

**MINISTERUL EDUCAȚIEI  
ȘI CERCETĂRII  
AL REPUBLICII MOLDOVA**

**AGENȚIA NAȚIONALĂ  
PENTRU CURRICULUM ȘI  
EVALUARE**

Район/ Муниципий

Место жительства

Учебное заведение

Фамилия, имя ученика

**ТЕСТ № 1**

**ИНФОРМАТИКА**

**ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ТЕСТ  
ЛИЦЕЙСКИЙ ЦИКЛ**

Профиль: гуманитарный, искусство, спортивный  
февраль, 2026 год  
Время выполнения: 180 минут.

Необходимые материалы: *ручка с пастой синего цвета.*

**Памятка для кандидата:**

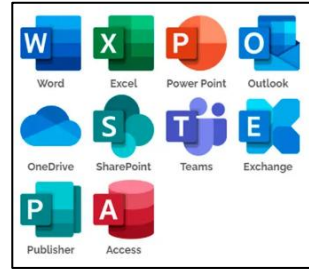
- Прочитай внимательно и аккуратно выполни каждое задание.
- Работай самостоятельно.

***Желаем успехов!***

Количество баллов \_\_\_\_\_

Единицы измерения количества информации	Таблица степеней числа 2
1 бит– элементарная единица	$2^0 = 1$
1 В (Байт) = 8 bit	$2^1 = 2$ $2^9 = 512$
1 КВ (Килобайт) = $2^{10}$ В (1024 В)	$2^2 = 4$ $2^{10} = 1024$
1 МВ (Мегабайт) = $2^{10}$ КВ (1024 КВ)	$2^3 = 8$ $2^{11} = 2048$
1 GB (Гигабайт) = $2^{10}$ МВ (1024 МВ)	$2^4 = 16$ $2^{12} = 4096$
1 ТВ (Терабайт) = $2^{10}$ GB (1024 GB)	$2^5 = 32$ $2^{13} = 8192$
	$2^6 = 64$ $2^{14} = 16384$
	$2^7 = 128$ $2^{15} = 32768$
	$2^8 = 256$ $2^{16} = 65536$
<p>Отметьте знаком <input checked="" type="checkbox"/> язык программирования, который будете использовать для решения заданий, включенных в темы II и III:</p> <p style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> Паскаль      <input type="checkbox"/> C/C++ </p>	

№	Задание	Баллы																													
<b>Тема I. (13 баллов)</b>																															
1	<p><b>10</b> приложений MS Office образуют набор всех возможных сообщений некоторого источника (Рисунок 1). Все сообщения были закодированы с использованием двоичных слов одинаковой длины.</p> <p>а) Вычислите и запишите в отведенное для ответа пространство наименьшую длину двоичных слов одинаковой длины, достаточную для однозначного кодирования и декодирования сообщений данного источника.</p> <p>Запишите использованную формулу: _____</p> <p>Запишите выполненные вычисления: _____ Ответ: _____</p> <p>б) При запуске приложений из Рисунка 1 сначала воспроизводится вступительный видеоклип. Длительность клипа составляет <b>32</b> секунды, воспроизводится со скоростью <b>24</b> кадра в секунду, и каждый кадр представляет собой цветное изображение размером <b>2048x2048</b> пикселей и <b>256</b> уровней яркости для трех основных цветов. Вычислите и запишите в отведенное для ответа пространство объем информации, содержащейся в этом видеоклипе, в Гигабайтах (GB).</p> <p>Напишите формулу, используемую для видеоклипа: _____</p> <p>Напишите формулу, используемую для одного кадра: _____</p> <p>Запишите выполненные вычисления: _____ Ответ: _____ GB</p>	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																												
<b>Тема II. (40 баллов)</b>																															
1.	<p>В таблице содержатся фрагменты (столбец <b>A</b>), для которых необходимо определить, какому определению они соответствуют — идентификаторам, ключевым словам или не могут использоваться в качестве элемента языка программирования (соответствующие столбцы). Отметьте соответствие знаком <input checked="" type="checkbox"/>.</p> <p>Язык <b>Паскаль</b>:</p> <table border="1" data-bbox="236 1720 1342 2072"> <thead> <tr> <th data-bbox="236 1720 491 1821">A</th> <th data-bbox="491 1720 746 1821">Идентификаторы</th> <th data-bbox="746 1720 1002 1821">Ключевые слова</th> <th data-bbox="1002 1720 1342 1821">Не является элементом языка программирования</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="236 1821 491 1865">abc</td> <td data-bbox="491 1821 746 1865" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="746 1821 1002 1865" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="1002 1821 1342 1865" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td data-bbox="236 1865 491 1910">case</td> <td data-bbox="491 1865 746 1910" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="746 1865 1002 1910" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="1002 1865 1342 1910" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td data-bbox="236 1910 491 1955">for</td> <td data-bbox="491 1910 746 1955" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="746 1910 1002 1955" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="1002 1910 1342 1955" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td data-bbox="236 1955 491 2000">a1b2</td> <td data-bbox="491 1955 746 2000" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="746 1955 1002 2000" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="1002 1955 1342 2000" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td data-bbox="236 2000 491 2045">3a2b</td> <td data-bbox="491 2000 746 2045" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="746 2000 1002 2045" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="1002 2000 1342 2045" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td data-bbox="236 2045 491 2072">type</td> <td data-bbox="491 2045 746 2072" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="746 2045 1002 2072" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="1002 2045 1342 2072" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>	A	Идентификаторы	Ключевые слова	Не является элементом языка программирования	abc	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	case	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	for	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	a1b2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3a2b	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	type	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	L 0 1 2 3 4 5 6	L 0 1 2 3 4 5 6
A	Идентификаторы	Ключевые слова	Не является элементом языка программирования																												
abc	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																												
case	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																												
for	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																												
a1b2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																												
3a2b	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																												
type	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																												



Рисунок\_1

Язык C++:

A	Идентификаторы	Ключевые слова	Не является элементом языка программирования
abc	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
switch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
for	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
alb2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3a2b	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
typedef	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Примечание: каждому фрагменту из строки соответствует только один знак ..

2

а) На следующем изображении представлены выражения на изучаемых языках программирования. Каждый оператор и стандартная функция сопровождаются кассетой для ввода данных. Запишите в эти поля числа, соответствующие порядку выполнения операторов и стандартных функций.

Если существует более одного правильного решения, укажите любое из них.

Язык Паскаль:

                   
 ( sqrt( 9 ) - abs( -2 )) < ( trunc(7.2) + 5 div 2 )

Язык C++:

                   
 ( sqrt(9) - abs( -2 )) < ( trunc(7.2) + 5 / 2 )

б) Вычислите и запишите значение данного выражения: \_\_\_\_\_

L  
0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8

L  
0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8

3

Дана вещественная переменная  $x$ . Напишите оператор ветвления `if`, который вычислит и выведет значение функции  $y$ :

$$y = \begin{cases} x - 3, & |x| \leq 3 \\ x + 3, & |x| > 3 \end{cases}$$

L  
0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7

L  
0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7

4	<p>Дана программа <b>p4</b> в которой пропущены фрагменты кода.          Заполните недостающие фрагменты, таким образом, чтобы программа считывала потребляемую мощность <b>p</b> и количество лампочек <b>x</b> в <b>n</b> светильниках и вычисляла общее потребление и общее количество лампочек. Результат выводится на экран с <b>3-мя</b> знаками после запятой. Отметьте знаком <input checked="" type="checkbox"/> один из вариантов ответа на вопрос " Что будет выведено на экран после выполнения программы <b>p4</b>?":</p> <p><input type="checkbox"/> Общее потребление      <input type="checkbox"/> Среднее значение      <input type="checkbox"/> Общее количество лампочек</p> <table border="1" data-bbox="225 412 1326 1144"> <thead> <tr> <th data-bbox="225 412 699 454">Язык Паскаль</th> <th data-bbox="699 412 1326 454">Язык C++</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="225 454 699 1144"> <pre> program p4; var n, i, __, k:integer;     __, p, s:real; begin   write ( 'n=' );   read ( n );   k := 0;   s := __;   for i := 1 to __ do   begin     readln ( p, x );     __:= s + p*x;     k := __ + x;   end;   m := s / k;   writeln( m:0:__ ); end. </pre> </td> <td data-bbox="699 454 1326 1144"> <pre> //program p4; #include &lt;iostream&gt; #include &lt;iomanip&gt; using namespace std; int main() { int n, i, __, k = 0;   float __, p, s = __;   cout &lt;&lt; "n=";   cin &gt;&gt; n;   for (i = 1; i &lt;= __; i++)   {     cin &gt;&gt; p &gt;&gt; x;     __= s + p*x;     k = __ + x;   }   m = s / k;   cout &lt;&lt;fixed &lt;&lt;setprecision(__)&lt;&lt;m;   return 0; } </pre> </td> </tr> </tbody> </table>	Язык Паскаль	Язык C++	<pre> program p4; var n, i, __, k:integer;     __, p, s:real; begin   write ( 'n=' );   read ( n );   k := 0;   s := __;   for i := 1 to __ do   begin     readln ( p, x );     __:= s + p*x;     k := __ + x;   end;   m := s / k;   writeln( m:0:__ ); end. </pre>	<pre> //program p4; #include &lt;iostream&gt; #include &lt;iomanip&gt; using namespace std; int main() { int n, i, __, k = 0;   float __, p, s = __;   cout &lt;&lt; "n=";   cin &gt;&gt; n;   for (i = 1; i &lt;= __; i++)   {     cin &gt;&gt; p &gt;&gt; x;     __= s + p*x;     k = __ + x;   }   m = s / k;   cout &lt;&lt;fixed &lt;&lt;setprecision(__)&lt;&lt;m;   return 0; } </pre>	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8
Язык Паскаль	Язык C++						
<pre> program p4; var n, i, __, k:integer;     __, p, s:real; begin   write ( 'n=' );   read ( n );   k := 0;   s := __;   for i := 1 to __ do   begin     readln ( p, x );     __:= s + p*x;     k := __ + x;   end;   m := s / k;   writeln( m:0:__ ); end. </pre>	<pre> //program p4; #include &lt;iostream&gt; #include &lt;iomanip&gt; using namespace std; int main() { int n, i, __, k = 0;   float __, p, s = __;   cout &lt;&lt; "n=";   cin &gt;&gt; n;   for (i = 1; i &lt;= __; i++)   {     cin &gt;&gt; p &gt;&gt; x;     __= s + p*x;     k = __ + x;   }   m = s / k;   cout &lt;&lt;fixed &lt;&lt;setprecision(__)&lt;&lt;m;   return 0; } </pre>						
5	<p>При разделении учеников из класса с <b>n</b> (<b>n&gt;0</b>) учениками на <b>4</b> команды на уроке физкультуры использовался их счет от <b>1</b> до <b>4</b>. Для определения порядкового номера в журнале учеников, участвующих в каждой команде, использовалась программа, которая выводит на экран порядковые номера учеников из журнала в отдельных столбцах. Известно, что четыре команды сформировались по принципу:</p> <p>команда <b>i</b> — порядковый номер при делении на <b>4</b> дает остаток <b>i</b>, для команд <b>1, 2</b> и <b>3</b>;  команда <b>4</b> — порядковый номер при делении на <b>4</b> дает остаток <b>0</b>.</p> <p>Была написана программа <b>p5</b>, затем порядок операторов и фрагментов операторов был изменен. Напишите программу из операторов и фрагментов операторов в левом столбце следующей таблицы, которая будет определять и выводить на экран порядковые номера учеников по командам, начиная с первой команды и заканчивая четвертой.</p> <table border="1" data-bbox="225 1547 1362 2074"> <thead> <tr> <th data-bbox="225 1547 767 1615">Операторы и фрагменты операторов Язык Паскаль</th> <th data-bbox="767 1547 1362 1615">Программа</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="225 1615 767 2074"> <pre> program p5; begin end. if i mod 4 = 0 then writeln(i); end; begin for i := 1 to n do if i mod 4 = 1 then write(i); if i mod 4 = 3 then write(i:5); read(n); if i mod 4 = 2 then write(i:5); var i, n, k: integer; </pre> </td> <td data-bbox="767 1615 1362 2074"></td> </tr> </tbody> </table>	Операторы и фрагменты операторов Язык Паскаль	Программа	<pre> program p5; begin end. if i mod 4 = 0 then writeln(i); end; begin for i := 1 to n do if i mod 4 = 1 then write(i); if i mod 4 = 3 then write(i:5); read(n); if i mod 4 = 2 then write(i:5); var i, n, k: integer; </pre>		L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
Операторы и фрагменты операторов Язык Паскаль	Программа						
<pre> program p5; begin end. if i mod 4 = 0 then writeln(i); end; begin for i := 1 to n do if i mod 4 = 1 then write(i); if i mod 4 = 3 then write(i:5); read(n); if i mod 4 = 2 then write(i:5); var i, n, k: integer; </pre>							

Операторы и фрагменты операторов Язык C++		Программа		
<pre>//program p5 #include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main() { return 0; } if (i % 4 == 0)cout&lt;&lt;i&lt;&lt;endl; } { for (i = 1;i &lt;= n; i++) if (i % 4 == 1)cout&lt;&lt;i&lt;&lt;" "; if (i % 4 == 3)cout&lt;&lt;i&lt;&lt;" "; cin&gt;&gt;n; if (i % 4 == 2)cout&lt;&lt;i&lt;&lt;" "; int i, n, k;</pre>				
Тема III. (22 балла)				
1	<p>Дана программа на Паскале:</p> <pre>program p1; var i, n:integer;     x, y: array [1..4] of integer;     s:real; function m (a, b: integer): real; var rez: real; begin     rez := (a+b)/2.0;     m := rez; end; begin     n := 4;     s := 0;     x[1]:= 23;  x[2]:= 21;     x[3]:= 24;  x[4]:= 20;     for I := 1 to n do     begin         y[i] := x[i] mod 10;         write(y[i], ' ');     end;     writeln;     for i := 1 to n do         s := s + m(x[i], y[i]);     write(s:0:0); end.</pre>	<p>Для программы <b>p1</b> выполните следующие задания:</p> <p>a) Напишите тип результата функции <b>m</b>: _____</p> <p>b) Напишите количество вызовов функции <b>m</b>: _____</p> <p>c) Подчеркните в тексте программы <b>p1</b> заголовок функции <b>m</b>.</p> <p>d) Напишите имена формальных параметров функции <b>m</b>: _____</p> <p>e) Напишите имена переменных составного типа данных, использованных в программе <b>p1</b>: _____</p> <p>f) Отметьте знаком <input checked="" type="checkbox"/> значение истинности утверждения: "Подпрограмма <b>m</b> содержит локальную переменную". <input type="checkbox"/> Истина      <input type="checkbox"/> Ложь</p> <p>g) Напишите, что будет выведено на экран в результате выполнения программы <b>p1</b>: _____ _____</p>	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

	<p>Дана программа на C++:</p> <pre>// Program p1 #include &lt;iostream&gt; using namespace std; int x[4], y[4], i, n; float s; float m (int a, int b) {     float rez;     rez = (a+b)/2.0;     return rez; } int main() {     n = 4;     s = 0;     x[1] = 23;  x[2] = 21;     x[3] = 24;  x[4] = 20;     for (i = 1; i &lt;= n; i++)     {         y[i] = x[i] % 10;         cout &lt;&lt; y[i]&lt;&lt;' ';     }     cout&lt;&lt;endl;     for (i = 1; i &lt;= n; i++)         s = s + m(x[i], y[i]);     cout&lt;&lt;s;     return 0; }</pre>	<p>Для программы <b>p1</b> выполните следующие задания:</p> <p>a) Напишите тип результата функции <b>m</b>: _____</p> <p>b) Напишите количество вызовов функции <b>m</b>: _____</p> <p>c) Подчеркните в тексте программы <b>p1</b> заголовок функции <b>m</b>.</p> <p>d) Напишите имена формальных параметров функции <b>m</b>: _____</p> <p>e) Напишите имена переменных составного типа данных, использованных в программе <b>p1</b>: _____</p> <p>f) Отметьте знаком <input checked="" type="checkbox"/> значение истинности утверждения: "Функция <b>m</b> содержит локальную переменную". <input type="checkbox"/> Истина      <input type="checkbox"/> Ложь</p> <p>g) Напишите, что будет выведено на экран в результате выполнения программы <b>p1</b>: _____ _____</p>															
2	<p>Торговая фирма закупает товары. В файле получения товара указывается закупочная цена товара и коммерческая наценка – процентное значение, которое может быть добавлено к цене данного товара. Данные хранятся в текстовом файле <b>marfa.txt</b>.</p> <p><b>Задание:</b> Напишите программу, которая вычислит окончательную цену товара на полке в зависимости от начальной цены и коммерческой наценки. Программа будет содержать функцию с именем <b>pret</b>, которая принимает в качестве параметров начальную цену товара <b>p</b> и коммерческую наценку <b>a</b>. Функция будет рассчитывать и возвращать окончательную цену соответствующего товара, выставленного на полке.</p> <p><b>Ввод:</b> Текстовый файл <b>marfa.txt</b> содержит на первой строке целое число <b>n</b> - количество приобретенных товаров. Следующие <b>n</b> строк содержат по два числа: действительное число <b>p</b>, указывающее цену товара, и целое число <b>a</b>, указывающее коммерческую наценку на этот товар.</p> <p><b>Вывод:</b> На экран будут выведены <b>n</b> действительных чисел, разделенные пробелом – окончательные цены каждого товара.</p> <p><b>Примечание:</b> формула для вычисления окончательной цены:  <math display="block">\text{цена продажи} = \text{цена товара} * (100 + \text{коммерческая наценка}) / 100</math></p> <p><b>Пример:</b></p> <table border="1" data-bbox="359 1769 1324 1971"> <thead> <tr> <th>marfa.txt:</th> <th>Экран:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5</td> <td>120.00 33.00 72.60 26.25 54.00</td> </tr> <tr> <td>100.00 20</td> <td></td> </tr> <tr> <td>30.00 10</td> <td></td> </tr> <tr> <td>60.50 20</td> <td></td> </tr> <tr> <td>25.00 5</td> <td></td> </tr> <tr> <td>45.00 20</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Решение будет оцениваться по:</b> объявлению типов данных и переменных; использованию текстового файла; чтению и записи данных; алгоритм.</p>	marfa.txt:	Экран:	5	120.00 33.00 72.60 26.25 54.00	100.00 20		30.00 10		60.50 20		25.00 5		45.00 20		L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
marfa.txt:	Экран:																
5	120.00 33.00 72.60 26.25 54.00																
100.00 20																	
30.00 10																	
60.50 20																	
25.00 5																	
45.00 20																	

--	--	--	--

**Тема IV. (25 баллов)**

1 В приложении MS Access была создана база данных. Фрагменты содержания таблиц базы данных представлены на *Рисунке 2*:

The screenshot shows two tables from an MS Access database. The first table, 'Teatre', has columns: ID, Teatru, Despre, and web. The second table, 'Evenimente', has columns: Id\_ev, Denumire, ID, Tip, Afisa, and Data.

ID	Teatru	Despre	web
TDC	Teatrul Dramatic Rus de Stat "A. P. Cehov"		<a href="https://cehov.md/">https://cehov.md/</a>
TEI	Teatrul național "Eugen Ionescu"	La Teatrul Național Eugène Ionesc	<a href="https://itei.md/">https://itei.md/</a>
TFN	Teatrul fără nume	Teatrul Republican pentru Copii și Tine	<a href="https://www.tfn.md/">https://www.tfn.md/</a>
TGA	Teatrul Geneza Art	Teatrul Geneza Art (TGA) este unul dir	<a href="https://www.genezaart.">https://www.genezaart.</a>
TL	Teatrul Luceafărul	Teatrul Republican "Luceafărul" a fost	<a href="https://luceafarul.md/">https://luceafarul.md/</a>
TME	Teatrul național "Mihai Eminescu"	Teatrul Național din Chișinău, prima ir	<a href="https://tnme.md/">https://tnme.md/</a>
TNO	Teatrul național de operă și balet "Maria Bie	Pentru Republica Moldova, ca de altfe	<a href="https://www.tnob.md/">https://www.tnob.md/</a>
TNS	Teatrul național SATIRICUS ION LUCA CARAG	SATIRICUS este un teatru de rezistență	<a href="https://satiricus.md/">https://satiricus.md/</a>

Id_ev	Denumire	ID	Tip	Afisa	Data
1	Dosarele Siberiei	TME	dramă, istorie 16+	Paintbrush Picture	04/03/2025
2	Poveste de Crăciun	TEI	spectacol copii 7+		05/03/2026
3	Visul unei nopți de vară	TFN	comedie dramatică		16/04/2026
4	Take, lanke și Cadâr	TME	anti-poveste	Paintbrush Picture	05/04/2026
5	Făt-frumos. Renaștere	TL	spectacol 5+, poveste	Paintbrush Picture	12/02/2026
6	Familionul	TGA	comedie 16+	Paintbrush Picture	25/05/2026
7	Arta conviețuirii	TEI	comedie 16+		26/07/2026
8	Hamlet in sos picant	TME	comedie	Paintbrush Picture	21/01/2026

*Рисунок 2*

Исходя из содержания фрагментов таблиц базы данных (*Рисунок 2*), выполните следующие задания:

a) В следующей таблице даны 3 три типа данных (столбец **A**). Отметьте знаком  в столбце **B** таблицу, которая содержит поля с данными соответствующего типа. Запишите в столбец **C** по одному полю из отмеченной таблицы, который соответствует типу из столбца **A**:

A	B	C
Date/Time	<input type="checkbox"/> <i>Teatre</i> <input type="checkbox"/> <i>Evenimente</i>	
OLE Object	<input type="checkbox"/> <i>Teatre</i> <input type="checkbox"/> <i>Evenimente</i>	
Hyperlink	<input type="checkbox"/> <i>Teatre</i> <input type="checkbox"/> <i>Evenimente</i>	

b) Отметьте знаком  количество столбцов таблицы *Evenimente* числового типа:

0

1

2

c) Рассматривается поле типа *Date/Time*. Заполните на *Рисунке 3* свойства данных полей так, чтобы:

- Имя поля при выводе было **Calendar**;
- Значение по умолчанию – текущий день, заданный функцией *Date()*;
- Данные в поле могут повторяться (значение **No**);
- Формат вывода **Long date**
- Данные обязательны для ввода (значение **Yes**)

The screenshot shows the 'General' and 'Lookup' tabs of the field properties window. The 'Format' property is highlighted.

Property	Value
Format	
Input Mask	
Caption	
Default Value	
Validation Rule	
Validation Text	
Required	
Indexed	

*Рисунок 3*

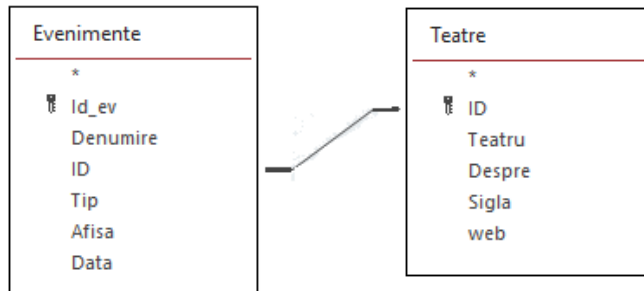
L 0  
L 0  
1 1  
2 2  
3 3  
4 4  
5 5  
6 6  
7 7  
8 8  
9 9  
10 10  
11 11  
12 12  
13 13

2

Используя таблицы базы данных на *Рисунке 2*, заполните *Рисунок 4* всеми необходимыми элементами, включая связи между таблицами, чтобы определить запрос в режиме *Design View*.

Запрос:

- Выведет данные из 3-х полей: **web**, **Denumire** и **Data**.
- Выведет веб-страницу театра (поле **web**), в описании содержимого которой содержатся события (поле **Denumire**), включающие слово **comedie** (поле **Tip**) в течение января (поле **Data**).
- Данные будут отсортированы в порядке возрастания данных поля **Data**.



Field:				
Table:				
Sort:				
Show:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Criteria:				
or:				

*Рисунок 4*

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

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