

**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 umanist, arte, sport

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	Tabelul puterilor numărului 2
1 bit – unitate elementară	$2^0 = 1$
1B (Octet) = 8 biți	$2^1 = 2$ $2^9 = 512$
1KB (KiloOctet) = 2^{10} B (1024 B)	$2^2 = 4$ $2^{10} = 1024$
1MB (MegaOctet) = 2^{10} KB (1024 KB)	$2^3 = 8$ $2^{11} = 2048$
1GB (GigaOctet) = 2^{10} MB (1024 MB)	$2^4 = 16$ $2^{12} = 4096$
1TB (TeraOctet) = 2^{10} GB (1024 GB)	$2^5 = 32$ $2^{13} = 8192$
	$2^6 = 64$ $2^{14} = 16384$
	$2^7 = 128$ $2^{15} = 32768$
	$2^8 = 256$ $2^{16} = 65536$
Bifați limbajul de programare pe care îl veți utiliza la rezolvarea sarcinilor incluse în subiectul II și subiectul III:	
<input type="checkbox"/> Pascal <input type="checkbox"/> C++	

Nr	Item	Punctaj																													
Subiectul I. (13 puncte)																															
1	<p>Aplicațiile MS Office, 10 la număr, formează mulțimea tuturor mesajelor posibile ale unei surse (<i>Imaginea 1</i>). Toate mesajele au fost codificate cu ajutorul cuvintelor binare de lungime egală.</p> <p>a) Calculați și scrieți în spațiul rezervat pentru răspuns cea mai mică lungime a cuvintelor binare de lungime egală, suficientă pentru codificarea și decodificarea univocă a mesajelor sursei date.</p> <p>Scrieți formula utilizată: _____</p> <p>Scrieți calculele efectuate: _____ Răspuns: _____</p> <div data-bbox="1043 264 1347 533" style="text-align: center;"> <p><i>Imaginea 1</i></p> </div> <p>b) La lansarea aplicațiilor din <i>Imaginea 1</i> la început rulează o secvență video de introducere. Durata secvenței este de 32 secunde, redată cu 24 cadre pe secundă, iar fiecare cadru reprezintă o imagine coloră de dimensiunea 2048x2048 pixeli și 256 niveluri de luminanță pentru cele trei culori de bază. Calculați și scrieți în spațiul rezervat pentru răspuns cantitatea de informație care se conține în această secvență video, în GigaOcteți (GB).</p> <p>Scrieți formula utilizată pentru secvența video: _____</p> <p>Scrieți formula utilizată pentru un cadru: _____</p> <p>Scrieți calculele efectuate: _____ Răspuns: _____ 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																												
Subiectul II. (40 puncte)																															
1.	<p>În tabel sunt date secvențe (coloana A) pentru care urmează de a fi determinate căreia definiții îi corespunde – identificatori, cuvinte-cheie sau nu poate fi utilizat ca element al unui limbaj de programare (coloanele corespunzătoare). Bifați corespunderea.</p> <p>Limbajul Pascal:</p> <table border="1" data-bbox="252 1711 1326 2033"> <thead> <tr> <th data-bbox="252 1711 507 1778">A</th> <th data-bbox="507 1711 762 1778">Identificatori</th> <th data-bbox="762 1711 1018 1778">Cuvinte-cheie</th> <th data-bbox="1018 1711 1326 1778">Nu este element din limbajul de programare</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="252 1778 507 1823">abc</td> <td data-bbox="507 1778 762 1823" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="762 1778 1018 1823" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="1018 1778 1326 1823" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td data-bbox="252 1823 507 1868">case</td> <td data-bbox="507 1823 762 1868" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="762 1823 1018 1868" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="1018 1823 1326 1868" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td data-bbox="252 1868 507 1912">for</td> <td data-bbox="507 1868 762 1912" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="762 1868 1018 1912" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="1018 1868 1326 1912" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td data-bbox="252 1912 507 1957">a1b2</td> <td data-bbox="507 1912 762 1957" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="762 1912 1018 1957" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="1018 1912 1326 1957" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td data-bbox="252 1957 507 2002">3a2b</td> <td data-bbox="507 1957 762 2002" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="762 1957 1018 2002" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="1018 1957 1326 2002" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td data-bbox="252 2002 507 2033">type</td> <td data-bbox="507 2002 762 2033" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="762 2002 1018 2033" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="1018 2002 1326 2033" style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>	A	Identificatori	Cuvinte-cheie	Nu este element din limbajul de programare	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	Identificatori	Cuvinte-cheie	Nu este element din limbajul de programare																												
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"/>																												

Limbajul C++:

A	Identificatori	Cuvinte-cheie	Nu este element din limbajul de programare
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"/>
a1b2	<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"/>

Notă: fiecărei secvențe din rând i se atribuie o singură bifă de corespundere.

2

- a) În imaginea următoare este prezentată o expresie scrisă în limbajele de programare în studiu. Fiecare operator și funcțiile predefinite este însoțită de o casetă pentru introducerea datelor. Înscrieți în aceste casete numerele care corespund ordinii îndeplinirii operatorilor și funcțiilor predefinite. În cazul în care există mai multe soluții corecte, prezentați oricare dintre ele.

Limbajul Pascal:

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

Limbajul C++:

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

- b) Calculați și scrieți valoarea expresiei date: _____

L
0
1
2
3
4
5
6
7
8

L
0
1
2
3
4
5
6
7
8

3

Fie dată variabila de tip real x . Scrieți o instrucțiune de ramificare `if`, care va calcula și va afișa la ecran valoarea funcției 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>Fie dat programul p4 din care sunt omise câteva secvențe de cod.</p> <p>Completați secvențele lipsă astfel ca programul să citească puterea consumată p și cantitatea x de becuri în n corpuri de iluminat și să calculeze consumul total și numărul total de becuri. Afișarea la ecran a rezultatului este cu 3 zecimale după virgulă. Bifați una din variantele de răspuns "Ce se va afișa la ecran în urma execuției programului p4":</p> <p style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> Consumul total <input type="checkbox"/> Media aritmetică <input type="checkbox"/> Numărul total de becuri </p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">Limbajul Pascal</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">Limbajul C++</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <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 style="vertical-align: top;"> <pre> //program p4; #include <iostream> #include <iomanip> using namespace std; int main() { int n, i, __, k = 0; float __, p, s = __; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= __; i++) { cin >> p >> x; __= s + p*x; k = __ + x; } m = s / k; cout <<fixed <<setprecision(__)<<m; return 0; } </pre> </td> </tr> </tbody> </table>	Limbajul Pascal	Limbajul 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 <iostream> #include <iomanip> using namespace std; int main() { int n, i, __, k = 0; float __, p, s = __; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= __; i++) { cin >> p >> x; __= s + p*x; k = __ + x; } m = s / k; cout <<fixed <<setprecision(__)<<m; 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 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 <iostream> #include <iomanip> using namespace std; int main() { int n, i, __, k = 0; float __, p, s = __; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= __; i++) { cin >> p >> x; __= s + p*x; k = __ + x; } m = s / k; cout <<fixed <<setprecision(__)<<m; return 0; } </pre>						
5	<p>La împărțirea elevilor dintr-o clasă cu n (n>0) elevi în 4 echipe la educația fizică s-a folosit numărarea de la 1 la 4 a acestora. Pentru a determina numărul de ordine din catalog a elevilor participanți în fiecare echipă s-a utilizat un program care afișează la ecran în coloane distincte numerele de ordine ale elevilor din catalog. Se știe că cele patru echipe au fost formate după principiul:</p> <p style="padding-left: 40px;">echipa i - numărul de ordine la împărțirea la 4 dă restul i, pentru echipele 1, 2 și 3</p> <p style="padding-left: 40px;">echipa 4 - numărul de ordine la împărțirea la 4 dă restul 0</p> <p>A fost scris programul p5, apoi ordinea instrucțiunilor și ale fragmentelor de instrucțiuni a fost modificată. Formați din instrucțiunile și fragmentele de instrucțiuni din coloana stângă a următorului tabel un program care va determina și va afișa la ecran numerele de ordine a elevilor pe echipe, începând cu prima echipă până la a patra.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">Instrucțiunile și fragmentele de instrucțiuni Limbajul Pascal</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">Programul</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <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 style="vertical-align: top;"></td> </tr> </tbody> </table>	Instrucțiunile și fragmentele de instrucțiuni Limbajul Pascal	Programul	<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
Instrucțiunile și fragmentele de instrucțiuni Limbajul Pascal	Programul						
<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>							

Instrucțiunile și fragmentele de instrucțiuni Limbajul C++		Programul		
<pre>//program p5 #include <iostream> using namespace std; int main() { return 0; } if (i % 4 == 0)cout<<i<<endl; } { for (i = 1;i <= n; i++) if (i % 4 == 1)cout<<i<<" "; if (i % 4 == 3)cout<<i<<" "; cin>>n; if (i % 4 == 2)cout<<i<<" "; int i, n, k;</pre>				
Subiectul III. (22 puncte)				
1	<p>Fie dat programul PASCAL:</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>Analizați programul p1 și îndepliniți următoarele sarcini:</p> <p>a) Scrieți tipul rezultatului funcției m:</p> <p>_____</p> <p>b) Scrieți numărul de apeluri ale funcției m:</p> <p>_____</p> <p>c) Subliniați în textul programului p1 antetul funcției m.</p> <p>d) Scrieți numele parametrilor formali ai funcției m:</p> <p>_____</p> <p>e) Scrieți numele variabilelor de tip de date structurat utilizate în programul p1:</p> <p>_____</p> <p>f) Bifați valoarea de adevăr pentru afirmația: "subprogramul m are variabilă locală". <input type="checkbox"/> Adevărat <input type="checkbox"/> Fals</p> <p>g) Scrieți ce se va afișa în rezultatul executării programului p1:</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	L 0 1 2 3 4 6 7 8 9 10

	<p>Fie dat programul C++:</p> <pre>// Program p1 #include <iostream> 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 <= n; i++) { y[i] = x[i] % 10; cout << y[i]<<' '; } cout<<endl; for (i = 1; i <= n; i++) s = s + m(x[i], y[i]); cout<<s; return 0; }</pre>	<p>Analizați programul p1 și îndepliniți următoarele sarcini:</p> <p>a) Scrieți tipul rezultatului funcției m: _____</p> <p>b) Scrieți numărul de apeluri ale funcției m: _____</p> <p>c) Subliniați în textul programului p1 antetul funcției m.</p> <p>d) Scrieți numele parametrilor formali ai funcției m: _____</p> <p>e) Scrieți numele variabilelor de tip de date structurat utilizate în programul p1: _____</p> <p>f) Bifați valoarea de adevăr pentru afirmația: "funcția m are variabilă locală". <input type="checkbox"/> Adevărat <input type="checkbox"/> Fals</p> <p>g) Scrieți ce se va afișa în rezultatul executării programului p1: _____ _____</p>															
2	<p>O companie de vânzare achiziționează marfă. În fișierul de primire a mărfii este indicat prețul de achiziție a produsului și adaosul comercial – valoarea în procente, care poate fi adăugată la prețul acestui produs. Datele se păstrează în fișierul text marfa.txt.</p> <p>Sarcină: Scrieți un program care va calcula prețurile finale de la raft, în dependență de prețul inițial și adaosul comercial. Programul va conține un subprogram cu numele pret care primește în calitate de parametru prețul inițial al mărfii p și adaosul comercial a. Subprogramul va calcula și returna prețul final al produsului respectiv afișat la raft.</p> <p>Intrare: Fișierul text marfa.txt conține în prima linie un număr întreg n - numărul de produse achiziționate. Următoarele n linii conțin câte două numere: un număr real p, care indică prețul produsului și un număr întreg a, care indică adaosul comercial pentru acest produs.</p> <p>leșire: La ecran se vor afișa n numere reale, separate prin spațiu – prețul de vânzare al fiecărui produs.</p> <p>Notă: formula de calcul a prețului final este preț vânzare = preț achiziție * (100 + adaos comercial) / 100</p> <p>Exemplu:</p> <table border="1" data-bbox="357 1742 1326 2029"> <thead> <tr> <th>marfa.txt:</th> <th>Ecran:</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>Rezolvarea va fi apreciată pentru: definirea tipurilor de date și declararea variabilelor; operarea cu fișierul text; citirea și scrierea datelor; implementarea algoritmului.</p>	marfa.txt:	Ecran:	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:	Ecran:																
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																	

--	--	--	--

Subiectul IV. (25 de puncte)

1 În aplicația MS Access a fost creată o bază de date. Fragmente din conținutul tabelor bazei de date sunt prezentate în *Imaginea 2*.

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

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, Ianke 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

Imaginea 2

Reieșind din conținutul fragmentelor tabelor bazei de date din *Imaginea 2*, realizați următoarele sarcini:

a) În tabelul de mai jos sunt date 3 tipuri de date (coloana **A**). Bifați în coloana **B** tabelul care conține câmpuri cu date de tipul respectiv. Scrieți în coloana **C** câte un câmp din tabelul bifat, care corespunde tipului din coloana **A**:

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

b) Bifați numărul de câmpuri din tabelul **Evenimente** de tip numeric:

0

1

2

c) Se consideră un câmp de tip **Date/Time**. Completați în *Imaginea 3* proprietățile acestui câmp, astfel încât:

- Denumirea câmpului la afișare va fi **Calendar**;
- Valoarea implicită este ziua actuală, dată prin funcția Date();
- Datele din câmp nu sunt unice (valoarea **No**);
- Formatul de afișare **Long date**
- datele sunt obligatorii pentru introducere (valoarea **Yes**)

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

Imaginea 3

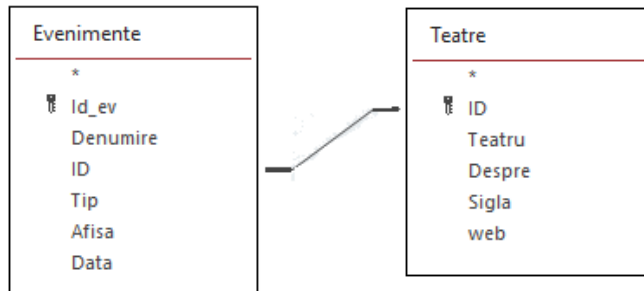
L
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13

2

Utilizând tabelele bazei de date din *Imaginea 2*, completați în *Imaginea 4* toate elementele necesare, inclusiv relațiile dintre tabele, pentru a defini în regimul *Design View* o interogare.

Interogarea:

- Va afișa datele a 3 câmpuri: **web**, **Denumire** și **Data**.
- Va afișa pagina web a teatrului (câmpul **web**) care are evenimente (câmpul **Denumire**) în descrierea conținutului acestuia este inclus cuvântul comedie (câmpul **Tip**) pe parcursul lunii ianuarie (câmpul **Data**).
- Datele vor fi sortate crescător după datele câmpului **Data**.



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

Imaginea 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