

gedurende 120 minuten

profielvak MVI – CSPE KB

onderdeel C

Naam kandidaat _____ Kandidaatnummer _____

Bij dit onderdeel horen digitale bestanden.

Dit onderdeel bestaat uit 4 opdrachten.

Voor dit onderdeel zijn maximaal 23 punten te behalen.

Voor elk opdrachtnummer staat hoeveel punten met een goede uitvoering behaald kunnen worden.

Overzicht examen

Het CSPE bestaat uit vier onderdelen.

In het overzicht staat hoeveel punten je per onderdeel kunt behalen en welke opdrachten je gaat uitvoeren in dit onderdeel.

onderdeel A	33 punten	
onderdeel B	22 punten	
onderdeel C	23 punten	<ul style="list-style-type: none">– een game-opstelling opbouwen– een instructiekaart maken– vragen beantwoorden– vragen beantwoorden over een filmfragment
onderdeel D	35 punten	

Comics & Heroes is een evenement voor fans van strips en helden. Bezoekers kunnen tijdens het evenement deelnemen aan een een-tegen-een-pc-game. De deelnemers worden gefilmd met een IP-camera. Jij zorgt ervoor dat gamers via een lokaal netwerk tegen elkaar kunnen spelen en bouwt een game-opstelling op.

10p 1 **Opbouwen game-opstelling**

Leg een lokaal netwerk aan en zet de game-opstelling klaar.

Voordat je aan de opdracht begint

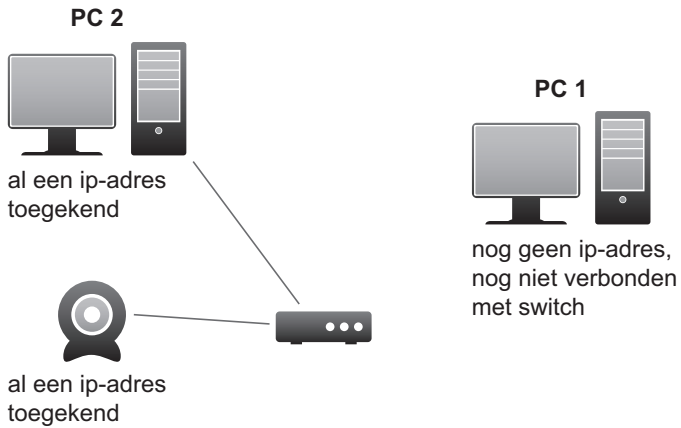
- Lees de opdracht eerst helemaal door.
- Bij deze opdracht wordt ook je werktempo beoordeeld.
Je hebt 50 minuten de tijd om het netwerk aan te leggen en de game-opstelling klaar te zetten.
- De examiner geeft aan wanneer je mag beginnen met de opdracht.
Als de 50 minuten voorbij zijn, geeft de examiner aan dat je moet stoppen met de opdracht.
- Zorg dat je op een professionele manier werkt.

Werkwijze

Bekijk de computeronderdelen die de examiner heeft klaargelegd en kies hieruit de benodigde materialen:

- pc 1 met toetsenbord en muis
- 2 beeldschermen
- 3 UTP-kabels
- geheugenmodule
- switch
- pc 2 met toetsenbord en muis
- IP-camera

Startopstelling:



stap 1: pc's aansluiten en geheugen uitbreiden:

- De IP-camera en pc 2 zijn al aangesloten op de switch.
- Maak pc 1 open en breid het werkgeheugen uit met de beschikbare geheugenmodule.
- Controleer of je de geheugenmodule juist hebt geplaatst en controleer de werking.
- Sluit pc 1 aan op de switch.

stap 2: netwerkkaart controleren:

- Zoek op en noteer welk IP-adres de IP-camera en pc 2 hebben.

IP-adres IP-camera:

IP-adres pc 2:

- Configureer pc 1 in dezelfde range als de IP-camera.
Noteer het IP-adres.

IP-adres pc 1:

- Maak een screenshot van de instellingen op pc 1 en plaats het in een tekstverwerkingsbestand met de naam: screenshot_[jouw naam].
- Controleer de verbinding tussen de pc's. Maak hier een screenshot van en plaats dit ook in screenshot_[jouw naam].
- Sla het tekstverwerkingsbestand screenshot_[jouw naam] op. De screenshots heb je nodig voor de volgende opdracht.

stap 3: resultaat laten zien

- Laat het resultaat van de verbinding tussen de pc's zien aan de examinerator.
- Richt de camera op de plaats waar de speler achter pc 2 gaat plaatsnemen, zodat deze gamer goed in beeld kan worden gebracht.
- Controleer de werking van de IP-camera op pc 1.
- Laat het beeld van de gameplek op pc 2 aan de examinerator zien via pc 1.
- Leg aan de examinerator uit welke stappen je hebt uitgevoerd.

Je hebt de opstelling opgebouwd en gaat een instructiekaart maken voor toekomstige evenementen. Met behulp van deze instructiekaart moet de opstelling makkelijk nagebouwd kunnen worden.

6p **2 Instructiekaart**

Maak een instructiekaart om de opstelling uit opdracht 1 na te bouwen.

Voordat je aan de opdracht begint

Controleer de screenshots die je hebt gemaakt op bruikbaarheid. Als je de screenshots niet bruikbaar vindt, gebruik dan de screenshots uit de map vb_ict_kb.

Productie-eisen

Ontwerp en inhoud:

- De instructiekaart past op 1 pagina A4-formaat (enkelzijdig).
- Kies voor een duidelijke titel en zet deze boven aan de instructiekaart.
- Maak een stappenplan voor het opbouwen van de game-opstelling volgens stap 1 t/m 3 in opdracht 1. Gebruik hier de screenshots bij.
- Verwerk afbeeldingen in de instructiekaart.
- Geef met lijnen aan hoe de UTP-kabels verbonden zijn.
- Zet in een kader een handige tip voor de gebruiker. De tip moet gaan over het snel vinden van de netwerkinstellingen.
- Plaats de informatie in een opmaak die functioneel is voor een instructiekaart.

Werkwijze

- Bekijk de afbeeldingen in de map vb_ict_kb.
- Maak met een zelfgekozen programma de instructiekaart.
- Controleer of de instructiekaart aan alle productie-eisen voldoet.
- Sla de instructiekaart op als pdf onder de bestandsnaam: instructiekaart_[jouw naam].

3p **3 Vragen beantwoorden over een storing in de netwerkverbinding**

Beantwoord de vragen over een storing in de netwerkverbinding.

Tijdens Comics & Heroes werkt de netwerkverbinding van het lokale netwerk ineens niet meer. Je denkt dat dit komt door een kapotte kabel.

vraag 1a

Hoe kun je controleren of de storing inderdaad komt door een kapotte kabel?

.....
.....
.....

vraag 1b

Noem twee andere oorzaken dan een kapotte kabel waardoor een netwerkverbinding kan wegvallen.

oorzaak 1:

oorzaak 2:

vraag 2

Tijdens Comics & Heroes werkt de gebruikte IP-camera niet goed. Een medewerker wil de camera terugzetten naar fabrieksinstellingen. Leg uit welke andere oplossing je beter eerst kunt proberen. Noem minimaal één argument.

oplossing:

argument(en):

.....

4p **4 Filmfragment**

Maak de opdracht bij het filmfragment.

Werkwijze

- Open het bestand vb_filmfragment_kb in de map vb_ict_kb.
- Lees de opdracht helemaal door.
- Beluister de instructie en bekijk het filmfragment.
- Vul de tabel bij vraag 1 in:
 - Vul in de tweede kolom in of het goed of niet goed ging.
 - Als het niet goed ging, leg dan in de derde kolom uit hoe je het anders zou doen.
 - Als het goed ging, leg dan in de derde kolom uit waarom het goed ging.
- Vul vraag 2 in.

opdracht bij filmfragment

vraag 1

onderwerp	beoordeling	leg uit
de technische uitleg over de harde schijf	<input type="checkbox"/> ging goed <input type="checkbox"/> ging niet goed	
de specificaties van de computer uitleggen op een manier zodat een klant zonder ICT-kennis het begrijpt	<input type="checkbox"/> het ging goed <input type="checkbox"/> het ging niet goed	
het advies over het maken van een back-up via een clouddienst	<input type="checkbox"/> ging goed <input type="checkbox"/> ging niet goed	
de geselecteerde systeemeisen zijn passend bij een computer voor grafisch gebruik	<input type="checkbox"/> het ging goed <input type="checkbox"/> het ging niet goed	
de verkoper verkoopt een computer aan de hand van de wensen van de klant	<input type="checkbox"/> het ging goed <input type="checkbox"/> het ging niet goed	

vraag 2

De verkoper geeft aan dat een hoge kloksnelheid belangrijk is als je met grafische programma's wilt werken op je computer. Leg in je eigen woorden uit wat kloksnelheid is en waarom dit belangrijk is.

.....

.....

.....

.....

.....

Als je klaar bent met dit onderdeel lever je alle documenten in.