

**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**

Реальный профиль

февраль, 2023 год

Время выполнения: 180 минут.

Необходимые материалы: *ручка с пастой синего цвета.*

Памятка для кандидата:

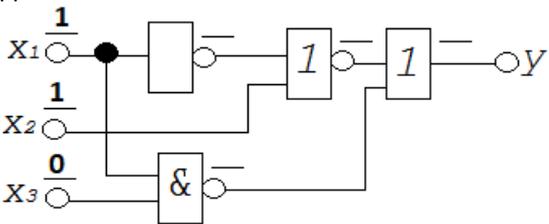
- Прочитай внимательно и аккуратно выполни каждое задание.
- Работай самостоятельно.

Желаем успехов!

Количество баллов _____

Единицы измерения количества информации	Единицы измерения количества информации	Таблица конверсии цифр восьмеричный двоичный																																					
1 бит – элементарная единица	1 Кбит (Килобит) = 2^{10} бит (1024 бит)	0	000																																				
1В (Байт) = 8 бит	1Мбит (Мегабит) = 2^{10} Кбит (1024 Кбит)	1	001																																				
1КВ (Килобайт) = 2^{10} В (1024 В)	1Гбит (Гигабит) = 2^{10} Мбит (1024 Мбит)	2	010																																				
1МВ (Мегабайт) = 2^{10} КВ (1024 КВ)	1Тбит (Терабит) = 2^{10} Гбит (1024 Гбит)	3	011																																				
1ГВ (Гигабайт) = 2^{10} МВ (1024 МВ)		4	100																																				
1ТВ (Терабайт) = 2^{10} ГВ (1024 ГВ)		5	101																																				
		6	110																																				
		7	111																																				
Таблица степеней числа 2 $2^0 = 1$ $2^1 = 2$ $2^9 = 512$ $2^{-1} = 0,5$ $2^2 = 4$ $2^{10} = 1024$ $2^{-2} = 0,25$ $2^3 = 8$ $2^{11} = 2048$ $2^{-3} = 0,125$ $2^4 = 16$ $2^{12} = 4096$ $2^{-4} = 0,0625$ $2^5 = 32$ $2^{13} = 8192$ $2^{-5} = 0,03125$ $2^6 = 64$ $2^{14} = 16384$ $2^{-6} = 0,015625$ $2^7 = 128$ $2^{15} = 32768$ $2^{-7} = 0,0078125$ $2^8 = 256$ $2^{16} = 65536$ $2^{-8} = 0,00390625$		Таблица конверсии цифр <table border="1"> <thead> <tr> <th>16-ричный</th> <th>двоичный</th> <th>16-ричный</th> <th>двоичный</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>		16-ричный	двоичный	16-ричный	двоичный	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
16-ричный	двоичный	16-ричный	двоичный																																				
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																																				
Отметьте знаком <input checked="" type="checkbox"/> язык программирования, который будете использовать для решения заданий, включенных в темы II и III:																																							
<input type="checkbox"/> Паскаль <input type="checkbox"/> C/C++																																							

№	Задание	Баллы	
Тема I. (25 баллов)			
1	<p>В школьной олимпиаде по информатике приняли участие 41 учеников. Имена учащихся были закодированы с использованием двоичных слов одинаковой длины.</p> <p>a) Определите минимальную длину двоичных слов одинаковой длины, необходимую для однозначного кодирования и декодирования всех имен участников конкурса.</p> <p>Запишите использованную формулу: _____</p> <p>Запишите выполненные вычисления: _____ Ответ: _____</p> <p>b) Автоматическая фотокамера производит монохромные растровые изображения размером 512x400 пикселей. Каждое изображение хранится в файле объемом в 100 КВ.</p> <p>Вычислите и запишите в отведенное для ответа пространство количество уровней яркости данных изображений.</p> <p>Запишите использованную формулу: _____</p> <p>Запишите выполненные вычисления: _____ Ответ: _____</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) Отметьте знаком <input checked="" type="checkbox"/> в следующем списке наименьшее основание с нечетным количеством цифр, которое содержит цифру 6:</p> <p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9</p> <p>b) Отметьте знаком <input checked="" type="checkbox"/> значение истинности утверждения „В позиционной системе счисления та же цифра может иметь разные значения”:</p> <p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> Истина <input type="checkbox"/> Ложь</p> <p>c) Даны следующие действительные числа:</p> <p style="text-align: center;">(5E, A)₁₆, (94, 625)₁₀, (134, 5)₈, (1011110, 101)₂</p> <p>Выполните перевод из одной системы счисления в другую трех из заданных чисел. Определите и запишите в отведенное для ответа пространство число, которое не равно ни одному из остальных трех чисел.</p> <p>Запишите выполненные вычисления: _____ Ответ: (_____) _____</p>	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

3	<p>Дана логическая схема:</p>  <p>Значения переменных на входе равны: $X_1 = 1, X_2 = 1, X_3 = 0.$</p> <p>а) Запишите в отведенные места (над последовательностями “_”) после каждого логического элемента значения, полученные после выполнения соответствующих логических операций.</p>	<p>б) Напишите логическую функцию, материализованную данной логической схемой:</p> <p>$f(x_1, x_2, x_3) = \underline{\hspace{2cm}}$</p> <p>в) <i>Компаратор</i> является комбинационной схемой, которая сравнивает два двоичных числа. Отметьте знаком <input checked="" type="checkbox"/> в следующем списке количество выходов <i>компаратора</i>:</p> <p><input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4</p>	L 0 1 2 3 4 5 6 7	L 0 1 2 3 4 5 6 7
---	--	---	---	---

Тема II. (32 балла)

1	<p>Даны определения переменных на языке Паскаль:</p> <pre> Var x, y, z: integer; t : real; q, w: char; </pre> <p>Даны значения переменных:</p> <pre> x := 25; y := 10; z := 7; t := 7.5; q := 'A'; w := 'C'; </pre> <p>а) На следующем изображении представлено выражение, содержащее данные переменные. Каждый оператор сопровождается кассетой для ввода данных. Запишите в свободные кассеты числа, соответствующее порядку выполнения соответствующих операторов. Если правильных решений несколько, приведите любое из них.</p> <p align="center"> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> $(x \text{ div } y + z) \text{ mod } 5 * (\text{ord}(w) - \text{ord}(q)) - t / 3$ </p> <p>б) Запишите тип данного выражения: _____</p> <p>в) Вычислите и запишите значение данного выражения: _____</p>	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
	<p>Даны определения переменных на языке C++:</p> <pre> int x = 25, y = 10, z = 7; float t = 7.5; char q = 'A', w = 'C'; </pre> <p>а) На следующем изображении представлено выражение, содержащее данные переменные. Каждый оператор сопровождается кассетой для ввода данных. Запишите в свободные кассеты числа, соответствующее порядку выполнения соответствующих операторов. Если правильных решений несколько, приведите любое из них.</p> <p align="center"> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> $(x / y + z) \% 5 * (w - q) - t / 3$ </p> <p>б) Запишите тип данного выражения: _____</p> <p>в) Вычислите и запишите значение данного выражения: _____</p>		

2

a) Даны следующие операторы на языке Паскаль, где оператор присваивания $x := \underline{\hspace{2cm}}$ не является полным:
 $x := \underline{\hspace{2cm}};$ $y := 5;$
 while $x \geq y$ do begin

```
writeln(x); x := x + 2;
end;
```

Запишите в правом столбце следующей таблицы отсутствующие значения операторов присваивания так, чтобы количество итераций данного циклического оператора соответствовало количеству итераций, указанных в левом столбце.
 Если правильных решений несколько, приведите любое из них, а если решений нет, будет написано – „не существует”.

Количество итераций	Оператор присваивания
Бесконечное число итераций	$x := \underline{\hspace{2cm}};$
Конечное число итераций	$x := \underline{\hspace{2cm}};$
Не одной итерации	$x := \underline{\hspace{2cm}};$

L
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

L
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

Даны следующие операторы на языке C++, где оператор присваивания $x = \underline{\hspace{2cm}}$ не является полным:

```
x = \underline{\hspace{2cm}}; y = 5;
while (x >= y) {
    cout << x << endl; x = x + 2;}
}
```

Запишите в правом столбце следующей таблицы значения операторов присваивания так, чтобы количество итераций данного циклического оператора соответствовало количеству итераций, указанных в левом столбце.
 Если правильных решений несколько, приведите любое из них, а если решений нет, будет написано – „не существует”.

Количество итераций	Оператор присваивания
Бесконечное число итераций	$x = \underline{\hspace{2cm}};$
Конечное число итераций	$x = \underline{\hspace{2cm}};$
Не одной итерации	$x = \underline{\hspace{2cm}};$

b) Проанализируйте фрагменты программ в левом столбце следующей таблицы и запишите в правом столбце соответствующие значения переменной c , которые будут ими выведены:

Язык Паскаль:

Фрагменты программ	Вывод
<pre>Var a, b, c: integer; begin a := 5; b := 4; c := 10; if a mod 2 = 0 then begin if b mod 2 = 0 then c := 20; end else c := 30; write('c = ', c);</pre>	$c = \underline{\hspace{2cm}}$
<pre>Var a, b, c: integer; begin a := 5; b := 4; c := 10; if a mod 2 = 0 then if b mod 2 = 0 then c := 20 else c := 30; write('c = ', c);</pre>	$c = \underline{\hspace{2cm}}$
<pre>Var a, b, c: integer; begin a := 4; b := 5; c := 10; if a mod 2 = 0 then begin if b mod 2 = 0 then c := 20; end else c := 30; write('c = ', c);</pre>	$c = \underline{\hspace{2cm}}$

	<p>Язык C++:</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="272 241 1166 277">Фрагменты программ</td> <td data-bbox="1166 241 1355 277">Вывод</td> </tr> <tr> <td data-bbox="272 277 1166 427"> <pre>int a = 5, b = 4, c = 10; if (a % 2 == 0) {if (b % 2 == 0) c = 20;} else c = 30; cout << "c = " << c;</pre> </td> <td data-bbox="1166 277 1355 427">c = _____</td> </tr> <tr> <td data-bbox="272 427 1166 551"> <pre>int a = 5, b = 4, c = 10; if (a % 2 == 0) if (b % 2 == 0) c = 20; else c = 30; cout << "c = " << c;</pre> </td> <td data-bbox="1166 427 1355 551">c = _____</td> </tr> <tr> <td data-bbox="272 551 1166 712"> <pre>int a = 4, b = 5, c = 10; if (a % 2 == 0) {if (b % 2 == 0) c = 20;} else c = 30; cout << "c = " << c;</pre> </td> <td data-bbox="1166 551 1355 712">c = _____</td> </tr> </table>	Фрагменты программ	Вывод	<pre>int a = 5, b = 4, c = 10; if (a % 2 == 0) {if (b % 2 == 0) c = 20;} else c = 30; cout << "c = " << c;</pre>	c = _____	<pre>int a = 5, b = 4, c = 10; if (a % 2 == 0) if (b % 2 == 0) c = 20; else c = 30; cout << "c = " << c;</pre>	c = _____	<pre>int a = 4, b = 5, c = 10; if (a % 2 == 0) {if (b % 2 == 0) c = 20;} else c = 30; cout << "c = " << c;</pre>	c = _____		
Фрагменты программ	Вывод										
<pre>int a = 5, b = 4, c = 10; if (a % 2 == 0) {if (b % 2 == 0) c = 20;} else c = 30; cout << "c = " << c;</pre>	c = _____										
<pre>int a = 5, b = 4, c = 10; if (a % 2 == 0) if (b % 2 == 0) c = 20; else c = 30; cout << "c = " << c;</pre>	c = _____										
<pre>int a = 4, b = 5, c = 10; if (a % 2 == 0) {if (b % 2 == 0) c = 20;} else c = 30; cout << "c = " << c;</pre>	c = _____										
3	<p>Дана программа <code>pr3</code> в которой пропущены фрагменты операторов. Заполните пропущенные фрагменты таким образом, чтобы программа читала с клавиатуры натуральное число n, определяла и выводила на экран информацию: число n является <i>совершенным числом</i> (e perfect) или <i>нет</i> (nu e perfect).</p> <p>Примечание. Натуральное число называется <i>совершенным</i> если оно равно сумме своих собственных делителей (кроме него самого). Пример: $6 = 1 + 2 + 3$; то есть 6 - совершенное число. Если правильных решений несколько, приведите любое из них.</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="272 987 804 1023">Язык Паскаль</td> <td data-bbox="804 987 1337 1023">Язык C++</td> </tr> <tr> <td data-bbox="272 1023 804 1507"> <pre>Program pr3; var n, i, s : _____; begin read(n); s := _____; for i := 1 to _____ do if n _____ i = 0 then s := s + _____; if s = _____ then write(n, ' e perfect '); else write(n, ' nu e perfect '); end.</pre> </td> <td data-bbox="804 1023 1337 1507"> <pre>// Program pr3 #include <iostream> using namespace std; int main() { _____ n, i, s = _____; cin >> n; for(i = 1; i <= _____; i++) if (n _____ i == 0) s = s + _____; if (s == _____) cout << n << " e perfect "; else cout << n << " nu e perfect "; return 0; }</pre> </td> </tr> </table>	Язык Паскаль	Язык C++	<pre>Program pr3; var n, i, s : _____; begin read(n); s := _____; for i := 1 to _____ do if n _____ i = 0 then s := s + _____; if s = _____ then write(n, ' e perfect '); else write(n, ' nu e perfect '); end.</pre>	<pre>// Program pr3 #include <iostream> using namespace std; int main() { _____ n, i, s = _____; cin >> n; for(i = 1; i <= _____; i++) if (n _____ i == 0) s = s + _____; if (s == _____) cout << n << " e perfect "; else cout << n << " nu e perfect "; return 0; }</pre>	L 0 1 2 3 4 5 6	L 0 1 2 3 4 5 6				
Язык Паскаль	Язык C++										
<pre>Program pr3; var n, i, s : _____; begin read(n); s := _____; for i := 1 to _____ do if n _____ i = 0 then s := s + _____; if s = _____ then write(n, ' e perfect '); else write(n, ' nu e perfect '); end.</pre>	<pre>// Program pr3 #include <iostream> using namespace std; int main() { _____ n, i, s = _____; cin >> n; for(i = 1; i <= _____; i++) if (n _____ i == 0) s = s + _____; if (s == _____) cout << n << " e perfect "; else cout << n << " nu e perfect "; return 0; }</pre>										
4	<p>Дана логическая функция:</p> $Y = x_1 \overline{x_2} \vee \overline{x_2} x_3$ <p>Логические переменные x_1, x_2, x_3 являются аргументами логической функции Y.</p> <p>Задание: Напишите программу которая выводит таблицу истинности логической функции Y. Программа должна содержать три циклических оператора.</p> <p>Вывод. На экран будет выведена таблица истинности логической функции Y. В каждой строке таблицы выведенные значения разделяются пробелом. Таблица истинности будет содержать заголовок:</p> $x_1 \quad x_2 \quad x_3 \quad Y$ <p>Примечание. Независимые переменные x_1, x_2, x_3 и логическая функция Y могут иметь только значения 0 или 1.</p>	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8								

Тема III. (30 баллов)				
1	<p>Дана программа на Паскале:</p> <pre> program pr1; type tt = array[0..19] of char; var t : tt; i,z : integer; function vf(q:integer):boolean; begin if q mod 3 = 0 then vf := true else vf := false; end; procedure pt (a : tt); var k: integer; begin for k := 0 to 7 do case vf (k) of true: write(a[k]); false: write('*'); end; writeln; end; begin for i := 0 to 7 do t[i] := chr(ord('0') + i); pt(t); end. </pre>	<p>Для программы pr1 выполните следующие задания:</p> <p>a) Напишите ключевое слово, с помощью которого объявляются типы данных пользователя: _____</p> <p>b) Подчеркните в тексте программы pr1 оператор, переводящий курсор на новую строку.</p> <p>c) Напишите имена двух стандартных функций, использованных в программе pr1: _____</p> <p>d) Отметьте знаком <input checked="" type="checkbox"/> значение истинности утверждения „В программе pr1 выполняется передача данных посредством глобальных переменных”: <input type="checkbox"/> Истина <input type="checkbox"/> Ложь</p> <p>e) Напишите, что будет выведено на экран в результате выполнения программы pr1: _____</p>	L 0 1 2 3 4 5 6 7	L 0 1 2 3 4 5 6 7

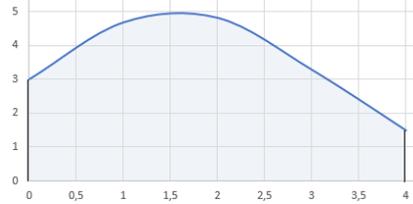
	<p>Дана программа на C++:</p> <pre>// Program pr1 #include <iostream> using namespace std; typedef char tt[20]; tt t; int i, z; int vf(int q){ if (q % 3 == 0) return 1; else return 0; } void pt (tt a){ int k; for (k = 0; k <= 7; k++) switch (vf(k)) { case 1: cout << a[k]; break; case 0: cout << '*'; } cout << endl; } int main(){ for (i = 0; i <= 7; i++) t[i] = char(int('0') + i); pt(t); return 0; }</pre>	<p>Для программы pr1 выполните следующие задания:</p> <p>a) Напишите ключевое слово, с помощью которого объявляются типы данных пользователя: _____</p> <p>b) Подчеркните в тексте программы pr1 оператор, переводящий курсор на новую строку.</p> <p>c) Напишите имена двух типов данных, используемых в программе pr1 для выполнения явных преобразований типов: _____</p> <p>d) Отметьте знаком <input checked="" type="checkbox"/> значение истинности утверждения „В программе pr1 выполняется передача данных посредством глобальных переменных”: <input type="checkbox"/> Истина <input type="checkbox"/> Ложь</p> <p>e) Напишите, что будет выведено на экран в результате выполнения программы pr1: _____</p>														
2	<p>На протяжении n последовательных дней измеряется ежедневно максимальная и минимальная температура.</p> <p>Задание: Напишите программу, определяющую последний день данной последовательности дней с положительной среднесуточной температурой, а также среднесуточную температура данной последовательности. Программа будет содержать подпрограмму с именем ТМ, которая получит в качестве параметра целое число i – номер дня в данной последовательности и возвратит среднее арифметическое максимальной и минимальной температуры этого дня.</p> <p>Ввод: Текстовый файл tin.txt содержит в первой строке целое число n - количество дней в данной последовательности, в каждой из следующих n строк записано два целых числа, разделенные пробелом - максимальная и минимальная температуры соответствующего дня. Числа в строке i+1 представляют собой максимальную и минимальную температуры i-того дня.</p> <p>Вывод: Текстовый файл tout.txt будет содержать в первой строке целое число - последний день данной последовательности с положительной среднесуточной температурой; во второй строке - действительное число - среднесуточная температура данной последовательности.</p> <p>Пример:</p> <table border="1" data-bbox="403 1760 1011 1973"> <thead> <tr> <th>tin.txt</th> <th>tout.txt</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>7 5</td> <td>1.25</td> </tr> <tr> <td>-1 -3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4 -1</td> <td>Объяснение:</td> </tr> <tr> <td>2 -3</td> <td>(7+5)/2=6; (-1-3)/2=-2; (4-1)/2=1,5; (2-3)/2=-0,5 (6 - 2 + 1.5 - 0.5)/4 = 5/4 = 1,25</td> </tr> </tbody> </table>	tin.txt	tout.txt	4	3	7 5	1.25	-1 -3		4 -1	Объяснение:	2 -3	(7+5)/2=6; (-1-3)/2=-2; (4-1)/2=1,5; (2-3)/2=-0,5 (6 - 2 + 1.5 - 0.5)/4 = 5/4 = 1,25	<p>Решение будет оцениваться по: объявлению типов данных и переменных; использованию текстового файла для чтения и записи; чтение и запись данных; алгоритмы.</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
tin.txt	tout.txt															
4	3															
7 5	1.25															
-1 -3																
4 -1	Объяснение:															
2 -3	(7+5)/2=6; (-1-3)/2=-2; (4-1)/2=1,5; (2-3)/2=-0,5 (6 - 2 + 1.5 - 0.5)/4 = 5/4 = 1,25															

--	--	--	--

3

На территории парка развлечений построен бассейн. Контур бассейна определяется:

- прямыми $x = 0$ и $x = 4$;
- графиком функции $f(x) = 2 \sin x + 3$;
- осью OX .



Напишите программу, определяющую площадь

бассейна, вычисляя интеграл $\int_a^b f(x)dx$ **методом**

средних прямоугольников для заранее известного числа делений отрезка.

Ввод: Значения концов отрезка интегрирования $[0; 4]$ и число $n = 20$ делений данного отрезка присваиваются непосредственно в тексте программы.

Вывод: На экран выводится одно действительное число с тремя знаками после запятой - вычисленная площадь бассейна.

Для решения можно использовать следующий алгоритм:

Шаг 0. Присваиваются значения концов отрезка интегрирования a, b и количество делений n .

Шаг 1. Вычисляется длина элементарного отрезка

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

Шаг 2. Для всех i от 0 до $n-1$:

a) Вычисляются значения:

$$x_i = a + \frac{h}{2} + ih$$

b) Вычисляется площадь элементарного прямоугольника:

$$S_i = h \times f(x_i)$$

c) Вычисленная площадь суммируется с предыдущими:

$$S = S + S_i$$

Шаг 3. Выводится общая вычисленная площадь.

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

Тема IV. (13 баллов)

1 В приложении MS Access была создана база данных для учета проката лыжного снаряжения на горном курорте. Фрагменты содержания таблиц базы данных представлены на *Рисунке 1*:

clienti				echipamente		
ID_client	Nume	Prenume	Reduceri	ID_echipament	Denumire	Pret_ora
1	Popa	Dan	<input type="checkbox"/>	1	Schiuri / set	10
2	Erhan	Mihai	<input checked="" type="checkbox"/>	2	Monoschi	12
3	Gorea	Mirela	<input checked="" type="checkbox"/>	3	Sanie	6
4	Chiriac	Maria	<input type="checkbox"/>	4	Costum schi	8
5	Gonta	Vasile	<input type="checkbox"/>	5	Bocanci schi	4
6	Mencev	Igor	<input type="checkbox"/>	6	Ochelari schi	2
7	Lupu	Ana	<input checked="" type="checkbox"/>			

inchirieri			
ID_inchiriere	ID_client	ID_echipament	Durata(ore)
I_001	1	1	6
I_002	5	4	8
I_003	7	1	10
I_004	7	5	10
I_005	6	5	8
I_006	1	2	6

Рисунок 1

Исходя из содержания таблиц базы данных:

- а) Заполните на *Рисунке 2* все необходимые элементы, включая связи между таблицами, и создайте в режиме **Design View** запрос с четырьмя полями, который:
- выводит данные из трех полей: поле **Nume**, поле **Prenume**, поле **Cost** – вычисляемое поле, в котором умножаются соответствующие данные из полей **Pret_ora** и **Durata(ore)**;
 - выводит данные только для клиентов, которые не имеют скидок (поле **Reduceri**);
 - выводит записи в алфавитном порядке (по возрастанию) имена клиентов (поле **Nume**).

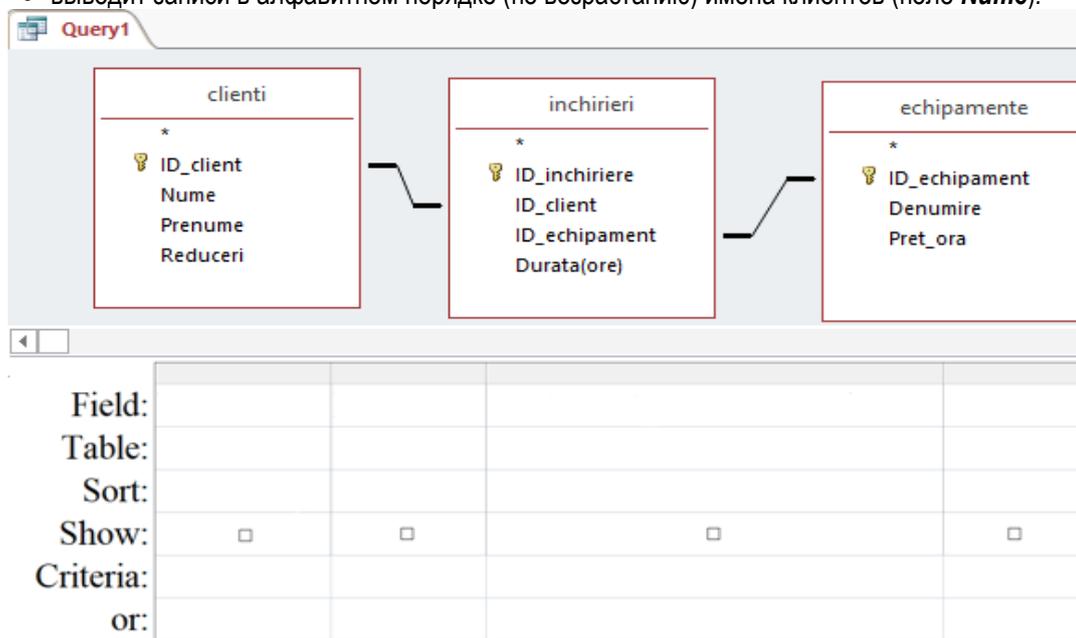


Рисунок 2

- б) Запишите:
- тип поля **Reduceri** таблицы **clienti**: _____
 - значение свойства **Required** поля **ID_client** таблицы **clienti** _____
 - тип связи между таблицами **clienti** и **echipamente**: _____

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