

# Informatika | Maturitní okruhy

## Praktická část

### 1 Textový editor, struktura a formátování textu

- styly
- víceúrovňové seznamy
- konce stránek a oddílů
- obsah
- záhlaví a zápatí dokumentu
- hromadné úpravy textu (nahrazování, formátování)
- hromadná korespondence (dopisy)
- hromadná korespondence (grafika)

### 2 Počítačová grafika

- GIMP
- CorelDRAW

### 3 Tabulkový procesor

- práce s tabulkou, operace s daty
- editace a plnění buněk, formátování tabulky
- vizualizace dat a tvorba a editace grafů
- filtrování a řazení dat
- záznam a spuštění makra
- přiřazení klávesových zkratk a tvorba tlačítek na pásu karet
- export nastavení pásu karet do souboru

### 4 Microsoft Visual Basic for Applications

- tvorba vlastních funkcí (práce s číselnými formáty)
- tvorba vlastních funkcí (práce s textovými řetězci)
- nahrávání a tvorba maker

### 5 Návrh databází

- tabulky
- relace
- dotazy
- formuláře
- sestavy

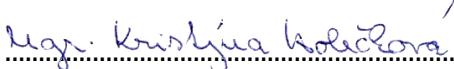
### 6 Tvorba webu

- HTML5 a CSS3

## 7 Programování v jazyce Python

- výrazy, proměnné, program, výpisy
- kreslení s proměnnými, barvy, náhoda
- elipsy, kruhy
- cykly
- větvení a konstrukce
- vnořené větvení

V Sušici dne ..... 1. 4. 2026 .....

  
.....  
Mgr. Kristýna Holečková