

**MINISTERUL EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII
AL REPUBLICII MOLDOVA**

**AGENȚIA NAȚIONALĂ
PENTRU CURRICULUM ȘI
EVALUARE**

Raionul

Localitatea

Instituția de învățământ

Numele, prenumele elevului

TESTUL Nr. 1

INFORMATICA

TEST PENTRU EXERSARE
CICLUL LICEAL

Profil real

februarie, 2026

Timp alocat: 180 de minute

Rechizite și materiale permise: *pix cu cerneală albastră.*

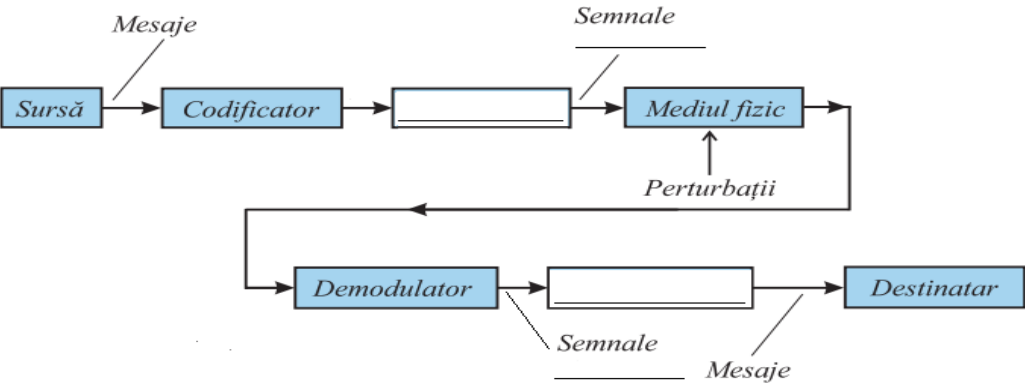
Instrucțiuni pentru candidat:

- Citește cu atenție fiecare item și efectuează operațiile solicitate.
- Lucrează independent.

Îți dorim mult succes!

Punctaj acumulat _____

Unități de măsură a informației 1 bit – unitate elementară 1 B (Octet) = 8 biți 1 KB (Kiloctet) = 2 ¹⁰ B (1024 B) 1 MB (Megaoctet) = 2 ¹⁰ KB (1024 KB) 1 GB (Gigaoctet) = 2 ¹⁰ MB (1024 MB) 1 TB (Teraoctet) = 2 ¹⁰ GB (1024 GB)	Unități de măsură a informației 1 Kbit (Kilobit) = 2 ¹⁰ biți = 1024 biți 1 Mbit (Megabit) = 2 ¹⁰ Kbit (1024 Kbiți) 1 Gbit (Gigabit) = 2 ¹⁰ Mbit (1024 Mbiți) 1 Tbit(Terabit) = 2 ¹⁰ Gbit(1024 Gbiți)	Tabelul de conversiune <table border="1"> <thead> <tr> <th>octal</th> <th>binar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>0</td><td>000</td></tr> <tr><td>1</td><td>001</td></tr> <tr><td>2</td><td>010</td></tr> <tr><td>3</td><td>011</td></tr> <tr><td>4</td><td>100</td></tr> <tr><td>5</td><td>101</td></tr> <tr><td>6</td><td>110</td></tr> <tr><td>7</td><td>111</td></tr> </tbody> </table>	octal	binar	0	000	1	001	2	010	3	011	4	100	5	101	6	110	7	111																		
octal	binar																																					
0	000																																					
1	001																																					
2	010																																					
3	011																																					
4	100																																					
5	101																																					
6	110																																					
7	111																																					
Tabelul puterilor numărului 2 2 ⁰ = 1 2 ¹ = 2 2 ⁹ = 512 2 ⁻¹ = 0,5 2 ² = 4 2 ¹⁰ = 1024 2 ⁻² = 0,25 2 ³ = 8 2 ¹¹ = 2048 2 ⁻³ = 0,125 2 ⁴ = 16 2 ¹² = 4096 2 ⁻⁴ = 0,0625 2 ⁵ = 32 2 ¹³ = 8192 2 ⁻⁵ = 0,03125 2 ⁶ = 64 2 ¹⁴ = 16384 2 ⁻⁶ = 0,015625 2 ⁷ = 128 2 ¹⁵ = 32768 2 ⁻⁷ = 0,0078125 2 ⁸ = 256 2 ¹⁶ = 65536 2 ⁻⁸ = 0,00390625	Tabelul de conversiune <table border="1"> <thead> <tr> <th>hexazecimal</th> <th>binar</th> <th>hexazecimal</th> <th>binar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>0</td><td>0000</td><td>8</td><td>1000</td></tr> <tr><td>1</td><td>0001</td><td>9</td><td>1001</td></tr> <tr><td>2</td><td>0010</td><td>A</td><td>1010</td></tr> <tr><td>3</td><td>0011</td><td>B</td><td>1011</td></tr> <tr><td>4</td><td>0100</td><td>C</td><td>1100</td></tr> <tr><td>5</td><td>0101</td><td>D</td><td>1101</td></tr> <tr><td>6</td><td>0110</td><td>E</td><td>1110</td></tr> <tr><td>7</td><td>0111</td><td>F</td><td>1111</td></tr> </tbody> </table>		hexazecimal	binar	hexazecimal	binar	0	0000	8	1000	1	0001	9	1001	2	0010	A	1010	3	0011	B	1011	4	0100	C	1100	5	0101	D	1101	6	0110	E	1110	7	0111	F	1111
hexazecimal	binar	hexazecimal	binar																																			
0	0000	8	1000																																			
1	0001	9	1001																																			
2	0010	A	1010																																			
3	0011	B	1011																																			
4	0100	C	1100																																			
5	0101	D	1101																																			
6	0110	E	1110																																			
7	0111	F	1111																																			
Bifați limbajul de programare pe care îl veți utiliza la rezolvarea sarcinilor incluse în subiectele II și III: <input type="checkbox"/> Pascal <input type="checkbox"/> C/C++																																						

Nr	Item	Punctaj	
Subiectul I. (25 puncte)			
1	<p>Fiecărui produs fabricat într-o fabrică i se atribuie un cod unic format din 20 de caractere. Caracterele din cod pot fi litere latine (26 caractere), cifre zecimale (10 cifre) sau caractere speciale dintr-un set de 6 caractere. Vom considera mulțimea tuturor caracterelor admisibile în codul produsului ca un mesaj al unei surse de informație. Ele au fost codificate cu ajutorul cuvintelor binare de lungime minimă egală.</p> <p>a) Determinați și scrieți în spațiul rezervat pentru răspuns cantitatea de informație (în KB) necesară pentru codificarea și decodificarea univocă a 5120 de produse.</p> <p>Scrieți formulele utilizate pentru:</p> <ul style="list-style-type: none"> - calcularea lungimii minime a cuvintelor binare (în biți) utilizate pentru codificarea unui simbol al sursei date: _____ - calcularea cantității totale de informație pentru păstrarea codul unui produs: _____ <p>Scrieți calculele efectuate: Răspuns: _____ KB</p> <p>b) Completați următoarea diagramă a sistemului de transmitere a informațiilor, scriind numele a două componente lipsă și tipurile a două semnale lipsă generate de componentele corespunzătoare în câmpurile marcate cu „_____”:</p> 	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
2	<p>a) Scrieți în spațiul rezervat la răspuns două cele mai mari baze ale sistemelor de numerație poziționale care nu conțin cifra 7. Răspuns: _____ , _____</p> <p>b) Fie dat numărul $\mathbf{N} = (674, 5)_8$. Bifați în următoarea listă numerele mai mari decât numărul N:</p> <p><input type="checkbox"/> $(101101000, 11)_2$ <input type="checkbox"/> $(1BC, D)_{16}$ <input type="checkbox"/> $(454, 62)_{10}$</p> <p>Scrieți calculele efectuate pentru realizarea conversiunii numărului N în trei sisteme de numerație – binar, hexazecimal și zecimal:</p>	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8

3	<p>Fie dată funcția logică:</p> $f(x_1, x_2, x_3) = \overline{x_1 \vee x_2} \& \overline{x_3}$ <p>a) În funcția logică dată sunt utilizate numai <i>trei</i> porți logice elementare. Scrieți denumirile porților logice în următoarea listă:</p> <ol style="list-style-type: none"> _____ _____ _____ 	<p>b) Bifați valoarea de adevăr a afirmației “<i>Bistabilul RS este un circuit destinat păstrării unei secvențe binare</i>”:</p> <p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> Adevărat <input type="checkbox"/> Fals</p> <p>c) Scrieți valorile funcției logice $f(x_1, x_2, x_3)$ pentru fiecare set de valori ale variabilelor independente:</p> <p style="margin-left: 20px;">○ $f(1, 0, 1) =$ _____</p> <p style="margin-left: 20px;">○ $f(0, 0, 0) =$ _____</p>	L	L
			0	0
			1	1
			2	2
			3	3
			4	4
			5	5
			6	6
			7	7
8	8			

Subiectul II. (32 de puncte)

1	<p>Fie date definițiile de tipuri și declarațiile de variabile în limbajul Pascal:</p> <pre> Var x : (Rosu, Verde, Galben, Albastru, Gri, Orange); b : boolean; c : char; y : real; q : integer; </pre> <p>Variabilelor li s-au atribuit următoarele valori:</p> <pre> x := Gri; b := x > Verde; c := 'D'; y := 11; q := 3; </pre> <p>a) Prima coloană a următorului tabel conține expresii în limbajul Pascal. Completați următoarele coloane cu valorile și tipurile corespunzătoare expresiilor din prima coloană:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 40%;">Expresia</th> <th style="width: 30%;">Valoarea expresiei</th> <th style="width: 30%;">Tipul expresiei</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><code>y / 4</code></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><code>c = chr(ord(c) - 2)</code></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><code>ord(x) mod q</code></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><code>ord(b) - ord(Albastru)</code></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>b) Bifați valoarea de adevăr a afirmației „<i>Secvența de definiții de tipuri și declarații de variabile conține o variabilă de tip anonim de date.</i>”: <input type="checkbox"/> Adevărat <input type="checkbox"/> Fals</p>	Expresia	Valoarea expresiei	Tipul expresiei	<code>y / 4</code>			<code>c = chr(ord(c) - 2)</code>			<code>ord(x) mod q</code>			<code>ord(b) - ord(Albastru)</code>			<p>L</p> <p>0</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>6</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>9</p>	<p>L</p> <p>0</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>6</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>9</p>
		Expresia	Valoarea expresiei	Tipul expresiei														
		<code>y / 4</code>																
		<code>c = chr(ord(c) - 2)</code>																
		<code>ord(x) mod q</code>																
		<code>ord(b) - ord(Albastru)</code>																

Fie date definițiile de constante, declarațiile de variabile și valorile lor inițiale în limbajul **C++**:

```

enum {Rosu, Verde, Galben, Albastru, Gri, Orange} x = Gri;
bool b = x > Verde;
char c = 'D';
float y = 11;
int q = 3;

```

a) Prima coloană a următorului tabel conține expresii în limbajul **C++**. Completați următoarele coloane cu valorile și tipurile corespunzătoare expresiilor din prima coloană:

Expresia	Valoarea expresiei	Tipul expresiei
<code>y / 4</code>		
<code>c = c - 2</code>		
<code>x % q</code>		
<code>b - Albastru</code>		

b) Bifați valoarea de adevăr a afirmației „*Secvența de definiții de tipuri și declarații de variabile conține o variabilă de tip anonim de date.*”: Adevărat Fals

2

Limbajul Pascal

În coloana din stânga a următorului tabel este dat un program **Pascal** care conține o instrucțiune repetitivă **for**.

```
Program pr2;
var i, x, s : integer;
begin
  s := 0;
  for i := 1 to 5 do
  begin
    read (x);
    s := s + x mod 4;
  end;

  write('s=', s);
end.
```

a) Scrieți în spațiul rezervat la răspuns ce va afișa secvența dată de program **Pascal** dacă de la tastatură se va introduce secvența de numere: **5 24 -7 12 -11 25 100**

Răspuns : _____

b) În coloana din dreapta a tabelului dat scrieți un program **Pascal** în care instrucțiunea repetitivă **for** va fi înlocuită cu instrucțiunea repetitivă **while**. Ambele programe trebuie să producă același efect în rezultatul execuției.

Limbajul C++

În coloana din stânga a următorului tabel este dat un program **C++** care conține o instrucțiune repetitivă **for**.

```
// program pr2
#include <iostream>
using namespace std;
int main(){
int i, x, s = 0;
  for(i = 1; i <= 5; i++)
  {
    cin >> x;
    s = s + x % 4;
  }

  cout << "s=" << s;
}
```

a) Scrieți în spațiul rezervat la răspuns ce va afișa programul **pr2** dacă de la tastatură se va introduce secvența de numere: **5 24 -7 12 -11 25 100**

Răspuns : _____

b) În coloana din dreapta scrieți un program **C++** în care instrucțiunea repetitivă **for** va fi înlocuită cu instrucțiunea repetitivă **while**. Ambele programe trebuie să producă același efect în rezultatul execuției.

L
0
1
2
3
4
5
6
7
8L
0
1
2
3
4
5
6
7
8

3	<p>Fie dat programul P3 în care sunt omise secvențe de instrucțiuni.</p> <p>Completați secvențele lipsă astfel ca programul să citească de la tastatură un caracter.</p> <p>Programul trebuie să afișeze caracterul dat numai dacă codul ASCII extins al său este un număr prim.</p> <p>În cazul în care există mai multe soluții corecte, prezentați oricare dintre ele.</p> <table border="1" data-bbox="272 392 1378 940"> <thead> <tr> <th data-bbox="272 392 810 427">Limbajul Pascal</th> <th data-bbox="810 392 1378 427">Limbajul C++</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="272 427 810 940"> <pre>// Program P3 Program P3; var cod, k, nr_div : _____; q : char ; _____ read (_____); cod := _____(q); _____ := 0; for k := 1 _____ cod do if(cod mod k _____ 0) then nr_div:= nr_div +1; if (_____ = 2) then write(q); end.</pre> </td> <td data-bbox="810 427 1378 940"> <pre>// Program P3 #include <iostream> using namespace std; int main() _____ _____ cod, k, nr_div; char q; cin >> _____; cod = _____(q); _____ = 0; for(k = 1; k _____ cod; k++) if(cod % k _____ 0)nr_div++; if(_____ == 2) cout << q; return 0; }</pre> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Notă. Un număr natural este prim dacă el are numai doi divizori : 1 și el însuși.</p>	Limbajul Pascal	Limbajul C++	<pre>// Program P3 Program P3; var cod, k, nr_div : _____; q : char ; _____ read (_____); cod := _____(q); _____ := 0; for k := 1 _____ cod do if(cod mod k _____ 0) then nr_div:= nr_div +1; if (_____ = 2) then write(q); end.</pre>	<pre>// Program P3 #include <iostream> using namespace std; int main() _____ _____ cod, k, nr_div; char q; cin >> _____; cod = _____(q); _____ = 0; for(k = 1; k _____ cod; k++) if(cod % k _____ 0)nr_div++; if(_____ == 2) cout << q; return 0; }</pre>	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8
Limbajul Pascal	Limbajul C++						
<pre>// Program P3 Program P3; var cod, k, nr_div : _____; q : char ; _____ read (_____); cod := _____(q); _____ := 0; for k := 1 _____ cod do if(cod mod k _____ 0) then nr_div:= nr_div +1; if (_____ = 2) then write(q); end.</pre>	<pre>// Program P3 #include <iostream> using namespace std; int main() _____ _____ cod, k, nr_div; char q; cin >> _____; cod = _____(q); _____ = 0; for(k = 1; k _____ cod; k++) if(cod % k _____ 0)nr_div++; if(_____ == 2) cout << q; return 0; }</pre>						
4	<p>Un melc se află la fundul unei fântâni cu adâncimea de h metri. La începutul unei zile melcul pornește spre ieșirea din fântână – nivelul pământului. Deplasarea se termină când melcul ajunge la nivelul pământului. Pe parcursul fiecărei zile melcul urcă x metri, iar noaptea coboară (alunecă) y metri. Se știe că x > y.</p> <p>Sarcină. Scrieți un program care determină numărul de zile în care melcul va ajunge la nivelul pământului.</p> <p>Intrare. De la tastatură se citesc trei numere întregi: h – adâncimea fântânii, x – distanța de urcare a melcului pe parcursul unei zile și y – distanța de coborâre a melcului pe parcursul unei nopți .</p> <p>Ieșire. La ecran se afișează un singur număr întreg – numărul de zile în care melcul va ajunge la nivelul pământului.</p> <p>Exemplu:</p> <table border="1" data-bbox="1042 1496 1366 1563"> <thead> <tr> <th data-bbox="1042 1496 1201 1525">Intrare</th> <th data-bbox="1201 1496 1366 1525">Ieșire</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1042 1525 1201 1563">10 3 2</td> <td data-bbox="1201 1525 1366 1563">8</td> </tr> </tbody> </table>	Intrare	Ieșire	10 3 2	8	L 0 1 2 3 4 5 6 7	L 0 1 2 3 4 5 6 7
Intrare	Ieșire						
10 3 2	8						

Subiectul III. (30 de puncte)				
1	<p>Fie dat programul Pascal:</p> <pre> Program pr1; var s, x: string; i, n, k : integer; label 1; function sir: string; var y : string; begin y := ''; for i := 1 to n do 1: if not((s[i]>'A') and (s[i]<'Z')) then begin y := y + s[i]; k:= k + 1; end; sir := y; end; procedure cifre(q : string); begin i := 0; while i < k do begin i := i + 1; if (q[i]<'0') or (q[i]>'9') then write(q[i]); end; end; begin s := 'EX5-274BC*82qwX'; n := length(s); x := sir; writeln(x); cifre(x); end.</pre>	<p>Analizați programul pr1 și îndepliniți următoarele sarcini:</p> <p>a) Scrieți numărul de variabile globale utilizate în programul pr1:</p> <p>_____</p> <p>b) Subliniați în textul programului pr1 antetul subprogramului cifre.</p> <p>c) Scrieți tipul valorii returnate de subprogramul sir:</p> <p>_____</p> <p>d) Scrieți numărul de operații elementare, care se conțin în expresia booleană a instrucțiunii if precedată de eticheta 1:</p> <p>_____</p> <p>e) Scrieți denumirea instrucțiunii repetitive cu contor care este utilizată în programul pr1:</p> <p>_____</p> <p>f) Scrieți ce se va afișa în rezultatul execuției programului pr1:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	L 0 1 2 3 4 5 6 7	L 0 1 2 3 4 5 6 7

	<p>Fie dat programul C++:</p> <pre>//Program pr1 #include <iostream> #include <string> using namespace std; string s, x; int i, n, k; string sir() { string y = ""; for (i = 0; i < n; i++) E1: if (!(s[i]>='A' && s[i]<='Z')){ y = y + s[i]; k++; } return y; } void cifre(string q) { i = 0; while (i < k){ i++; if (q[i]<'0' q[i]>'9') cout<<q[i]; } } int main() { s = "EX5-274BAC*82qwX"; n = s.length(); x = sir(); cout << x << endl; cifre(x); return 0; }</pre>	<p>Analizați programul pr1 și îndepliniți următoarele sarcini:</p> <p>a) Scrieți numărul de variabile globale utilizate în programul pr1:</p> <p>_____</p> <p>b) Subliniați în textul programului pr1 antetul funcției cifre.</p> <p>c) Scrieți tipul valorii returnate de funcția sir:</p> <p>_____</p> <p>d) Scrieți numărul de operații elementare, care se conțin în expresia booleană a instrucțiunii if precedată de eticheta E1:</p> <p>_____</p> <p>e) Scrieți denumirea instrucțiunii repetitive cu contor care este utilizată în programul pr1:</p> <p>_____</p> <p>f) Scrieți ce se va afișa în rezultatul execuției programului pr1:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>		
2	<p>Un grup de n turiști, cărora li s-au atribuit indici de la 1 la n, au fost cazați la un hotel cu patru nivele. Nivelele sunt numerotate de la 1 la 4. Fiecare turist a primit o cartelă – cheia de la camera de hotel, care conține un număr de trei cifre. Prima cifră însemnând numărul nivelului, iar numărul format din ultimele două cifre – numărul camerei are un număr. În drum spre camere unii turiști s-au deplasat la nivelul greșit.</p> <p>Sarcină: Scrieți un program care va calcula numărul de turiști care au greșit nivelul camerelor în care au fost repartizați și numărul nivelului la care au fost repartizați cei mai mulți turiști. Programul va conține o funcție cu numele floor, care va primi în calitate de parametru un număr întreg – numărul indicat pe o cartelă. Funcția va returna numărul nivelului la care se află camera respectivă.</p> <p>Intrare: Fișierul text <i>tur.in</i> conține pe prima linie un număr întreg n - numărul de turiști ($1 \leq n \leq 30$). Următoarele n linii conțin câte două numere întregi: linia i+1 conține numărul indicat pe cartela repartizată turistului cu indicele i și numărul nivelului la care s-a deplasat turistul cu indicele i.</p> <p>Ieșire: Fișierul text <i>tur.out</i> conține două numere întregi separate prin spațiu – numărul de turiști care au greșit nivelul și numărul nivelului la care au fost repartizați cei mai mulți turiști.</p> <p>Notă. Numai la un nivel au fost repartizați cei mai mulți turiști.</p>	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16	

Exemplu:

tur.in	tur.out	Rezolvarea va fi apreciată pentru: descrierea tipurilor de date și declararea variabilelor; operarea cu fișierele text; citirea și scrierea datelor; organizarea algoritmilor.
5 412 2 320 3 214 3 422 4 411 4	2 4	

3

Suprafața unui patinoar este determinată de:

- dreptele $x=0$ și $x=4$;
- graficul funcției $f(x) = \frac{x^2}{\sqrt{x+0,8}} + 2$
- axa OX .

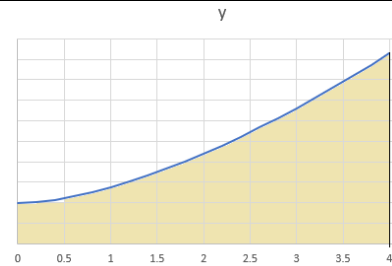
Grosimea patenuarului este de 0,3 metri. Elaborați un program care calculează volumul patinoarului.

Aria bazinei se determină calculând integrala $\int_a^b f(x)dx$

prin **metoda dreptunghiurilor de dreapta** pentru un număr de divizări al segmentului $[a; b]$ cunoscut apriori: $n=40$.

Intrare: Valorile extremităților segmentului $[2; 4]$ și numărul de divizări n ale lui se atribuie nemijlocit în textul programului.

Ieșire: La ecran se afișează un număr real – volumul patinoarului dat.



Algoritmul metodei dreptunghiurilor de dreapta:

Pasul 1: Se introduc valorile extremităților segmentului de integrare a, b și numărul de divizări n .

Pasul 2: Se calculează lungimea segmentului elementar

$$h \leftarrow \frac{|b-a|}{n}; \quad S \leftarrow 0$$

Pasul 3: Pentru toți i de la 1 la n :

a) Se calculează valorile

$$x_i \leftarrow a + ih;$$

b) Se calculează aria dreptunghiului

$$\text{elementar } S_i \leftarrow h \times f(x_i)$$

c) Aria calculată se sumează cu ariile

$$\text{precedente: } S \leftarrow S + S_i$$

Notă: semnul \leftarrow are semnificația de "atribuire a valorii".

L
0
1
2
3
4
5
6
7L
0
1
2
3
4
5
6
7

Subiectul IV. (13 puncte)

1 În sistemul MS Access a fost creată o bază de date. Fragmente din conținutul tabelor bazei de date sunt prezentate în *Imaginea 1*:

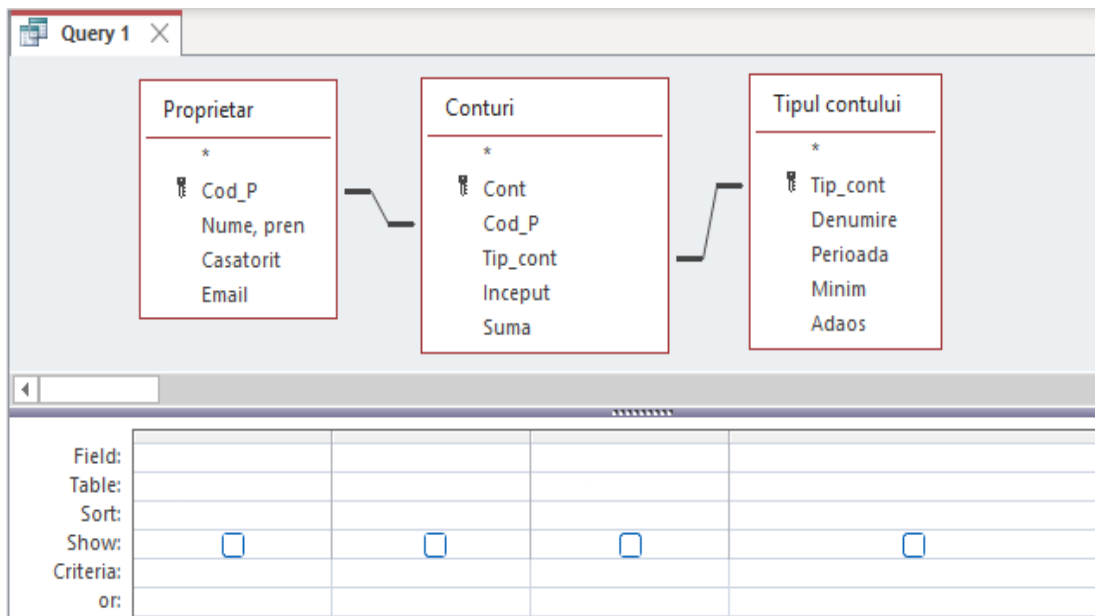
Conturi					Tipul contului				
Cont	Cod_P	Tip_cont	Inceput	Suma	Tip_cont	Denumire	Perioada	Minim	Adaos
1	P2	Tc_1	1/5/2026	2,500.00 L	Tc_1	Economii	6	1,000 L	0.5
2	P2	Tc_2	1/20/2026	3,000.00 L	Tc_2	Junior	24	8,500 L	2.6
3	P1	Tc_1	2/10/2026	2,000.00 L	Tc_3	Colind	6	2,000 L	1.5
4	P3	Tc_3	3/23/2026	2,000.00 L	Tc_4	Senior	12	500 L	3.2
5	P4	Tc_4	3/3/2026	3,400.00 L	Tc_5	Concediu	12	1,500 L	1.3
6	P6	Tc_3	3/18/2026	4,000.00 L					

Proprietar				
Cod_P	Nume, pren	Casatorit	Email	
P1	Popa Emil	<input type="checkbox"/>	emil.p@gmail.com	
P2	Ursu Maria	<input checked="" type="checkbox"/>	ursum_10@yahoo.com	
P3	Juc Ana	<input checked="" type="checkbox"/>	Ana 2025@mail.md	
P4	Vicol Petru	<input type="checkbox"/>	vicol_petru@gmail.com	
P5	Ghimp Dragos	<input checked="" type="checkbox"/>	dragos_gh@gmail.com	
P6	Ilies Sorina	<input type="checkbox"/>	ilies_s22@mail.md	

Imaginea 1

Reieșind din conținutul tabelor bazei de date:

- a) Completați în *Imaginea 2* toate elementele necesare, inclusiv relațiile dintre tabele, pentru a defini în regimul *Design View* o interogare care:
- va conține și va afișa patru câmpuri– *Nume,pren*, *Inceput*, *Denumire* și *Total*;
 - va selecta numai înregistrările despre conturile create după **3/1/2026** (tabelul *Conturi*, câmpul *Inceput*), cu denumirea **Colind** (tabelul *Tipul contului*, câmpul *Denumire*);
 - va crea un câmp calculat cu numele *Total* valorile cărora sunt egale cu suma valorilor câmpului *Suma* și a produsului valorilor câmpului *Suma* și a câmpului *Adaos*.



Imaginea 2

b) Scrieți în spațiul rezervat:

- Tipul câmpului **Casatorit** din tabelul *Proprietar*: _____
- Tipul câmpului **Cont** din tabelul *Conturi*: _____
- Tipul câmpului **Minim** din tabelul *Tipul contului*: _____

L
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13

L
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13