

# 6. Neumann János Nemzetközi Tehetségkutató Programtermék Verseny végeredménye (2010. március 20.)

Számítógépes művészeti program (Általános Iskola)				
Grafika				
	Helyezés	Pályamű:	Név:	Iskola:
1	<b>1</b>	Hóember, Éjszakai táj, Rénszarvas, Állat, Kutya	Novinszky Judit	NYME Bolyai János Gyakorló Általános Iskola és Gimn., Szombathely
2	<b>2</b>	Neumann-verseny	Kovács Attila	NYME Bolyai János Gyakorló Általános Iskola és Gimn., Szombathely
3	<b>3</b>	Képek	Antal Márton	NYME Bolyai János Gyakorló Általános Iskola és Gimn., Szombathely
4	<b>4</b>	Kobe Bryant, Tonino Lamborghini, Burn intense energy	Hacker Erik	NYME Bolyai János Gyakorló Általános Iskola és Gimn., Szombathely
Zene				
	Helyezés	Pályamű:	Név:	Iskola:
5	<b>1</b>	MIXX	Bartók Dávid	Jovan Jovanović Zmaj Á.I., Magyarokanizsa
6	<b>2</b>	Neumann-verseny	Kovács Attila	NYME Bolyai János Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium, Szombathely
7	<b>3</b>	GET GET DOWN, Gotta Let You Go	Tóth Máté	NYME Bolyai János Gyakorló Általános Iskola és Gimn., Szombathely
Animáció				
	Helyezés	Pályamű:	Név:	Iskola:
8	<b>1</b>	Rudolf történetei	Kispál Anna	NYME Bolyai János Gyakorló Általános Iskola és Gimn., Szombathely
9	<b>2</b>	Megoldások	Péterfy Áron	NYME Bolyai János Gyakorló Általános Iskola és Gimn., Szombathely
10	<b>3</b>	Vonat	Dombai Tamás	Baka István Általános Iskola, Szekszárd
Számítógépes művészeti program (Középiskola)				
Grafika				
	Helyezés	Pályamű:	Név:	Iskola:
11	<b>1</b>	Fox2	Pápay Rita	Energetikai Szakközépiskola és Kollégium, Paks
12	<b>2</b>	Az idő kereke, este	Kincses Fanni	Zentai Gimnázium, Zenta
13	<b>3</b>	Reborn	Schön Péter	Energetikai Szakközépiskola és Kollégium, Paks
14	<b>4</b>	Dragon Lord, Musician, White embrace, Purple Dream, The Gate	Gyutai Vanda	Energetikai Szakközépiskola és Kollégium, Paks
15	<b>4</b>	Believe, Fun	Molnár Luca	University of Hertfordshire
16	<b>6</b>	Alma és Kígyó, Lovak és Én	Kávai Zsuzsanna	Zentai Gimnázium, Zenta
Zene				
	Helyezés	Pályamű:	Név:	Iskola:
17	<b>1</b>	Zene 1-2-3	Orosz Dávid	Zentai Gimnázium, Zenta
18	<b>2</b>	1,2,3	Szebenyi Máté	Lévay József Református Gimnázium, Miskolc
19	<b>3</b>	Bolyongás, Álmodozás	Papp Norbert	Apáczai Oktatási Központ, Dombóvár

# 6. Neumann János Nemzetközi Tehetségkutató Programtermék Verseny végeredménye (2010. március 20.)

## Animáció

	Helyezés	Pályamű:	Név:	Iskola:
20	<b>1</b>	Youtube	Molnár Luca	University of Hertfordshire
21	<b>2</b>	Motorozás	Bárczy Örs	I. Béla Gimnázium, Szekszárd
22	<b>3</b>	Rubik kocka	Locki János	Bolyai Tehetségkutató Gimnázium, Zenta

## Alkalmazói programok (Általános iskola)

	Helyezés	Pályamű:	Név:	Iskola:
23	<b>1</b>	Syber Media Player	Rozsnyik Szabolcs	Jovan Jovanović Zmaj Á.I., Magyarkanizsa
24	<b>2</b>	Worms 4 Portál	Horváth János	NYME Bolyai János Gyakorló Általános Iskola és Gimn., Szombathely
25	<b>2</b>	Worms 4 Portál	Horváth Bálint	NYME Bolyai János Gyakorló Általános Iskola és Gimn., Szombathely
26	<b>3</b>	Bethany Joy rajongói oldal	Németh Enikő	NYME Bolyai János Gyakorló Általános Iskola és Gimn., Szombathely
27	<b>4</b>	East Avia FC	Marko Radukin	OŠ "Đura Jakšić", Paraćin

## Alkalmazói programok (Középiskola)

	Helyezés	Pályamű:	Név:	Iskola:
28	<b>1</b>	Patrónus	Bálint Márton	Neumann János Szám.tech. Szakközépiskola, Budapest
29	<b>2</b>	Office Tools	Milan Pandurov	Gimnazija „Dušan Vasiljev”, Kikinda
30	<b>3</b>	FC-Arsenal weboldal	Szalai Gábor	Deák Ferenc Közgazdasági és Informatikai Szakközépiskola, Győr
31	<b>4</b>	Pcrypt titkosító program	Esch Péter	Illyés Gyula Gimnázium, Dombóvár
32	<b>5</b>	Sulidoc tananyagmegosztó	Páli Dániel	Kispesti Deák Ferenc Gimnázium, Budapest
33	<b>6</b>	Nacionalni Parkovi Srbije	Vucinic Filip	Technicka Skola, Kikinda
34	<b>7</b>	Főnix	Serleg Dániel	Ganz Ábrahám és Munkácsy Mihály Szakközépiskola és Szakiskola, Zalaegerszeg
35	<b>7</b>	Főnix	Tóth Dávid	Ganz Ábrahám és Munkácsy Mihály Szakközépiskola és Szakiskola, Zalaegerszeg

## Megépített automata és vezérlése (Általános iskola)

	Helyezés	Pályamű:	Név:	Iskola:
36	<b>1</b>	Robotkar	Kollár Tamás	Október 18 Általános Iskola, Zentagunaras

# 6. Neumann János Nemzetközi Tehetségkutató Programtermék Verseny végeredménye (2010. március 20.)

<b>Megépített (digitális) automata és vezérlése (Középiskola)</b>				
	<b>Helyezés</b>	<b>Pályamű:</b>	<b>Név:</b>	<b>Iskola:</b>
37	<b>1</b>	Interneten irányítható kocsi	<b>Mérő László</b>	NYME Bolyai János Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium, Szombathely
38	<b>1</b>	Interneten irányítható kocsi	<b>Orosz Ádám</b>	NYME Bolyai János Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium, Szombathely
39	<b>2</b>	Robotkar	<b>Opolczer Dániel</b>	Wesselényi Miklós Műszaki Szakközépiskola, Budapest
<b>Számítógéppel támogatott tervezés (Általános iskola)</b>				
40	<b>1</b>	House 1-2, Monas-tery Studencia, Stampac	<b>Nemanja Potkonjak</b>	OŠ "Đura Jakšič", Paraćin
41	<b>1</b>	Brod, most, stadion hala; Ratni brod	<b>Simo Lazicic</b>	OŠ 22 avgust, Bukovac
42	<b>3</b>	Castle, Digital Camera Nikon, ION gramafon	<b>Danijela Puzarov</b>	OŠ "Đura Jakšič", Paraćin
<b>Számítógéppel támogatott tervezés (Középiskola)</b>				
43	<b>1</b>	Így készült...	<b>Bárczy Örs</b>	I. Béla Gimnázium, Szekszárd
44	<b>2</b>	Komfort Konzol	<b>Kosányi István</b>	Beszédes József MMIK, Magyarkanizsa
45	<b>3</b>	3D Gitare és gitárerősítő	<b>Emil Osmanbegovic</b>	Tehnička Škola, Kikinda
<b>Játékprogramok (Általános iskola)</b>				
	<b>Helyezés</b>	<b>Pályamű:</b>	<b>Név:</b>	<b>Iskola:</b>
46	<b>1</b>	PACMAN – társulat	<b>Garami Péter</b>	Sárberki Általános Iskola, Tatabánya
47	<b>2</b>	The Adventures of Superman	<b>Doszkocs Zoltán</b>	Október 18 Általános Iskola, Zentagunaras
<b>Játékprogramok (Középiskola)</b>				
	<b>Helyezés</b>	<b>Pályamű:</b>	<b>Név:</b>	<b>Iskola:</b>
48	<b>1</b>	Hal-lak	<b>Bayrak Yusuf</b>	Gépészeti és Számítástechnikai Szakközépiskola, Békéscsaba
49	<b>2</b>	21-es kártyajáték	<b>Juhász Kristóf</b>	Bolyai Tehetségkutató Gimnázium, Zenta
50	<b>3</b>	Stickman- klánbázis	<b>Mérő Bálint</b>	Bajza József Általános Iskola, Budapest
51	<b>3</b>	Stickman- klánbázis	<b>Horváth Dániel Bendegúz</b>	Vak Bottyán Általános Művelődési Központ, Simontornya
52	<b>4</b>	BOLTX	<b>Eke Péter</b>	Báthory István Elméleti Liceum Kolozsvár
53	<b>4</b>	Totorpedo	<b>Bíró Gábor</b>	Batthyány Lajos Gimnázium, Nagykanizsa
54	<b>6</b>	Pascal- labirintus	<b>Babicz Manó</b>	Kaposvári Egyetem Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium, Kaposvár

# 6. Neumann János Nemzetközi Tehetségkutató Programtermék Verseny végeredménye (2010. március 20.)

<b>Oktatóprogramok (Általános Iskola)</b>				
	<b>Helyezés</b>	<b>Pályamű:</b>	<b>Név:</b>	<b>Iskola:</b>
55	<b>1</b>	Globális felmelegedés	<b>Kávai Konrád</b>	Jovan Jovanović Zmaj Á.I., Magyarakanizsa
56	<b>2</b>	Dunav spaja narode	<b>Tamara Kolarov</b>	OŠ 22 avgust, Bukovac
57	<b>3</b>	Cselló	<b>Kerekes Nikolett</b>	II. Rákóczi Ferenc Általános Iskola, Nagykőrös
58	<b>3</b>	Búvárkodás a Vöröstengerben	<b>Kósa Zoltán</b>	II. Rákóczi Ferenc Általános Iskola, Nagykőrös
59	<b>5</b>	Paint	<b>Borsi Krisztina</b>	Arany János Református Gimnázium, Szakképző Iskola és Diákotthon, Nagykőrös

<b>Oktatóprogramok (Középiskola)</b>				
	<b>Helyezés</b>	<b>Pályamű:</b>	<b>Név:</b>	<b>Iskola:</b>
60	<b>1</b>	Oktató prg. Digitális táblára	<b>Erdélyi Soma</b>	Széchenyi István Gimnázium, Sopron
61	<b>2</b>	Másodfokú témakör	<b>Varsányi Márton</b>	NYME Bolyai János Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium, Szombathely
62	<b>3</b>	Újrahasznosítás	<b>Danka Bianka</b>	Bolyai János Gimnázium, Kecskemét
63	<b>4</b>	Függvényrajzoló	<b>Kovács Péter</b>	Váci Mihály Gimnázium, Encs

	<b>Egyéb díjak</b>	<b>Pályamű:</b>	<b>Név:</b>	<b>Iskola:</b>
1	<b>Zsúri különdíj</b>	Oktató prg. Digitális táblára	<b>Erdélyi Soma</b>	Széchenyi István Gimnázium, Sopron
2	<b>Közön-ségdíj</b>	Másodfokú témakör	<b>Varsányi Márton</b>	NYME Bolyai János Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium, Szombathely
3	<b>NJSZT különdíj</b>	Robotkar	<b>Kollár Tamás</b>	Október 18 Általános Iskola, Zentagunaras