=2000” ✓ **Verwagte antwoord: 16**	1 1 1 1 1		5	
3.5	**Sel 08:** =IF(M8<"20/01/01",IF(E8>=2000,IF(F8<1500,"Yes",""),""),"") =IF(M8<DATE(2020;1,1),IF(E8>=2000,IF(F8<1500,"Yes",""),""),"") =IF(AND(M8<DATE(2020,01,01),E8>=2000,F8<1500),"Yes","") • 1ste voorwaarde ✓ • 2de voorwaarde ✓ • 3de voorwaarde ✓ • Indien waar “Yes” ✓ • Indien vals leeg ““✓ • Gebruik geneste if funksie as ŉ EN of Gebruik die AND-funksie ✓	1 1 1 1 1 1		6	
3.6	**Sel P8:** • Kolomindeksnommer verander van 3 na 2 ✓ • “False” Verander na “True” **of** verwyder ✓ • Sorteer Opsoektabel van klein na groot volgens kolom A ✓	1 1 1		3	

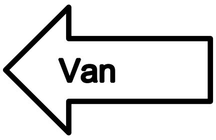
Hosted by www.ecexams.co.za.

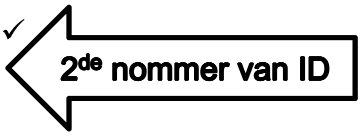
Travel werkblad					
3.7	**Sel E4:** =IF(C4="Yes",D4+$D$2,D4) =IF(C4="No",D4,D4+$D$2) • C4="Yes" ✓	1		4	
	• True: **D4+**$D$2 ✓	1			
	• Absolute Selverwysing ✓	1			
	• False: D4 ✓	1			
Graph werkblad					
3.8	**Grafiek:** • Opskrif Win vs Losses bygevoeg ✓	1		6	
	• Vertikale (Waarde) As (Vertical (Value) Axis): hoofeenhede verander na 400.0 ✓	1			
	• Vul die hoogste data-etiket met 'n rooi kleur ✓	1			
	• Q3Chart Prent ingevoeg in die grafiekarea ✓	1			
	• 70% Deursigtigheid (Transparency) toegepas op die prentjie ✓	1			
	• Horisontale as gedraai na "Draai alle teks 90°" ✓ 	1			
	Totaal vir VRAAG 3			**[27]**	

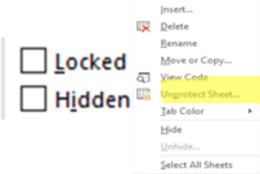
Hosted by www.ecexams.co.za.

VRAAG 4 **Lêernaam: Excel: Q4_Players** **Totaal V4:16**

Nr.	Kriteria	Maksimum Punt			Kandidaat Punt
Q4_Players					
Ranking werkblad					
4.1	**Lêeropskrif:** • Ranking werkblad Lêernaam in die middel van die kopskrif ingevoeg ✓ Veld: &[File] Afvoer: Q4_Players	1		1	
4.2	**Voorwaardelike formatering:** • Toegepas op reeks A4:A26 ✓	1		4	
	• Formule: D4<=5 ✓ **Of** =$D4 <=5 **Of** =$D4:$D26<=5	1			
	Of =$D4:$D26<6 **Of** =$D4<6	1			
	• Absolute selverwysing verwyder, m.a.w. **NIE** $D$4 nie ✓ • Kleur vul **blou** ✓	1			
4.3	**Sel E3:** =CONCATENATE(MID(A4, FIND(" ", A4)+1 ,1), MID(B4 ,2,1), C4)	1 1		8	
	• CONCATENATE ✓ **(Geen punt vir &)**	1			
	• MID en A4 ✓	1			
	• Vind die spasie ✓	1			
	• A4 + 1 ✓ **(al twee vir een punt)**	1			
	• 1ste Karakter van die van ✓				
	• MID(B4) ✓	1			
	• 2de Karakter van die ID nommer ✓ • C4 ✓ **(Pro of Amateur)** **Kyk vir boublokke.**	1			
4.4	**Details Werkblad:** • Ontmerk gesluit vir selle B2:B4 ✓	1		2	
	• Blad beskerm ✓ (**Nota aan merker**: Geen wagwoord bygevoeg. Indien wagwoord bygevoeg is, verloor leerder 2de punt)	1			
4.5	Herbenoem **sheet1** na **Game** ✓	1		1	
	Totaal vir VRAAG 4			**[16]**	

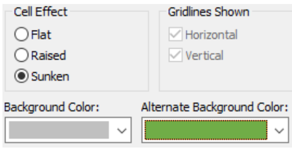




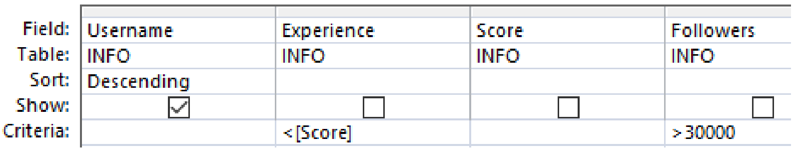
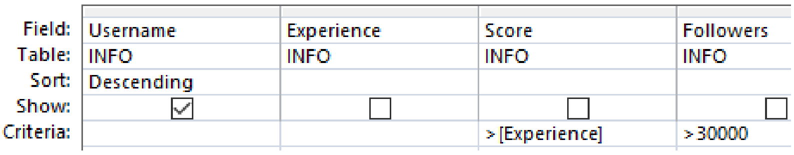
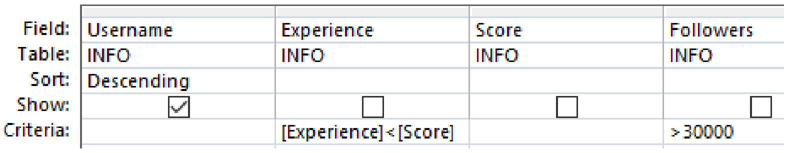
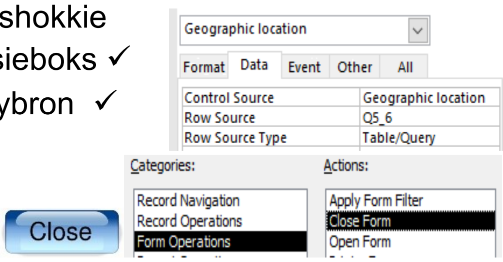


Hosted by www.ecexams.co.za.

VRAAG 5 **Lêernaam: Q5GameStats** **Totaal V5: 34**

Nr.	Kriteria	Maksimum Punt			Kandidaat Punt
5_1Table					
5.1	**Tabel 5_1 Tabel in databladaansig:** • Gesonke sel effek ✓ • Alternatiewe rykleur groen ✓  	1 1		2	
5.2.1	**"Player ID"-Veld:** • Primêre sleutel is by die Player ID-veld gevoeg ✓	1		1	
5.2.2	**"PlayerName"-Veld:** • "Playername"-veldgrootte 50 ✓	1		1	
5.2.3	**"GamesPlayed"-Veld:** • GamesPlayed is 'n vereiste veld ✓ **of** Validasiereël: Is **NOT** Null	1		1	
5.2.4	**"Distance traveled"-Veld:** Validasiereël bygevoeg: • Between 30 ✓ And ✓ 500 ✓ **of** >=30 And <=500 **of** >29 And <501	1 1 1		3	
5.2.5	**"Skins"-Veld:** • Verander na true/false ✓ **(verstek was yes/no)**	1		1	
Qry5_3 Navraag					
5.3	• Totale in Ontwerp aansig geaktiveer ✓ • Avg Frequency of logins ✓ • Geformateer tot 0 desimale plekke ✓	1 1 1		3	
Qry5_4 Navraag					
5.4	AccountAge:(Date()-[Date of account creation])/30 **OF** AccountAge: (Date()-[Date of account creation])/365.25*12 • Berekende veld genoem **AccountAge** bygevoeg ✓ • Date() ✓ • Afgetrek **en** gebruik [Date of account creation]-veld ✓ • Korrekte gebruik van hakies ✓ • /30 ✓ **OF** /365.25*12.	1 1 1 1 1		5	

Hosted by www.ecexams.co.za.

Qry5_5-Navraag					
5.5	• >30000 op die "followers" kolom ✓ • Vertoon slegs die "username"-veld ✓ • Sorteer gebruikersnaam in dalende volgorde ✓ • [Experience]< [Score] ✓ op korrekte velde ✓  **OF**  **OF**  	1 1 1 1 1		5	
Frm5_6 Form					
5.6	• Geographic location tekshokkie verander na 'n kombinasieboks ✓ • Q5_6 table gebruik as rybron ✓ • Knoppie ingesit ✓ • Operasie om die vorm toe te maak ✓ • Used 5_6Close prentjie vir knoppie ✓  	1 1 1 1 1		5	
Rpt5_7 Report					
5.7	• Opskrif in die verslagopskrif verander na "Total followers per country" **en** oor die bladsy gesentreer ✓ • **Gegroepeer** volgens "geographical location" ✓ • Het die veld **geographical location** na die groepopskrif **geskuif** ✓ • Berekende veld by die **groepvoetskrif** van 'geographical location' bygevoeg ✓ • =Sum ✓ ([Followers]) ✓ • Die veld van geografiese ligging na enige **grys agtergrondkleur** geformateer ✓	1 1 1 1 1 1 1		7	
	Totaal vir VRAAG 5			**[34]**	

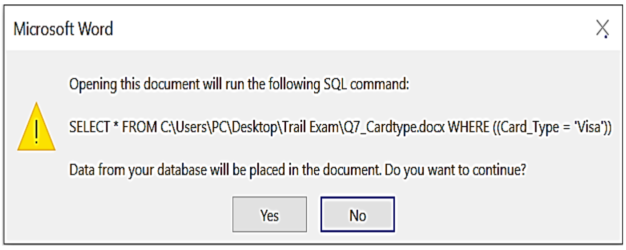
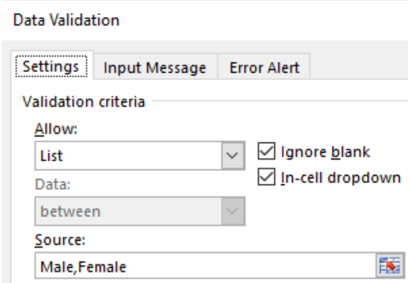
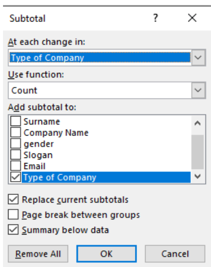
Hosted by www.ecexams.co.za.

VRAAG 6 **Lêername: Q6_ESport, Q6_2Ranking** **Totaal V6: 13**

Nr.	Kriteria	Maksimum Punt			Kandidaat Punt
6.1.1	**Oortjie Naam:** **<title>** Esport **</title>** • Titelmerker: Beide <title> en </title> op die regte plek bygevoeg ✓	1		1	
6.1.2	**Dota 2 TI10 opskrif:** <marquee>Dota 2 TI10</marquee> • Stel fontgrootte gelyk aan **10** ✓ • Verander colour na **color** ✓	1 1		2	
6.1.3	**List of events of 2023 opskrif:** <font **face** = "arial"> • Verander type na face ✓	1		1	
6.1.4	**Kolpuntlys:** <**ol** **type="A"**>..</**ol**> • Verander die na en na ✓ • Type = "A" ✓ • Sluitmerker van eerste lys item verander van na ✓ 	1 1 1		3	
6.1.5	**Naam No Tail:** <td valign = "**Middle**" align = "**center**">No Tail</td> • <td valign = "Middle" ✓ • align = "center" ✓>No Tail</td>	1 1		2	
6.2.1	**Team Liquid prent:** <img src ="Q6PIC/TL.**jfif**" • TL.png verander na TL.jfif. ✓	1		1	
6.2.2	**Stats opskrif:** <th **colspan="4"**>Stats</th> • Colspan = 4 ✓ • Regte posisie: in die <th> merker geplaas. ✓	1 1		2	
	Sluitplaatjie(s) (Closing tag(s)) en nes (nesting) korrek gebruik. ✓	1		1	
	Totaal vir VRAAG 6			**[13]**	

Hosted by www.ecexams.co.za.

VRAAG 7 Lêername: Q7_Cardtype, Q7_Data, Q7_MergeLetter Totaal V7:11

Nr.	Kriteria	Maksimum Punt			Kandidaat Punt
7.1.1	**Q7_MergeLetter:** • Beide veranderingspore aanvaar ✓	1		1	
7.1.2	**Q7_MergeLetter:** • Korrekte bron "Q7_CardType.docx" gebruik ✓ • Slegs die visakaart tipe ✓ • Vervang die naam (Name) en van (Surname) velde ✓  • Possamevoeging voltooi & Gestoor as Q7Merged ✓ **9 voltooide briewe verwag in Q7Merged.**	1 1 1 1		4	
7.2.1	**Q7_Data file IP werkblad:** • Datavalidering op Kolom E-geslag toegepas ✓ • Slegs manlik (male) en vroulik (female) aanvaar ✓ 	1 1		2	
7.2.2	**Dup-werkblad:** • Alle duplikate verwyder – 50 rekords oor ✓	1		1	
7.2.3	**Company werkblad:** • By elke verandering in: Type of company ✓ • Gebruik funksie: Count used ✓ • Voeg subtotaal by: Type of company ✓ 	1 1 1		3	
	Totaal vir VRAAG 7			**[11]**	
	TOTAAL:			**150**	

Kopiereg voorbehou

Hosted by www.ecexams.co.za.