



# Expert geniality show

Expert geniality show –expert, génius, čo je to vlastne za súťaž ? Súťaž EXPERT nie je súťažou zameranou na jednu vednú disciplínu, ale odhaľuje všeobecný prehľad a rozhľad súťažiaceho. Súťažiaci na začiatku súťaže dostal súťažné zadanie s piatimi súťažnými témami: Anglický jazyk, Dejiny, Bity a bajty, Svet umenia a Tajomstvá prírody. Súťažiaci si po zhliadnutí otázok jednotlivých tém vybrali dve témy, ktorých otázky riešili presne 60 minút. Každá téma obsahovala 35 otázok, teda súťažiaci mal vypracovať 70 otázok za 60 minút.

Z našej školy za súťaže zúčastnilo 42 žiakov z tried: 7.A, 8.A, 9.A, 9.B, Sekunda a Tercia. Na to, že sme na našej škole organizovali túto súťaž prvýkrát, je to veľmi pekný počet.

Ako sme dopadli ? Chceme sa určite poďakovať všetkým súťažiaci, ktorí reprezentovali našu školu.

A najlepší ?

**Martin Čižmár (Tercia)** – získal titul EXPERT v téme Tajomstvá prírody. Obsadil 83. miesto spomedzi 654 súťažiach v tejto téme.

**Martin Dieška (9.A)** – získal titul EXPERT v téme Bity a bajty. Obsadil 73. miesto spomedzi 524 súťažiach.

**Jakub Hoferica (9.A)** - získal titul EXPERT v oboch témach : Dejiny a Tajomstvá prírody. V téme Dejiny obsadil 90. miesto spomedzi 611 súťažiach. V téme Tajomstvá prírody obsadil 76. miesto spomedzi 553 súťažiach.



**Denis Brilla (9.A)** – získal titul EXPERT v téme DEJINY. Obsadil 86. miesto spomedzi 611 súťažiach.

**Ľuboš Florek (9.B)** – získal titul EXPERT v téme Tajomstvá prírody. Obsadil 33. miesto spomedzi 553 súťažiach.

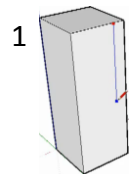
**Juraj Heško (9.B)** - získal titul EXPERT v téme Tajomstvá prírody. Obsadil 14. miesto spomedzi 553 súťažiach.

Keď vám naskočí okienko, vpravo dole (Units) vyberte 3D Metric Meters a kliknite na OK.

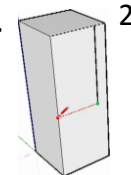
Stojí tam „pajko“, ktorého môžete v pohode zmazať (klik + delete) a osi. Tie budete potrebovať. Aby sme si vysvetlili, ako sa so SketchUp-omarába, spravme stoličku.

Urobte štvorec (nástroj  v hornej časti), ktorý bude mať jeden roh v priesečníku 3 osí. Začnite písať (len tak, nezáleží kde) 18“; 18“ a stlačte enter. Naskočí vám štvorec, ktorý pomocou nástroja  prevediete do 3D, tým že ho potiahnete dohora, tak aby vám vpravo dole naskočilo 1,22 m:  . Kliknite.

Naskočí vám kváder, na ktorom začnete kresliť čiaru:



1 a keď vám čiara zmodrie a budete ju mať asi tak ďaleko ako na obrázku 1, kliknite. Potom v pravom uhle na nakreslenú nakreslite ďalšiu, tak, aby bola po hranu kvádra (obr.2).



(Keď čiara, ktorú kreslíte, zmodrie, tak je rovnobežná s modrou osou, keď ozelenie, je rovnobežná so zelenou a keď očervenie, tak s červenou.)

OK, článok nám končí. Nabudúce si to dorobíme, medzi iným spoznáme nástroje Zatlačiť a Vedierko.

Andrej