

**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, 2024

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 _____

<p>Unități de măsură a informației</p> <p>1 bit – unitate elementară</p> <p>1 B (Octet) = 8 biți</p> <p>1 KB (Kiloctet) = 2¹⁰ B (1024 B)</p> <p>1 MB (Megaoctet) = 2¹⁰ KB (1024 KB)</p> <p>1 GB (Gigaoctet) = 2¹⁰ MB (1024 MB)</p> <p>1 TB (Teraoctet) = 2¹⁰ GB (1024 GB)</p>	<p>Unități de măsură a informației</p> <p>1 Kbit (Kilobit) = 2¹⁰ biți = 1024 biți</p> <p>1 Mbit (Megabit) = 2¹⁰ Kbit (1024 Kbiți)</p> <p>1 Gbit (Gigabit) = 2¹⁰ Mbit (1024 Mbiți)</p> <p>1 Tbit(Terabit) = 2¹⁰ Gbit(1024 Gbiți)</p>	<p>Tabelul de conversiune</p> <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																																																																
<p>Tabelul puterilor numărului 2</p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>2⁰ = 1</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2¹ = 2</td><td>2⁹ = 512</td><td>2⁻¹ = 0,5</td></tr> <tr><td>2² = 4</td><td>2¹⁰ = 1024</td><td>2⁻² = 0,25</td></tr> <tr><td>2³ = 8</td><td>2¹¹ = 2048</td><td>2⁻³ = 0,125</td></tr> <tr><td>2⁴ = 16</td><td>2¹² = 4096</td><td>2⁻⁴ = 0,0625</td></tr> <tr><td>2⁵ = 32</td><td>2¹³ = 8192</td><td>2⁻⁵ = 0,03125</td></tr> <tr><td>2⁶ = 64</td><td>2¹⁴ = 16384</td><td>2⁻⁶ = 0,015625</td></tr> <tr><td>2⁷ = 128</td><td>2¹⁵ = 32768</td><td>2⁻⁷ = 0,0078125</td></tr> <tr><td>2⁸ = 256</td><td>2¹⁶ = 65536</td><td>2⁻⁸ = 0,00390625</td></tr> </tbody> </table>		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	<p>Tabelul de conversiune</p> <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
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																																																															
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>La un concurs de proiecte Scratch concurenții au prezentat 88 aplicații. Fiind considerate mesaje ale unei surse de informație cu 128 mesaje posibile aplicațiile au fost codificate cu ajutorul cuvintelor binare de lungime egală.</p>  <p>a) Determinați cantitatea de informație necesară pentru codificarea a celor 88 aplicații în octeți (B).</p> <p>Scrieți formulele utilizate pentru calcularea cantității de informație:</p> <ul style="list-style-type: none"> - a unui mesaj al sursei date: _____ - a tuturor mesajelor sursei date: _____ <p>Scrieți calculele efectuate: Răspuns: _____ B</p> <p>b) Logoul Scratch reprezintă o imagine color cu dimensiunea de 256x256 pixeli și 32 niveluri de luminanță.</p> <p>Determinați și scrieți în spațiul rezervat pentru răspuns cantitatea de informație în Kiloocteți(KB) care se conține în imaginea dată.</p> <p>Scrieți formula utilizată: _____</p> <p>Scrieți calculele efectuate: Răspuns: _____ KB</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
2	<p>a) Scrieți toate bazele sistemelor poziționale de numerație care au un număr par de cifre și nu au cifra 5: _____</p> <p>b) În fiecare dintre cele trei relații de mai jos lipsește una din componente – fie semnul de comparație, fie un număr. Completați relațiile date, astfel încât acestea să rămână adevărate:</p> <p>$(47, 375)_{10} \square (47, 375)_{16}$</p> <p>$(47, 25)_{10} = (\text{_____})_2$</p> <p>$(304, 74)_8 \square (C4, D)_{16}$</p> <p>Scrieți calculele efectuate pentru conversiunea numerelor din ultimele două rânduri:</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: $y = x_1 x_2 \vee x_2 \vee x_3$</p> <p>a) Completați tabelul de adevăr al funcției y:</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>x_1</th> <th>x_2</th> <th>x_3</th> <th>$x_1 x_2$</th> <th>$\overline{x_3}$</th> <th>$\overline{x_2 \vee x_3}$</th> <th>y</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	x_1	x_2	x_3	$x_1 x_2$	$\overline{x_3}$	$\overline{x_2 \vee x_3}$	y																																																		<p>b) <i>Bistabilul</i> reprezintă un circuit secvențial cu două stări distincte.</p> <p>În următorul tabel sunt prezentate două combinații de intrare ale bistabilului asincron RS. Uniți prin segmente combinațiile de intrări R și S ale bistabilului asincron RS cu regimurile de funcționare ale lui:</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Intrări</th> <th rowspan="2">Regim de funcționare</th> </tr> <tr> <th>R</th> <th>S</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0</td> <td>Păstrare bit</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td>Resetare</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>0</td> <td>Setare</td> </tr> </tbody> </table>	Intrări		Regim de funcționare	R	S	1	0	Păstrare bit			Resetare	0	0	Setare	L 0 1 2 3 4 5 6 7	L 0 1 2 3 4 5 6 7
		x_1	x_2	x_3	$x_1 x_2$	$\overline{x_3}$	$\overline{x_2 \vee x_3}$	y																																																																		
Intrări		Regim de funcționare																																																																								
R	S																																																																									
1	0	Păstrare bit																																																																								
		Resetare																																																																								
0	0	Setare																																																																								

Subiectul II. (32 de puncte)

1	<p>Fie date declarațiile de variabile în limbajul Pascal:</p> <pre>Var a : integer; x : real;</pre> <p>Fie date valorile variabilelor:</p> <pre>a := 47; x := 80;</pre> <p>a) În imaginea următoare este prezentată o expresie care conține variabilele date. Fiecare operator și funcție predefinită este însoțită de o casetă pentru introducerea datelor. Înscrieți în casetele libere numerele care corespund ordinii îndeplinirii operatorilor și funcțiilor predefinite. În cazul în care există mai multe soluții corecte, prezentați oricare dintre ele.</p> <p style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </p> <p style="text-align: center;">$\text{sqr}(x / 10) + a \bmod 5 * \text{sqrt}(a \text{ div } 5)$</p> <p>b) Scrieți tipul expresiei date: _____</p> <p>c) Calculați și scrieți valoarea expresiei date: _____</p>	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
	<p>Fie date declarațiile de variabile în limbajul C++:</p> <pre>int a = 47; double x = 80;</pre> <p>a) În imaginea următoare este prezentată o expresie care conține variabilele date. Fiecare operator și funcție predefinită este însoțită de o casetă pentru introducerea datelor. Înscrieți în casetele libere numerele care corespund ordinii îndeplinirii operatorilor și funcțiilor predefinite. În cazul în care există mai multe soluții corecte, prezentați oricare dintre ele.</p> <p style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </p> <p style="text-align: center;">$\text{pow}(x / 10, 2) + a \% 5 * \text{sqrt}(a / 5)$</p> <p>b) Scrieți tipul expresiei date: _____</p> <p>c) Calculați și scrieți valoarea expresiei date: _____</p>		

2

Limbajul Pascal

Determinați care din expresiile din prima coloană a următorului tabel are valoarea **True** dacă și numai dacă numărul întreg **x** este **impar negativ**. (Exemplu: **x=-5**)

Bifați expresia corespunzătoare în coloana din dreapta:

Expresia	Răspuns
<code>(x mod 2 = 1) and (x < 0)</code>	<input type="checkbox"/>
<code>(x mod 2 <> 0) or (x < 0)</code>	<input type="checkbox"/>
<code>not((x mod 2 = 0) or (x >= 0))</code>	<input type="checkbox"/>
<code>not((x mod 2 = 0) and (x >= 0))</code>	<input type="checkbox"/>

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

Limbajul C++

Determinați care din expresiile din prima coloană a următorului tabel are valoarea **True** dacă și numai dacă numărul întreg **x** este **impar negativ**. (Exemplu: **x=-5**)

Bifați expresia corespunzătoare în coloana din dreapta :

Expresia	Răspuns
<code>(x % 2 == 1) && (x < 0)</code>	<input type="checkbox"/>
<code>(x % 2 != 0) (x < 0)</code>	<input type="checkbox"/>
<code>!((x % 2 == 0) (x >= 0))</code>	<input type="checkbox"/>
<code>!((x % 2 == 0) && (x >= 0))</code>	<input type="checkbox"/>

3

Limbajul Pascal:

a) Valoarea inițială a unei variabile întregi **x** este egală cu un **număr par pozitiv**.

(Exemplu: **x = 10**). Fie dată următoarea secvență de instrucțiuni:

```
repeat
    x := x - 2;
until x < 0;
writeln( x mod 3 );
write( sqr ( sqr (x)) );
```

Scrieți în spațiul rezervat mai jos ce se va afișa în rezultatul execuției secvenței date de instrucțiuni:

b) Variabilei **a** de tip întreg i se atribuie o valoare pozitivă. Scrieți în spațiul rezervat mai jos o instrucțiune de ramificare **if** care afișează valoarea variabilei **a**, dacă ultima cifră a valorii este diferită de 5 sau de 7.

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

	<p>Limbajul C++:</p> <p>a) Valoarea inițială a unei variabile întregi x este egală cu un număr par pozitiv. (Exemplu: x=10). Fie dată următoarea secvență de instrucțiuni:</p> <pre> do x = x - 2; while (x >= 0); cout << x % 3 << endl; cout << pow(pow(x, 2), 2); </pre> <p>Scrieți în spațiul rezervat mai jos ce va afișa în rezultatul execuției secvenței date de instrucțiuni:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>		
4	<p>De la tastatură se citesc mărimile în grade ale unghiurilor unui triunghi.</p> <p>Sarcină. Scrieți un program care determină dacă triunghiul cu mărimile date ale unghiurilor este dreptunghic. Programul va conține nu mai mult de o instrucțiune de ramificare if.</p> <p>leșire. La ecran se afișează cuvântul Dreptunghic dacă triunghiul este dreptunghic, sau expresia Nu e dreptunghic dacă triunghiul nu este dreptunghic.</p> <p>Notă. Un triunghi este dreptunghic dacă are un unghi de 90 de grade.</p>	L 0 1 2 3 4 5 6 7	L 0 1 2 3 4 5 6 7

Subiectul III. (30 de puncte)

<p>1</p>	<p>Fie dat programul Pascal:</p> <pre> Program pr1; const n = 4; var x: array [0..9] of integer; q, i: integer; function ff(a: integer) : integer; var k: integer; begin q := 0; for k := 1 to a do if a mod k = 0 then q := q + 1; ff := q; end; procedure pr(y: integer); begin if ff(y) = n then write(y, ' ') else write('* '); end; begin x[0]:= 10; x[1]:= 13; x[2]:= 35; x[3]:= 54; x[4]:= 99; for i := 0 to 4 do pr(x[i]); end. </pre>	<p>Analizați programul pr1 și îndepliniți următoarele sarcini:</p> <p>a) Scrieți numele mărimii care nu poate să-și schimbe valoarea pe parcursul execuției programului pr1:</p> <p align="center">_____</p> <p>b) Scrieți numele parametrilor formali utilizați în textul programului pr1:</p> <p align="center">_____</p> <p>c) Scrieți valoarea returnată de funcția ff după al doilea apel:</p> <p align="center">_____</p> <p>d) Bifați valoarea de adevăr a afirmației „Programul pr1 conține comunicarea prin variabile globale”:</p> <p align="center"><input type="checkbox"/> Adevărat <input type="checkbox"/> Fals</p> <p>e) Scrieți ce se va afișa în rezultatul execuției programului pr1:</p> <p align="center">_____</p>	<p>L 0 1 2 3 4 5 6 7</p>	<p>L 0 1 2 3 4 5 6 7</p>
	<p>Fie dat programul C++:</p> <pre> //program pr1 #include <iostream> using namespace std; const int n = 4; int x[10], q; int ff(int a){ int k; q = 0; for (k = 1; k <= a; k++) if (a % k == 0) q++; return q; } void pr(int y){ if (ff(y) == n) cout << y << ' '; else cout << "* "; } int main(){ int i; x[0] = 10; x[1] = 13; x[2] = 35; x[3] = 54; x[4] = 99; for(i = 0; i < 5; i++) pr(x[i]); } </pre>	<p>Analizați programul pr1 și îndepliniți următoarele sarcini:</p> <p>a) Scrieți numele mărimii care nu poate să-și schimbe valoarea pe parcursul execuției programului pr1:</p> <p align="center">_____</p> <p>b) Scrieți numele parametrilor formali utilizați în textul programului pr1:</p> <p align="center">_____</p> <p>c) Scrieți valoarea returnată de funcția ff după al doilea apel:</p> <p align="center">_____</p> <p>d) Bifați valoarea de adevăr a afirmației „Programul pr1 conține comunicarea prin variabile globale”:</p> <p align="center"><input type="checkbox"/> Adevărat <input type="checkbox"/> Fals</p> <p>e) Scrieți ce se va afișa în rezultatul execuției programului pr1:</p> <p align="center">_____</p>		

2

Un grup de n elevi au scris lucrarea inițială la informatică. Rezultatele sunt prezentate cu trei calificative: calificativul -1 , dacă lucrarea e scrisă pe nota mai mică sau egală cu 5 ; calificativul 0 – dacă lucrarea e scrisă pe nota $6, 7$ sau 8 și calificativul 1 – dacă lucrarea e scrisă pe nota 9 sau 10 .

Sarcină: Scrieți un program care determină numărul total de elevi care au scris lucrarea cu calificativul -1 , calificativul 0 și calificativul 1 . Programul va conține o funcție cu numele **NI**, care va primi în calitate de parametru un număr întreg x – nota unui elev și va returna calificativul corespunzător notei ($-1, 0$ sau 1).

Intrare: Fișierul text `nota.in` conține pe prima linie un număr întreg n ($1 \leq n \leq 40$) – numărul de elevi care au scris lucrarea. Următorul rând conține n numere separate prin spațiu – notele elevilor.

leșire: Fișierul text `nota.out` va conține pe o linie trei numere întregi separate prin spațiu – corespunzător numărul de elevi cu calificativul -1 , calificativul 0 și calificativul 1 .

Exemplu:

<code>nota.in</code>	<code>nota.out</code>	Rezolvarea va fi apreciată pentru: descrierea tipurilor de date și declararea variabilelor; operarea cu fișierele; citirea și scrierea datelor; organizarea algoritmilor.
10 6 10 5 8 9 7 4 6 9 8	2 5 3	

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

--	--	--	--

3

La o probă sportivă de atletism un discobol aruncă discul. Traectoria discului este descrisă de funcția

$$f(x) = -\frac{1}{17}x^2 + \frac{2}{5}x + 4$$

În punctul ξ de contact a discului cu solul $f(x) = 0$.

Elaborați un program care va calcula abscisa punctului de contact al discului cu solul rezolvând ecuația $f(x) = 0$ pe segmentul $[a, b]$ pentru un număr dat de iterații n prin metoda biseției.

Intrare: Valorile extremităților segmentului $[5; 14]$ și numărul $n = 20$ se atribuie nemijlocit în textul programului.

Ieșire: La ecran se afișează un număr real – abscisa punctului de contact a discului cu solul.

Pentru rezolvare poate fi folosit următorul algoritm:

Pasul 0. $i \leftarrow 0$

Pasul 1. Determinăm mijlocul segmentului

$$[a, b]: \quad c \leftarrow \frac{a+b}{2} .$$

Pasul 2. Dacă $f(c) = 0$, atunci soluția este $x = c$. Sfârșit.

În caz contrar, dacă $f(a) \times f(c) > 0$, atunci $a \leftarrow c$, altfel $b \leftarrow c$.

Pasul 3. $i \leftarrow i + 1$. Dacă $i = n$ atunci

soluția este $x = \frac{a+b}{2}$. Sfârșit.

În caz contrar se revine la **pasul 1**.

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

L

0

1

2

3

4

5

6

7

L

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 activității hoteliere. Fragmente din conținutul tabelor bazei de date sunt prezentate în *Imaginea 1*:

Hotel					
Id_hotel	Nume hotel	Tara	Id_stele	Iesire la mare	
1	Dedeman	Franta	st4	<input checked="" type="checkbox"/>	
2	Aridona	Turcia	st2	<input type="checkbox"/>	
3	Golden ring	Spania	st3	<input type="checkbox"/>	
4	City Plaza	Romania	st1	<input checked="" type="checkbox"/>	
5	Deliphine	Turcia	st5	<input checked="" type="checkbox"/>	

Comenzi			
Id_com	Id_hotel	Pret_bilet	Data
c1	1	30.00 €	7/2/2023
c2	10	150.00 €	8/2/2023
c3	11	478.00 €	8/8/2023
c4	2	300.00 €	5/25/2023
c5	3	450.00 €	5/23/2023

Conditii		
Id_stele	Stele	Structura plajei
st1	***	nisipos
st2	***	pietrish
st3	*****	nisipos
st4	***	nisipos/pietrish
st5	**	nisipos

Imaginea 1

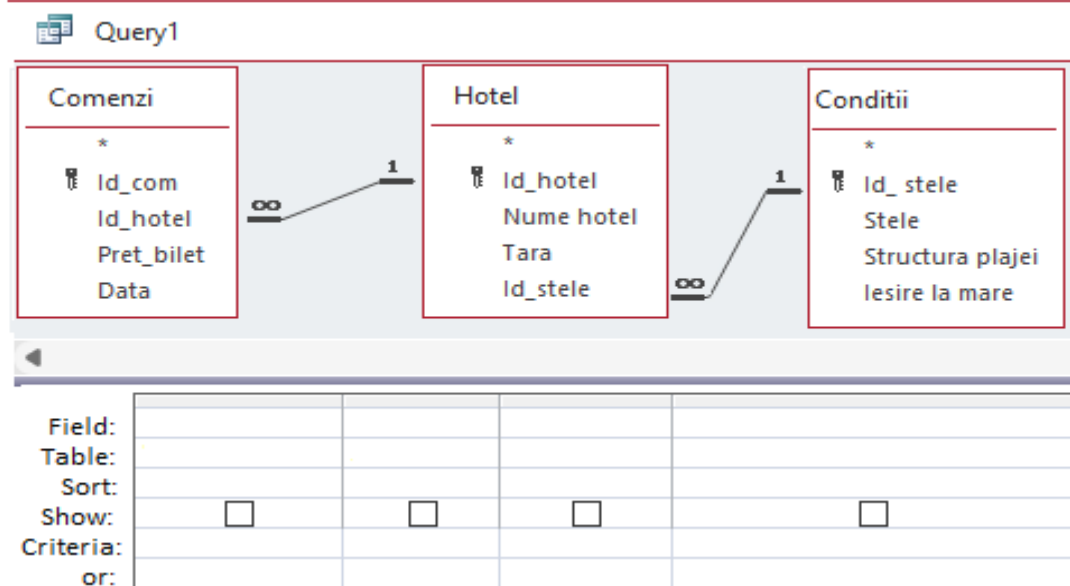
Reieșind din conținutul tabelor bazei de date:

- a) Completați în *Imaginea 2* proprietățile câmpului *Pret_bilet*, astfel ca:
- antetul câmpului în momentul afișării să fie **Pretul**;
 - valoarea câmpului dat să fie **> 10**;
 - dacă este înscrisă o valoare greșită – se va afișa cuvântul **Eroare**;
 - nu este obligatoriu de a completa câmpul.

General	Lookup
Field Size	
Format	
Input Mask	
Caption	
Default Value	
Validation Rule	
Validation Text	
Required	

Imaginea 2

b) Completați în *Imaginea 3* toate elementele necesare pentru a defini în regimul *Design View* o interogare care va afișa date din trei câmpuri - *Nume hotel*, *Tara* și *Data*. Se vor afișa numai înregistrările pentru care valoarea câmpului *Stele* este mai mare de "***" (trei stele), iar comenzile sunt efectuate în luna *iulie* sau *august*, adică în luna a 7-a sau a 8-a (câmpul *Data*).



Imaginea 3

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