

# PC-Kismester Országos Informatikai Verseny

2019/2020. I. forduló

## Grafika

7-8 osztályos (2. korcsoport)

A szerencse forgandó!

Sok esetben lehet valaki szerencsés. Szerencse, hogy sikerült a dolgozata, szerencsés, hogy fantasztikus szülei vannak, szerencsés, hogy nyert a kaparós sorsjegyen, még szerencse, hogy nem esett el...és sorolhatnánk, hogy miért is lehet valaki szerencsés.

Neked volt már szerencsében részed? Gondolkozz el rajta.

**Feladat:** jelenítsd meg rajz formájában azt, hogy az életedben mikor ért szerencse, vagy miért érzed magad szerencsésnek. Fontos, hogy embert is ábrázz a munkádban, és a szerencse szimbólumai közül legalább 1 jelenjen meg a rajzodban.

**Nagyon fontos, hogy ügyelj a részletekre, és kidolgozott legyen a rajzod.**

1 oldalas legyen a munkád, tetszés szerint választhatod az álló vagy fekvő tájolást.

Az internetről letöltött, beszúrt képi elemeket nem tudjuk értékelni.

**Grafikai versenyfeladatok azonosítása, kérjük erre nagyon ügyelj:**

A rajz jobb alsó sarkában szerepeljen olvashatóan:

- a készítő neve és osztálya,
- II. forduló jelölése,
- az iskola neve, címe,
- beküldő email cím.

A fájl neve a készítő neve legyen, jpg formátumban várjuk a munkákat a [pckismester21@gmail.com](mailto:pckismester21@gmail.com) és a [verseny@pc-kismester.hu](mailto:verseny@pc-kismester.hu) e-mail címre.

**Mind a két email címre kérjük elküldeni.**

Az e-mailbe kérjük, hogy írják meg a felkészítő nevét és telefonszámát is.

**Beküldési határidő: 2020. január 10.**

Izgatottan várjuk a versenymunkákat! Kellemes kreatív időtöltést és jó munkát kívánunk!