

**MINISTERUL EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII
AL REPUBLICII MOLDOVA**

**AGENȚIA NAȚIONALĂ
PENTRU CURRICULUM ȘI
EVALUARE**

Raionul

Localitatea

Instituția de învățământ

Numele, prenumele elevului

TESTUL Nr. 2

INFORMATICA

TEST PENTRU EXERSARE
CICLUL LICEAL

Profil real

februarie, 2022

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																																					
<p>Bifați limbajul de programare pe care îl veți utiliza la rezolvarea sarcinilor incluse în subiectele II și III:</p> <p style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> Pascal <input type="checkbox"/> C/C++ </p>																																								

Nr	Item	Punctaj											
Subiectul I. (25 puncte)													
1	<p>Un muzeu a digitalizat N tablouri. Fiecărui tablou i s-a atribuit un cod distinct, care reprezintă un cuvânt binar. Toate codurile au aceeași lungime. Cele N tablouri alcătuiesc totalitatea mesajelor posibile ale unei surse de informație. Tablourile au fost codificate cu ajutorul cuvintelor binare de lungime minimă.</p> <p>a) Cantitatea de informație în 512 mesaje emise de sursa dată este egală cu 3 Kbiți. Bifați în lista de mai jos numărul posibil de mesaje ale sursei date:</p> <p style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 30 <input type="checkbox"/> 64 <input type="checkbox"/> 3000 </p> <p>Scrieți formula utilizată:</p> <p>Scrieți calculele efectuate:</p> <p>b) Un tablou digitalizat reprezintă o imagine color redată cu ajutorul unui rastru de 2048×4096 puncte. Numărul nivelelor de luminanță pentru fiecare din cele 3 culori de bază este egal cu 128. Calculați și scrieți în spațiul rezervat pentru răspuns cantitatea de informație (în MB) a imaginii date.</p> <p>Scrieți formula utilizată:</p> <p>Scrieți calculele efectuate: Răspuns: _____ MB</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) Uniți prin segmente începutul propozițiilor din coloana A cu noțiunile corespunzătoare din coloana B:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">Coloana A</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">Coloana B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Totalitatea regulilor de prezentare a numerelor împreună cu mulțimea cifrelor reprezintă</td> <td>baza sistemului de numerație</td> </tr> <tr> <td>Sistemul de numerație în care semnificația cifrelor nu depinde de locul ocupat în cadrul numărului reprezintă</td> <td>un sistem de numerație pozițional</td> </tr> <tr> <td>Numărul cifrelor definește</td> <td>un sistem de numerație</td> </tr> <tr> <td></td> <td>un sistem de numerație nepozițional</td> </tr> </tbody> </table> <p>b) Fie dat numărul $N = (11101010, 11)_2$. Bifați în lista de mai jos numărul egal cu numărul N:</p> <p style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> $(234, 625)_{10}$ <input type="checkbox"/> $(DA, C)_{16}$ <input type="checkbox"/> $(352, 6)_8$ </p> <p>Scrieți conversia celor trei numere din lista dată în sistemul binar de numerație:</p>	Coloana A	Coloana B	Totalitatea regulilor de prezentare a numerelor împreună cu mulțimea cifrelor reprezintă	baza sistemului de numerație	Sistemul de numerație în care semnificația cifrelor nu depinde de locul ocupat în cadrul numărului reprezintă	un sistem de numerație pozițional	Numărul cifrelor definește	un sistem de numerație		un sistem de numerație nepozițional	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Coloana A	Coloana B												
Totalitatea regulilor de prezentare a numerelor împreună cu mulțimea cifrelor reprezintă	baza sistemului de numerație												
Sistemul de numerație în care semnificația cifrelor nu depinde de locul ocupat în cadrul numărului reprezintă	un sistem de numerație pozițional												
Numărul cifrelor definește	un sistem de numerație												
	un sistem de numerație nepozițional												

3 Fie dată funcția logică :

$$Y(x_1, x_2, x_3) = (\overline{x_1} \vee x_2) (\overline{x_2} \vee x_3)$$

a) Completați tabelul de adevăr pentru funcția Y:

X ₁	X ₂	X ₃	$\overline{x_1 \vee x_2}$	$\overline{x_2 \vee x_3}$	Y(x ₁ , x ₂ , x ₃)

b) Scrieți valoarea funcției logice $Y(x_1, x_2, x_3)$ pentru valorile variabilelor independente $x_1 = 1, x_2 = 1, x_3 = 0$:
 $Y(1, 1, 0) = \underline{\hspace{2cm}}$

c) Un numărător direct de 4 biți se află inițial în starea 1010. Completați tabelul de mai jos cu două stări consecutive ale numărătorului dat:

Timpul	d ₃	d ₂	d ₁	d ₀
inițial	1	0	1	0
t1	_____			
t2	_____			

L
0
1
2
3
4
5
6
7

L
0
1
2
3
4
5
6
7

Subiectul II. (32 de puncte)

1 Fie date definițiile de constante și declarațiile de variabile în **limbajul Pascal**:

```

Const m = 3;
      p = m + 2;
Var a : integer;
    x : real;
    q, w : char;
    t: boolean;

```

Variabilelor li s-au atribuit următoarele valori:
 $a := 8; x := 5; q = 'A'; w := 'D'; t := a < 0;$

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

Expresia	Valoarea expresiei	Tipul expresiei
<code>a div p</code>		
<code>a / x</code>		
<code>chr(ord(q) + 2)</code>		
<code>t or (q <> w)</code>		

b) Bifați în lista de mai jos o instrucțiune care conține o eroare sintactică:

`a := p + 10;` `p := p + 10;` `a := a + 10;`

L
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

L
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

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

```

const int m = 3;
      int p = m + 2;
int a = 8;
float x = 5;
char q = 'A', w = 'D';
bool t = a < 0;

```

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

Expresia	Valoarea expresiei	Tipul expresiei
<code>a / p</code>		
<code>a / x</code>		
<code>char(q + 2)</code>		
<code>t (q <> w)</code>		

b) Bifați în lista de mai jos o instrucțiune care conține o eroare sintactică:

`a = p + 10;` `p = p + 10;` `a = a + 10;`

L
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

L
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

2

a) Fie dat programul **pr2**. Scrieți în locul rezervat la răspuns rezultatele afișate de programul **pr2** după introducerea următoarei secvențe de date:

123 456 789

Programul Pascal	Programul C++
<pre> program pr2; var c : char; x : real; q : integer; begin read(c); read(x); read(q); writeln('c= ', c); writeln('x= ', x:0:4); writeln('q= ', q); end. Răspuns: x = _____ c = _____ q = _____ </pre>	<pre> // program pr2; #include <iostream> using namespace std; int main() { char c; float x; int q; cin>> c; cin>> x; cin>> q; cout<<"c = "<< c <<endl; cout<<showpoint<<"x= "<< x <<endl; cout<<"q = "<< q <<endl; return 0; } Răspuns: x = _____ c = _____ q = _____ </pre>

L
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9L
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

b) Fie dată funcția f , definită astfel:

$$f = \begin{cases} x^2, & \text{dacă } x \geq 5 \\ \sqrt{|2x - 3|}, & \text{dacă } x < 5 \end{cases}$$

Scrieți o instrucțiune de ramificare care calculează valoarea funcției f :

Notă:

- Funcțiile predefinite ale limbajului **Pascal**: abs, sqr, sqrt
- Funcțiile predefinite ale limbajului **C/C++**: abs, fabs, pow, sqrt

3	<p>Pentru a determina dacă un număr întreg este par sau impar a fost scris programul pr3, apoi ordinea instrucțiunilor și a fragmentelor de instrucțiuni a fost modificată.</p> <p>Formați din instrucțiunile și fragmentele de instrucțiuni prezentate în coloana din stânga un program care va afișa informația despre paritatea sau imparitatea numărului întreg x.</p> <p>În cazul în care există mai multe soluții corecte, prezentați oricare dintre ele.</p> <p>Scrieți programul în spațiul rezervat în coloana din dreapta a tabelului.</p>	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">Instrucțiunile și fragmentele de instrucțiuni Pascal:</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">Programul</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <pre> End. writeln(x, '- impar'); writeln(x, '- par'); true: false: readln(x); var x: integer; Begin case x mod 2 <> 0 of end; Program pr3; </pre> </td> <td style="vertical-align: top;"></td> </tr> </tbody> </table>		Instrucțiunile și fragmentele de instrucțiuni Pascal:	Programul	<pre> End. writeln(x, '- impar'); writeln(x, '- par'); true: false: readln(x); var x: integer; Begin case x mod 2 <> 0 of end; Program pr3; </pre>			
Instrucțiunile și fragmentele de instrucțiuni Pascal:	Programul						
<pre> End. writeln(x, '- impar'); writeln(x, '- par'); true: false: readln(x); var x: integer; Begin case x mod 2 <> 0 of end; Program pr3; </pre>							
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">Instrucțiunile și fragmentele de instrucțiuni C++:</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">Programul</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <pre> return 0; } cout<<x<<"- impar\n"; break; cout<<x<<"- par\n"; break; case 1: case 0: cin>>x; int x; { switch(x % 2 != 0){ } // program pr3 #include <iostream> using namespace std; int main() </pre> </td> <td style="vertical-align: top;"></td> </tr> </tbody> </table>		Instrucțiunile și fragmentele de instrucțiuni C++:	Programul	<pre> return 0; } cout<<x<<"- impar\n"; break; cout<<x<<"- par\n"; break; case 1: case 0: cin>>x; int x; { switch(x % 2 != 0){ } // program pr3 #include <iostream> using namespace std; int main() </pre>			
Instrucțiunile și fragmentele de instrucțiuni C++:	Programul						
<pre> return 0; } cout<<x<<"- impar\n"; break; cout<<x<<"- par\n"; break; case 1: case 0: cin>>x; int x; { switch(x % 2 != 0){ } // program pr3 #include <iostream> using namespace std; int main() </pre>							

4	<p>Fie date mărimile unghiurilor unui triunghi. Scrieți un program, care determină dacă triunghiul este ascuțitunghic.</p> <p>Intrare: De la tastatură se citesc trei numere reale – mărimile în grade ale unghiurilor unui triunghi.</p> <p>Ieșire: La ecran se afișează cuvântul DA, dacă triunghiul este ascuțitunghic sau cuvântul NU dacă triunghiul nu este ascuțitunghic.</p> <p>Notă. Un triunghi se numește ascuțitunghic dacă toate unghiurile lui sunt mai mici decât 90 grade.</p>	L 0 1 2 3 4 5 6	L 0 1 2 3 4 5 6
---	--	--------------------------------------	--------------------------------------

Subiectul III. (30 de puncte)

1	<p>Fie dat programul Pascal:</p> <pre> program pp1; Var s,z: string; n: integer; function sir(q:string; c:char): string; Begin Sir := q + pred(c); end; function num(a:string): integer; Var i, p :integer; Begin z := ''; p := 0; for i:=1 to length(a) do if ('a' <= a[i] and (a[i] <= 'z')) then p := p + 1 else if ('0' <= a[i] and (a[i] <= '9')) then z := sir(z, a[i]); num:=p; End; Begin s := 'xyzw-231-abc-54'; n := num(s); writeln(z); writeln(n); End. </pre>	<p>Analizați programul pp1 și rezolvați următoarele sarcini:</p> <p>a) Scrieți numele variabilelor de tip de date structurat: _____</p> <p>b) Scrieți numele funcției care returnează o valoare de tip de date simplu: _____</p> <p>c) Scrieți numele funcției care conține comunicarea prin variabilă globală: _____</p> <p>d) Subliniați în textul programului pp1 apelul funcției predefinite, care întoarce caracterul precedent valorii argumentului său.</p> <p>e) Scrieți numărul de iterații ale instrucțiunii repetitive for din funcția num: _____</p> <p>f) Scrieți ce se va afișa în rezultatul execuției programului pp1: _____ _____</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 pp1 #include <iostream> #include <string> using namespace std; string s, z; int n; string sir(string q, char c) { return q + char(c - 1); } int num(string a) { int i, p = 0; z = ""; for(i = 0; i < a.length(); i++) if('a'<=a[i] && a[i]<='z') p++; else if ('0'<=a[i] && a[i]<='9') z = sir(z, a[i]); return p; } int main() { s = "xyzw-231-abc-54"; n = num(s); cout << z << endl; cout << n << endl; return 0; }</pre>	<p>Analizați programul pp1 și rezolvați următoarele sarcini:</p> <p>a) Scrieți numele variabilelor de tip de date structurat: _____</p> <p>b) Scrieți numele funcției care returnează o valoare de tip de date simplu: _____</p> <p>c) Scrieți numele funcției care conține comunicarea prin variabila globală: _____</p> <p>d) Subliniați în textul programului pp1 fragmentul de cod care realizează conversia explicită a tipului (cast) a unei expresii numerice în caracterul cu codul egal cu valoarea precedentă a valorii variabilei date.</p> <p>e) Scrieți numărul de iterații ale instrucțiunii repetitive for a funcției num: _____</p> <p>f) Scrieți ce se va afișa în rezultatul execuției programului pp1: _____ _____</p>																	
2	<p>Membrii unui colectiv de n ($2 \leq n \leq 10$) persoane comunică între ei folosind serviciul de e-mail. În timp fiecare membru a acumulat adrese electronice ale unor colegi. Datele despre adresele acumulate au fost stocate în tabloul $m[10, 10]$.</p> <p>Sarcină: Scrieți un program care determină numărul de persoane care dispune de cel mult 3 adrese electronice ale colegilor. Programul va conține un subprogram cu numele EM, care va primi în calitate de parametru un număr întreg i – indicele unei persoane și va returna numărul de adrese electronice de care dispune aceasta.</p> <p>Intrare: Fișierul text <code>email.in</code> conține pe prima linie un număr întreg n ($2 \leq n \leq 10$) – numărul de persoane din colectiv. Următoarele n linii conțin câte n numere întregi separate prin spațiu cu valoarea 1 sau 0. Numărul j din linia $i+1$ reprezintă elementul $m[i, j]$. Dacă persoana i dispune de adresa electronică a persoanei j, atunci $m[i, j]$ are valoarea 1, în caz contrar - $m[i, j]$ are valoarea 0.</p> <p>Ieșire: Fișierul text <code>email.out</code> va conține un singur număr întreg - numărul de persoane care dispun de cel mult 3 adrese electronice ale colegilor.</p> <p>Notă: Se știe că $m[i, i] = 0$.</p> <p>Exemplu:</p> <table border="1" data-bbox="395 1814 1273 1993"> <thead> <tr> <th>email.in</th> <th>email.out</th> <th rowspan="7">Rezolvarea va fi apreciată pentru: descrierea tipurilor de date și declararea variabilelor; operarea cu fișierele text; citirea și scrierea datelor; organizarea algoritmilor.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5</td> <td>2 (persoana 1 și 4)</td> </tr> <tr> <td>0 1 1 0 1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>1 0 1 1 1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>1 1 0 1 1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>0 0 0 0 1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>1 1 1 1 0</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	email.in	email.out	Rezolvarea va fi apreciată pentru: descrierea tipurilor de date și declararea variabilelor; operarea cu fișierele text; citirea și scrierea datelor; organizarea algoritmilor.	5	2 (persoana 1 și 4)	0 1 1 0 1		1 0 1 1 1		1 1 0 1 1		0 0 0 0 1		1 1 1 1 0		<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>10</p> <p>11</p> <p>12</p> <p>13</p> <p>14</p> <p>15</p> <p>16</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> <p>10</p> <p>11</p> <p>12</p> <p>13</p> <p>14</p> <p>15</p> <p>16</p>	
email.in	email.out	Rezolvarea va fi apreciată pentru: descrierea tipurilor de date și declararea variabilelor; operarea cu fișierele text; citirea și scrierea datelor; organizarea algoritmilor.																	
5	2 (persoana 1 și 4)																		
0 1 1 0 1																			
1 0 1 1 1																			
1 1 0 1 1																			
0 0 0 0 1																			
1 1 1 1 0																			

--	--	--	--

3

Un teren agricol este delimitat de:

- dreptele $x = 1$ și $x = 7$
- graficul funcției $f(x) = 0,5 \sin(x) + 2$;
- axa OX .

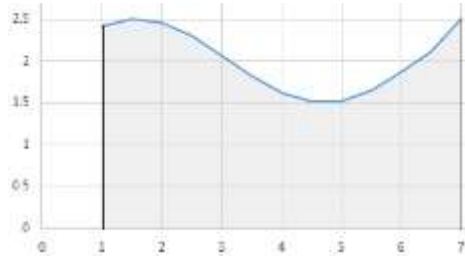
Pe acest teren se va cultiva porumb. Pentru a obține o roadă cât mai bună terenul trebuie prelucrat cu îngrășăminte organice – câte **35 kg** la o unitate de suprafață.

Determinați cantitatea de îngrășăminte necesară pentru prelucrarea terenului agricol dat.

Pentru a calcula aria terenului agricol folosiți **metoda dreptunghiurilor de mijloc** pentru un număr de divizări ale segmentului cunoscut apriori $n=40$.

Intrare: Valorile extremităților segmentului de integrare și numărul de divizări ale lui se atribuie nemijlocit în textul programului.

Ieșire: La ecran se afișează un număr real – cantitatea de îngrășăminte necesară pentru prelucrarea terenului agricol dat.



Pentru calcularea integralei definite poate fi folosit următorul algoritm:

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

Pasul 2: Se calculează lungimea segmentului elementar

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

Pasul 3: Pentru toți i de la 0 la $n-1$:

a) Se calculează valorile:

$$x_i \leftarrow a + ih + h/2$$

b) Se calculează aria dreptunghiului elementar: $S_i = h \times f(x_i)$

c) Aria calculată se sumează cu ariile precedente: $S \leftarrow S + S_i$

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 pentru evidența traseelor turistice ale unei companii turistice. Conținutul tabelor bazei de date este prezentat în *Imaginea 1*:

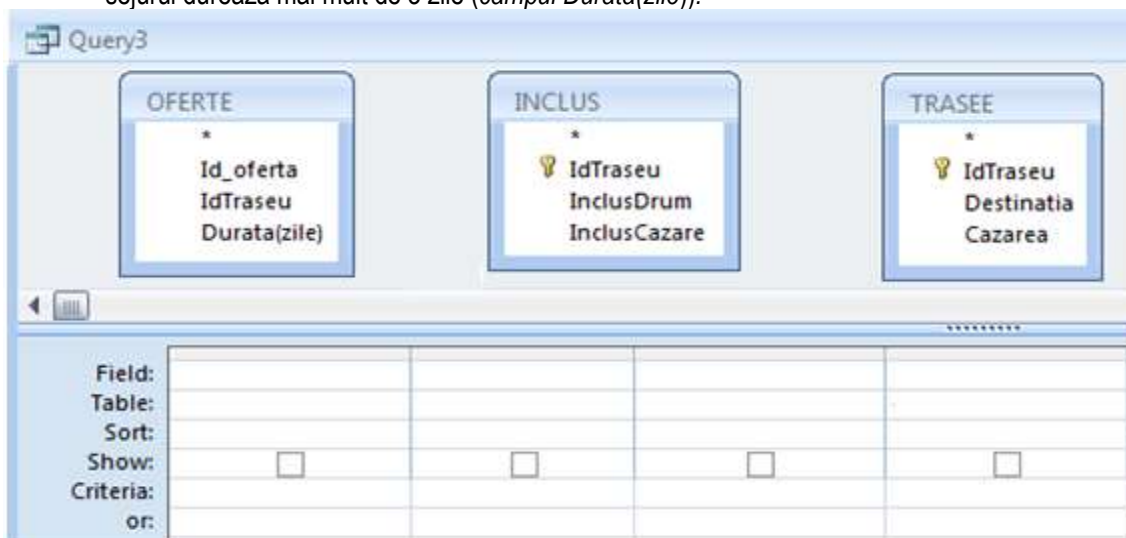
INCLUS			OFERTE		
IdTraseu	InclusDrum	InclusCazare	Id_oferta	IdTraseu	Durata(zile)
1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	O_1	1	2
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	O_2	1	2
3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	O_3	3	1
4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	O_4	4	5
5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	O_5	5	5
6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	O_6	6	7

TRASEE		
IdTraseu	Destinatia	Cazarea
1	SAHARNA	manastire
2	TIPOVA	
3	ORHEIUL VECHI	
4	BRAȘOV	cabană
5	IAȘI	hotel (***)
6	ROMA	hotel (****)

Imaginea 1

Reieșind din conținutul tabelor bazei de date:

- a) Completați în *Imaginea 2* toate elementele necesare, inclusiv relațiile dintre tabele și definiți în regimul **Design View** o interogare de selecție care:
- afișează datele din 3 câmpuri: *Destinatia*, *InclusDrum* și *Durata(zile)*;
 - selectează înregistrările pentru traseele care:
 - nu asigură cazare (câmpul *Cazarea*)
 - sejurul durează mai mult de 3 zile (câmpul *Durata(zile)*).



Imaginea 2

b) Uniți prin segmente câmpurile din coloana stângă cu tipurile din coloana dreaptă, astfel ca fiecare tip să corespundă unui singur câmp:

- | | |
|--|------------|
| <input type="radio"/> câmpul <i>IdTraseu</i> din tabelul <i>Oferte</i> | Yes/No |
| <input type="radio"/> câmpul <i>IdTraseu</i> din tabelul <i>Trasee</i> | Number |
| <input type="radio"/> câmpul <i>InclusDrum</i> din tabelul <i>Inclus</i> | Text |
| | AutoNumber |

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