

**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 umanist, arte, sport  
februarie, 2023

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 ( 1 0 2 4 B)	$2^2 = 4$ $2^{10} = 1024$
1MB (MegaOctet) = $2^{10}$ KB ( 1 0 2 4 KB)	$2^3 = 8$ $2^{11} = 2048$
1GB (GigaOctet) = $2^{10}$ MB ( 1 0 2 4 MB)	$2^4 = 16$ $2^{12} = 4096$
1TB (TeraOctet) = $2^{10}$ GB ( 1 0 2 4 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 <b>Subiectul II</b> și <b>Subiectul III</b> :	
<input type="checkbox"/> <b>Pascal</b> <input type="checkbox"/> <b>C/C++</b>	

Nr	Item	Punctaj																	
<b>Subiectul I. (13 puncte)</b>																			
1	<p>Puzzle-ul în varianta de joc digital are mai multe nivele, în dependență de numărul pieselor în câte este împărțit desenul (<i>Imaginea 1</i>). Mulțimea de piese ale unui nivel formează sursa de mesaje distincte ale jocului digital la acest nivel.</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 6 mesaje ale sursei date.</p> <p>Scrieți formula utilizată:</p> <p>_____</p> <p>Scrieți calculele efectuate: <span style="float: right;">Răspuns: _____ biți</span></p> <p>b) Rezultatul jocului puzzle (<i>Imaginea 1</i>) reprezintă o imagine color cu dimensiunile de 1024x2048 pixeli și cu 256 niveluri de luminanță pentru fiecare din cele 3 culori primare. Calculați și scrieți în spațiul rezervat pentru răspuns cantitatea de informație a acestei imagini în MegaOcteți (MB).</p> <p>Scrieți formula utilizată: <span style="float: right;">Răspuns: _____ MB</span></p> <p>_____</p> <p>Scrieți calculele efectuate:</p> <p>c) Pentru următoarele simboluri propuneți un cod format din 3 cifre binare care ar codifică și decodifică univoc aceste simboluri:</p> <table border="1" data-bbox="571 1312 1007 1391" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Simbol</td> <td>*</td> <td>+</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Codul</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Simbol	*	+	-	Codul				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								
Simbol	*	+	-																
Codul																			
<b>Subiectul II. (40 puncte)</b>																			
1.	<p>În următorul tabel sunt dare instrucțiuni de atribuire a valorilor variabilei <i>x</i> în <b>Limbajul Pascal</b>. Uniți prin segmente instrucțiunile de atribuire din coloana stângă cu definițiile corespunzătoare ale tipului variabilei <i>x</i> din coloana dreaptă.</p> <table border="1" data-bbox="225 1608 1329 2036" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th data-bbox="225 1608 798 1641">Instrucțiunea de atribuire</th> <th data-bbox="798 1608 1329 1641">Definirea</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="225 1641 798 1704">X.n1 := 9.5;</td> <td data-bbox="798 1641 1329 1704">Var X : char;</td> </tr> <tr> <td data-bbox="225 1704 798 1767">X[4] := '/';</td> <td data-bbox="798 1704 1329 1767">Var X : real;</td> </tr> <tr> <td data-bbox="225 1767 798 1830">X := true;</td> <td data-bbox="798 1767 1329 1830">Var X : integer;</td> </tr> <tr> <td data-bbox="225 1830 798 1892">X := 'Info';</td> <td data-bbox="798 1830 1329 1892">Var X : record n1, n2 : real; end;</td> </tr> <tr> <td data-bbox="225 1892 798 1955">X := 'U';</td> <td data-bbox="798 1892 1329 1955">Var X : boolean;</td> </tr> <tr> <td data-bbox="225 1955 798 2018">X := 8.5;</td> <td data-bbox="798 1955 1329 2018">Var X : array[1..5] of char;</td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="798 2018 1329 2036">Var X : string;</td> </tr> </tbody> </table>	Instrucțiunea de atribuire	Definirea	X.n1 := 9.5;	Var X : char;	X[4] := '/';	Var X : real;	X := true;	Var X : integer;	X := 'Info';	Var X : record n1, n2 : real; end;	X := 'U';	Var X : boolean;	X := 8.5;	Var X : array[1..5] of char;		Var X : string;	L 0 1 2 3 4 5 6	L 0 1 2 3 4 5 6
Instrucțiunea de atribuire	Definirea																		
X.n1 := 9.5;	Var X : char;																		
X[4] := '/';	Var X : real;																		
X := true;	Var X : integer;																		
X := 'Info';	Var X : record n1, n2 : real; end;																		
X := 'U';	Var X : boolean;																		
X := 8.5;	Var X : array[1..5] of char;																		
	Var X : string;																		

	<p>În următorul tabel sunt date instrucțiuni de atribuire a valorilor variabilei x în <b>Limbajul C++</b>. Uniți prin segmente instrucțiunile de atribuire din coloana stângă cu definițiile corespunzătoare ale tipului variabilei x din coloana dreaptă.</p> <table border="1" data-bbox="223 268 1332 694"> <thead> <tr> <th>Instrucțiunea de atribuire</th> <th>Definirea</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="8"> <pre>X.n1 = 9.5; X[4] = '/'; X = true; X = "Info"; X = 'U'; X = 8.5;</pre> </td> <td>char X;</td> </tr> <tr> <td>float X;</td> </tr> <tr> <td>int X;</td> </tr> <tr> <td>struct { float n1,n2;} X;</td> </tr> <tr> <td>bool X;</td> </tr> <tr> <td>char X[5];</td> </tr> <tr> <td>string X;</td> </tr> <tr> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Instrucțiunea de atribuire	Definirea	<pre>X.n1 = 9.5; X[4] = '/'; X = true; X = "Info"; X = 'U'; X = 8.5;</pre>	char X;	float X;	int X;	struct { float n1,n2;} X;	bool X;	char X[5];	string X;												
Instrucțiunea de atribuire	Definirea																						
<pre>X.n1 = 9.5; X[4] = '/'; X = true; X = "Info"; X = 'U'; X = 8.5;</pre>	char X;																						
	float X;																						
	int X;																						
	struct { float n1,n2;} X;																						
	bool X;																						
	char X[5];																						
	string X;																						
2	<p>Fie dată expresia matematică: <math>\frac{\sin^2(a) - \cos^2(a)}{\sqrt{2} \cdot  a }</math></p> <p>Scrieți această expresie în conformitate cu regulile limbajului de programare studiat:</p> <p>Notă:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- funcțiile predefinite ale limbajului <b>Pascal</b>: abs, cos, sin, sqr, sqrt</li> <li>- funcțiile predefinite ale limbajului <b>C/C++</b>: abs, fabs, cos, pow, sin, sqrt</li> </ul>	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8																				
3	<p>Fie date declarațiile de variabile în <b>limbajul Pascal</b>:</p> <pre>Var a, b : integer;     c : boolean;</pre> <p>Variabilelor li s-au atribuit următoarele valori:</p> <pre>a := 20; b := 23; c := false;</pre> <p>Scrieți în coloana din dreapta a următorului tabel ce se va afișa după execuția fiecărei din următoarele instrucțiuni din coloana din stânga:</p> <table border="1" data-bbox="223 1344 1292 1601"> <thead> <tr> <th>Limbajul Pascal</th> <th>Răspuns</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><pre>Write( a * 10 + b );</pre></td> <td></td> </tr> <tr> <td><pre>If c or (a &gt; b) then Write (a) else Write (b);</pre></td> <td></td> </tr> <tr> <td><pre>If b mod a = 3 then Write (a) else Write (b);</pre></td> <td></td> </tr> <tr> <td><pre>While a &lt; b do begin write (a); a:=a+5; end; write (b);</pre></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Fie date declarațiile de variabile și valorile atribuite lor în <b>limbajul C++</b>:</p> <pre>int a = 20, b = 23; bool c = false;</pre> <p>Scrieți în coloana din dreapta a următorului tabel ce se va afișa după execuția fiecărei din următoarele instrucțiuni din coloana din stânga:</p> <table border="1" data-bbox="223 1814 1292 2049"> <thead> <tr> <th>Limbajul C++</th> <th>Răspuns</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><pre>cout &lt;&lt; a * 10 + b;</pre></td> <td></td> </tr> <tr> <td><pre>if ( c    (a &gt; b)) cout &lt;&lt; a; else cout &lt;&lt; b;</pre></td> <td></td> </tr> <tr> <td><pre>if ( b % a == 3 ) cout &lt;&lt; a; else cout &lt;&lt; b;</pre></td> <td></td> </tr> <tr> <td><pre>while ( a &lt; b ) { cout &lt;&lt; a; a = a + 5; } cout &lt;&lt; b;</pre></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Limbajul Pascal	Răspuns	<pre>Write( a * 10 + b );</pre>		<pre>If c or (a &gt; b) then Write (a) else Write (b);</pre>		<pre>If b mod a = 3 then Write (a) else Write (b);</pre>		<pre>While a &lt; b do begin write (a); a:=a+5; end; write (b);</pre>		Limbajul C++	Răspuns	<pre>cout &lt;&lt; a * 10 + b;</pre>		<pre>if ( c    (a &gt; b)) cout &lt;&lt; a; else cout &lt;&lt; b;</pre>		<pre>if ( b % a == 3 ) cout &lt;&lt; a; else cout &lt;&lt; b;</pre>		<pre>while ( a &lt; b ) { cout &lt;&lt; a; a = a + 5; } cout &lt;&lt; b;</pre>		L 0 2 4 6 8	L 0 2 4 6 8
Limbajul Pascal	Răspuns																						
<pre>Write( a * 10 + b );</pre>																							
<pre>If c or (a &gt; b) then Write (a) else Write (b);</pre>																							
<pre>If b mod a = 3 then Write (a) else Write (b);</pre>																							
<pre>While a &lt; b do begin write (a); a:=a+5; end; write (b);</pre>																							
Limbajul C++	Răspuns																						
<pre>cout &lt;&lt; a * 10 + b;</pre>																							
<pre>if ( c    (a &gt; b)) cout &lt;&lt; a; else cout &lt;&lt; b;</pre>																							
<pre>if ( b % a == 3 ) cout &lt;&lt; a; else cout &lt;&lt; b;</pre>																							
<pre>while ( a &lt; b ) { cout &lt;&lt; a; a = a + 5; } cout &lt;&lt; b;</pre>																							

4	<p>Fie dată o variabilă <math>x</math> de tip întreg, care reprezintă numărul unei luni a anului.</p> <p>Scrieți în spațiul rezervat mai jos o instrucțiune de ramificare multiplă (limbajul <b>Pascal</b>: <code>case</code>, limbajul <b>C/C++</b>: <code>switch</code>) care va afișa, în dependență de valoarea lui <math>x</math>, anotimpul corespunzător lunii date.</p> <p><i>Exemplu:</i> pentru valorile 3, 4 și 5 se va afișa mesajul "primavara".</p>	L 0 1 2 3 4 5 6	L 0 1 2 3 4 5 6				
5	<p>Pentru determinarea tuturor divizorilor și numărului de divizori a numărului natural <math>N</math> a fost scris programul <b>p4</b>, apoi ordinea instrucțiunilor și ale fragmentelor de instrucțiuni a fost modificată.</p> <p>Formați din instrucțiunile și fragmentele de instrucțiuni din coloana stângă al următorului tabel un program care va determina și va afișa la ecran, separat prin spațiu, toți divizorii numărului natural <math>N</math> și va calcula numărul acestora, afișându-l din rând nou.</p> <p><b>Exemplu.</b> Pentru <math>N=16</math>, după execuția programului <b>p4</b> la ecran se vor afișa rezultatele în două rânduri separate: <b>1 2 4 8 16</b> <b>5</b></p> <p>Scrieți programul corect în spațiul rezervat în coloana din dreapta a tabelului:</p> <table border="1" data-bbox="220 1243 1348 1971"> <thead> <tr> <th data-bbox="226 1243 794 1321">Instrucțiunile și fragmentele de instrucțiuni limbajul Pascal:</th> <th data-bbox="801 1243 1342 1321">Programul</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="226 1330 794 1962"> <pre> program p4; read(N); nr := 0; write(d, ' '); if N mod d = 0 then begin for d := 1 to N do begin end. nr := nr + 1; end; writeln; write(nr); var N, d, nr: integer;</pre> </td> <td data-bbox="801 1330 1342 1962"></td> </tr> </tbody> </table>	Instrucțiunile și fragmentele de instrucțiuni limbajul Pascal:	Programul	<pre> program p4; read(N); nr := 0; write(d, ' '); if N mod d = 0 then begin for d := 1 to N do begin end. nr := nr + 1; end; writeln; write(nr); var N, d, nr: integer;</pre>		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
Instrucțiunile și fragmentele de instrucțiuni limbajul Pascal:	Programul						
<pre> program p4; read(N); nr := 0; write(d, ' '); if N mod d = 0 then begin for d := 1 to N do begin end. nr := nr + 1; end; writeln; write(nr); var N, d, nr: integer;</pre>							

Instrucțiunile și fragmentele de instrucțiuni limbajul C++	Programul			
<pre>//program p4 #include &lt;iostream&gt; cin &gt;&gt; N; using namespace std; nr = 0; cout &lt;&lt; d &lt;&lt; " "; if ( N % d == 0 ) { for (d = 1; d &lt;= N; d++){ int main() { return 0; } nr = nr + 1; } } cout &lt;&lt; endl; cout &lt;&lt; nr; int N, d, nr;</pre>				
<b>Subiectul III. (22 puncte)</b>				
1	<p>Fie dat programul <b>PASCAL</b>:</p> <pre>program p1; type Tab=array[1..4] of integer; var A : Tab;     i, j : integer; function Rez(x:integer):real; var r:real; begin     case x of         1..4 :    r := 2.5 * x;         10..12 : r := 4.5 * x;         else    r := 2 * x;     end;     Rez := r; end; begin     A[1] := 4;  A[2] := 6;     A[3] := 10; A[4] := 18;     for i := 1 to 4 do         if i mod 2 &lt;&gt; 0 then             writeln (Rez ( A[i] ):0:0);     end.</pre>	<p>Analizați programul <b>p1</b> și îndepliniți următoarele sarcini:</p> <p>a) Scrieți numele parametrului actual al funcției <b>Rez</b>: _____</p> <p>b) Subliniați în textul programului <b>p1</b> rândul în care se definește tipul utilizatorului.</p> <p>c) Scrieți tipul parametrului formal al funcției <b>Rez</b>: _____</p> <p>d) Scrieți instrucțiunea care conține apelul funcției <b>Rez</b>: _____</p> <p>e) Bifați tipul rezultatului funcției <b>Rez</b>: <input type="checkbox"/> integer      <input type="checkbox"/> real</p> <p>f) Scrieți ce se va afișa în rezultatul executării programului <b>p1</b>: _____ _____</p>	<p>L 0 1 2 3 4 5 6 7 8</p>	<p>L 0 1 2 3 4 5 6 7 8</p>

	<p>Fie dat programul <b>C++</b>:</p> <pre>// Program p1 #include &lt;iostream&gt; using namespace std; typedef int Tab[4]; Tab A; int i; float Rez (int x) { float r; switch (x) { case 1: case 2: case 3: case 4: r = 2.5 * x; break; case 10: case 11: case 12: r = 4.5 * x; break; default: r = 2 * x; } return r; } int main() { A[0] = 4; A[1] = 6; A[2] = 11; A[3] = 18; for (i = 0; i &lt; 4; i++) if (i % 2 == 0) cout &lt;&lt; Rez ( A[i] ) &lt;&lt; endl; return 0; }</pre>	<p>Analizați programul <b>p1</b> și îndepliniți următoarele sarcini:</p> <p>a) Scrieți numele parametrului actual al funcției <b>Rez</b>: _____</p> <p>b) Subliniați în textul programului <b>p1</b> rândul în care se definește tipul utilizatorului.</p> <p>c) Scrieți tipul parametrului formal al funcției <b>Rez</b>: _____</p> <p>d) Scrieți instrucțiunea care conține apelul funcției <b>Rez</b>: _____</p> <p>e) Bifați tipul rezultatului funcției <b>Rez</b> : <input type="checkbox"/> int      <input type="checkbox"/> float</p> <p>f) Scrieți ce se va afișa în rezultatul executării programului <b>p1</b>: _____ _____</p>									
2	<p>În fișierul <b>name.txt</b> sunt înregistrate <b>n</b> prenume ale elevilor unei clase. La un eveniment școlar sunt invitați doar elevii, prenumele cărora începe cu o anumită literă – litera de acces la eveniment.</p> <p><b>Sarcină:</b> Scrieți un program care va calcula câți elevi din clasă vor participa la eveniment. Programul va conține o funcție cu numele <b>tx</b>, care va primi în calitate de parametri 2 valori: o valoare de tip char și o valoare de tip șir de caractere – litera de admitere la eveniment și prenumele elevului. Funcția va returna <b>1</b> dacă prima literă a prenumelui coincide cu litera de acces la eveniment sau <b>0</b> – în caz contrar.</p> <p><b>Intrare:</b> De la tastatură se citește un caracter – litera de acces la eveniment. Fișierul text <b>name.txt</b> conține în prima linie un număr întreg <b>n</b> (<math>0 &lt; n \leq 40</math>) – numărul de elevi din clasa dată. Fiecare din următoarele <b>n</b> linii conține câte un șir de caractere: linia <b>i+1</b> conține prenumele elevului <b>i</b>.</p> <p><b>Ieșire:</b> La ecran se va afișa un număr întreg – numărul de elevi din clasa dată care vor participa la eveniment.</p> <p><b>Exemplu:</b></p> <table border="1" data-bbox="539 1675 1353 1906"> <thead> <tr> <th>Intrare:</th> <th>name.txt:</th> <th>Ieșire:</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>D</td> <td>5 Dan Felicia Dorina Alex Denis</td> <td>3</td> <td><b>Rezolvarea va fi apreciată pentru:</b> definirea tipurilor de date și declararea variabilelor; operarea cu fișierul text; citirea și scrierea datelor; implementarea algoritmului.</td> </tr> </tbody> </table>	Intrare:	name.txt:	Ieșire:		D	5 Dan Felicia Dorina Alex Denis	3	<b>Rezolvarea va fi apreciată pentru:</b> definirea tipurilor de date și declararea variabilelor; operarea cu fișierul text; citirea și scrierea datelor; implementarea algoritmului.	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
Intrare:	name.txt:	Ieșire:									
D	5 Dan Felicia Dorina Alex Denis	3	<b>Rezolvarea va fi apreciată pentru:</b> definirea tipurilor de date și declararea variabilelor; operarea cu fișierul text; citirea și scrierea datelor; implementarea algoritmului.								

--	--	--	--



Subiectul IV. (25 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*.

Rezervare				
Cod_rez	Cod_dr	Data	Nr	Solicitant
1	r3	27.12.2022	2	Centrul Meteorologic
2	r8	27.12.2022	1	persoană fizică
3	r2	28.12.2022	1	Școala de automobilism
4	r4	28.01.2023	1	Centrul Meteorologic
5	r5	28.01.2023	9	Școala profesională nr. 3
6	r7	30.12.2022	1	persoană fizică
7	r8	30.12.2022	2	persoană fizică
8	r5	30.01.2023	1	Centrul Educational
9	r1	30.01.2023	4	Companie de livrare
10	r3	30.01.2023	10	Centrul de Excelența
11	r6	30.12.2022	3	Școală profesională nr. 3
12	r2	31.12.2022	5	Centrul Educational
13	r1	03.01.2022	2	persoană fizică

Drone								
Cod_dr	Model	Zbor(min)	SO	Greutate(g)	Pret	Camera	Foto	
r1	Hubsan FPV	7	---	58	1.799,00 lei	<input checked="" type="checkbox"/>	Bitmap Image	
r2	Traxxas Latrax	13	---	100	1.999,00 lei	<input type="checkbox"/>	Bitmap Image	
r3	Tobyrich Moskito	12	Android/iOS	18	599,00 lei	<input type="checkbox"/>	Bitmap Image	
r4	Parrot BEBOP	22	Android/iOS	410	13.999,00 lei	<input checked="" type="checkbox"/>	Bitmap Image	
r5	Syma X5HW	7	Android/iOS	120	1.599,00 lei	<input checked="" type="checkbox"/>	Bitmap Image	
r6	Parrot Swing	7	Android/iOS	73	2.499,00 lei	<input type="checkbox"/>	Bitmap Image	
r7	Xiaomi Funsnap	26	---	430	11.999,00 lei	<input checked="" type="checkbox"/>	Bitmap Image	
r8	DJI Tello	13	Android/iOS	80	4.499,00 lei	<input checked="" type="checkbox"/>	Bitmap Image	
r9		0		0	0,00 lei	<input type="checkbox"/>		

*Imaginea 2*

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

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

Tipul	Tabel	Câmpul
Yes/No	<input type="checkbox"/> <b>Drone</b> <input type="checkbox"/> <b>Rezervare</b>	
Date/Time	<input type="checkbox"/> <b>Drone</b> <input type="checkbox"/> <b>Rezervare</b>	
Currency	<input type="checkbox"/> <b>Drone</b> <input type="checkbox"/> <b>Rezervare</b>	

- b) Scrieți expresia care extrage primele 4 caractere din datele câmpului Model:

\_\_\_\_\_

- c) Scrieți 3 obiecte ale unei baze de date:

\_\_\_\_\_

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

d) Uniți prin segmente fiecare pictogramă din coloana din stânga cu denumirea corespunzătoare a acesteea din coloana din dreapta:



- Design View



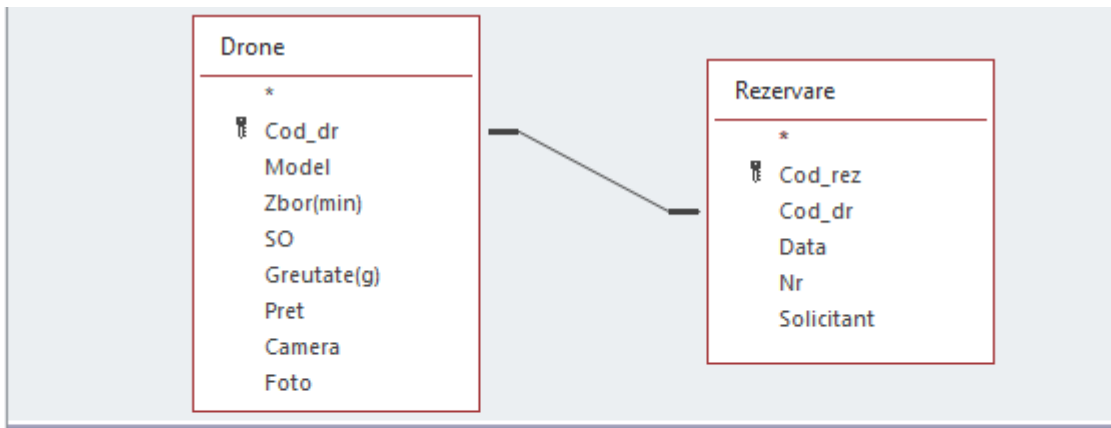
- SQL View

- Datasheet View

2 Utilizând tabelele bazei de date din *Imaginea 2*, completați în *Imaginea 3* toate elementele necesare, inclusiv tipul relațiilor dintre tabele, pentru a defini în regimul *Design View* o interogare.

Interogarea:

- Va afișa datele a 3 câmpuri: Model, Data și Nr.
- Va afișa denumirile modelelor de drone (câmpul Model) rezervate mai mult de cât 2 (câmpul Nr), denumirea sistemului de operare al cărora începe cu șirul Android (câmpul SO).
- Datele vor fi sortate alfabetic după denumirile modelelor (câmpul Model)



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

*Imaginea 3*

L  
L  
0  
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