

**MINISTERUL EDUCAȚIEI  
ȘI CERCETĂRII  
AL REPUBLICII MOLDOVA**

**AGENȚIA NAȚIONALĂ  
PENTRU CURRICULUM ȘI  
EVALUARE**

Район/ Муниципий

Место жительства

Учебное заведение

Фамилия, имя ученика

**ТЕСТ № 2**

**ИНФОРМАТИКА**

**ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ТЕСТ  
ЛИЦЕЙСКИЙ ЦИКЛ**

Профиль: гуманитарный, искусство, спортивный  
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	Таблица степеней числа 2
1 бит – элементарная единица	$2^0 = 1$
1В (Байт) = 8 бит	$2^1 = 2$ $2^9 = 512$
1КВ (Килобайт) = $2^{10}$ В ( 1024 В)	$2^2 = 4$ $2^{10} = 1024$
1МВ (Мегабайт) = $2^{10}$ КВ ( 1024 КВ)	$2^3 = 8$ $2^{11} = 2048$
1ГВ (Гигабайт) = $2^{10}$ МВ ( 1024 МВ)	$2^4 = 16$ $2^{12} = 4096$
1ТВ (Терабайт) = $2^{10}$ ГВ ( 1024 ГВ)	$2^5 = 32$ $2^{13} = 8192$
	$2^6 = 64$ $2^{14} = 16384$
	$2^7 = 128$ $2^{15} = 32768$
	$2^8 = 256$ $2^{16} = 65536$
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																																																																
<b>Тема I. (13 баллов)</b>																																																																		
1	<p>Пазл в цифровой версии игры имеет несколько уровней, в зависимости от количества частей, на которые разбит рисунок (<i>Рисунок 1</i>). Набор элементов некоторого уровня образует источник различных сообщений цифровой игры на данном уровне.</p> <p>a) Вычислите и запишите в отведенное для ответа пространство наименьшую длину двоичных слов равной длины, достаточную для однозначного кодирования и декодирования 6-ти сообщений данного источника (<i>Рисунок 1</i>).</p> <p style="text-align: center;">Запишите использованную формулу:</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">Запишите выполненные вычисления:</p> <p style="text-align: right;">Ответ: _____ бит</p> <p>b) Результат игры пазл (<i>Рисунок 1</i>) представляет собой цветное изображение размером 1024x2048 пикселей и 256 уровнями яркости для каждого из 3-х основных цветов. Вычислите и запишите в отведенное для ответа пространство количество информации данного изображения в Мегабайтах (МВ).</p> <p style="text-align: center;">Запишите использованную формулу:</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">Запишите выполненные вычисления:</p> <p>c) Для следующих символов предложите код, состоящий из 3-х двоичных цифр, который бы однозначно кодировал и декодировал данные символы:</p> <table border="1" data-bbox="571 1323 1007 1402" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Символ</td> <td>*</td> <td>+</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Код</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Символ	*	+	-	Код				<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px;">L</td><td style="width: 20px;">0</td><td style="width: 20px;">L</td><td style="width: 20px;">0</td></tr> <tr><td></td><td>1</td><td></td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>2</td><td></td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td>3</td><td></td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td>4</td><td></td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td>5</td><td></td><td>5</td></tr> <tr><td></td><td>6</td><td></td><td>6</td></tr> <tr><td></td><td>7</td><td></td><td>7</td></tr> <tr><td></td><td>8</td><td></td><td>8</td></tr> <tr><td></td><td>9</td><td></td><td>9</td></tr> <tr><td></td><td>10</td><td></td><td>10</td></tr> <tr><td></td><td>11</td><td></td><td>11</td></tr> <tr><td></td><td>12</td><td></td><td>12</td></tr> <tr><td></td><td>13</td><td></td><td>13</td></tr> </table>	L	0	L	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		13		13
Символ	*	+	-																																																															
Код																																																																		
L	0	L	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																																																															
	13		13																																																															
<b>Тема II. (40 баллов)</b>																																																																		
1.	<p>В следующей таблице приведены операторы присваивания значений переменной X на <b>Языке Pascal</b>. Соедините отрезками операторы присваивания из левого столбца с соответствующими определениями типа переменной X из правого столбца.</p> <table border="1" data-bbox="225 1585 1305 2029" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;">Оператор присваивания</th> <th style="width: 40%;"></th> <th style="width: 30%;">Определение типа данных</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X.n1 := 9.5;</td> <td></td> <td>Var X : char;</td> </tr> <tr> <td>X[4] := '/';</td> <td></td> <td>Var X : real;</td> </tr> <tr> <td>X := true;</td> <td></td> <td>Var X : integer;</td> </tr> <tr> <td>X := 'Info';</td> <td></td> <td>Var X : record n1, n2 : real; end;</td> </tr> <tr> <td>X := 'U';</td> <td></td> <td>Var X : boolean;</td> </tr> <tr> <td>X := 8.5;</td> <td></td> <td>Var X : array[1..5] of char;</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Var X : string;</td> </tr> </tbody> </table>	Оператор присваивания		Определение типа данных	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;	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px;">L</td><td style="width: 20px;">0</td><td style="width: 20px;">L</td><td style="width: 20px;">0</td></tr> <tr><td></td><td>1</td><td></td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>2</td><td></td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td>3</td><td></td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td>4</td><td></td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td>5</td><td></td><td>5</td></tr> <tr><td></td><td>6</td><td></td><td>6</td></tr> </table>	L	0	L	0		1		1		2		2		3		3		4		4		5		5		6		6												
Оператор присваивания		Определение типа данных																																																																
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	L	0																																																															
	1		1																																																															
	2		2																																																															
	3		3																																																															
	4		4																																																															
	5		5																																																															
	6		6																																																															

	<p>В следующей таблице приведены операторы присваивания значений переменной X на <b>Языке C++</b>. Соедините отрезками операторы присваивания из левого столбца с соответствующими определениями типа переменной X из правого столбца.</p> <table border="1" data-bbox="223 268 1305 701"> <tr> <th data-bbox="223 268 566 324">Оператор присваивания</th> <th data-bbox="566 268 774 324"></th> <th data-bbox="774 268 1305 324">Определение типа данных</th> </tr> <tr> <td data-bbox="223 324 566 701" rowspan="8"> <pre>X.n1 = 9.5; X[4] = '/'; X = true; X = "Info"; X = 'U'; X = 8.5;</pre> </td> <td data-bbox="566 324 774 701" rowspan="8"></td> <td data-bbox="774 324 1305 376">char X;</td> </tr> <tr> <td data-bbox="774 376 1305 427">float X;</td> </tr> <tr> <td data-bbox="774 427 1305 479">int X;</td> </tr> <tr> <td data-bbox="774 479 1305 530">struct { float n1,n2;} X;</td> </tr> <tr> <td data-bbox="774 530 1305 582">bool X;</td> </tr> <tr> <td data-bbox="774 582 1305 633">char X[5];</td> </tr> <tr> <td data-bbox="774 633 1305 685">string X;</td> </tr> <tr> <td data-bbox="774 685 1305 701"></td> </tr> </table>	Оператор присваивания		Определение типа данных	<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;										
Оператор присваивания		Определение типа данных																					
<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>Дано математическое выражение: <math display="block">\frac{\sin^2(a) - \cos^2(a)}{\sqrt{2} \cdot  a }</math></p> <p>Запишите данное выражение по правилам изучаемого языка программирования:</p> <p><i>Примечание:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- стандартные функции языка <b>Паскаль</b>: abs, cos, sin, sqr, sqrt</li> <li>- стандартные функции языка <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>Даны определения переменных на <b>языке Паскаль</b>:</p> <pre>Var a, b : integer;     c : boolean;</pre> <p>Переменным были присвоены следующие значения:</p> <pre>a := 20; b := 23; c := false;</pre> <p>Запишите в правом столбце следующей таблицы что будет выведено после выполнения каждого из следующих операторов из левого столбца:</p> <table border="1" data-bbox="223 1332 1295 1579"> <thead> <tr> <th data-bbox="223 1332 1066 1370">Язык Паскаль</th> <th data-bbox="1066 1332 1295 1370">Ответ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="223 1370 1066 1417">Write( a * 10 + b );</td> <td data-bbox="1066 1370 1295 1417"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="223 1417 1066 1464">If c or (a &gt; b) then Write (a) else Write (b);</td> <td data-bbox="1066 1417 1295 1464"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="223 1464 1066 1512">If b mod a = 3 then Write (a) else Write (b);</td> <td data-bbox="1066 1464 1295 1512"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="223 1512 1066 1579">While a &lt; b do begin write (a); a:=a+5; end; Write (b);</td> <td data-bbox="1066 1512 1295 1579"></td> </tr> </tbody> </table> <p>Даны объявления и инициализация значений переменных на <b>языке C++</b>:</p> <pre>int a = 20, b = 23; bool c = false;</pre> <p>Запишите в правом столбце следующей таблицы что будет выведено после выполнения каждого из следующих операторов из левого столбца:</p> <table border="1" data-bbox="223 1780 1284 2029"> <thead> <tr> <th data-bbox="223 1780 1058 1818">Язык C++</th> <th data-bbox="1058 1780 1284 1818">Ответ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="223 1818 1058 1865">cout &lt;&lt; a * 10 + b;</td> <td data-bbox="1058 1818 1284 1865"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="223 1865 1058 1912">if ( c    (a &gt; b)) cout &lt;&lt; a; else cout &lt;&lt; b;</td> <td data-bbox="1058 1865 1284 1912"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="223 1912 1058 1960">if ( b % a == 3 ) cout &lt;&lt; a; else cout &lt;&lt; b;</td> <td data-bbox="1058 1912 1284 1960"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="223 1960 1058 2029">while ( a &lt; b ) { cout &lt;&lt; a; a = a + 5; } cout &lt;&lt; b;</td> <td data-bbox="1058 1960 1284 2029"></td> </tr> </tbody> </table>	Язык Паскаль	Ответ	Write( a * 10 + b );		If c or (a > b) then Write (a) else Write (b);		If b mod a = 3 then Write (a) else Write (b);		While a < b do begin write (a); a:=a+5; end; Write (b);		Язык C++	Ответ	cout << a * 10 + b;		if ( c    (a > b)) cout << a; else cout << b;		if ( b % a == 3 ) cout << a; else cout << b;		while ( a < b ) { cout << a; a = a + 5; } cout << b;		L 0 2 4 6 8	L 0 2 4 6 8
Язык Паскаль	Ответ																						
Write( a * 10 + b );																							
If c or (a > b) then Write (a) else Write (b);																							
If b mod a = 3 then Write (a) else Write (b);																							
While a < b do begin write (a); a:=a+5; end; Write (b);																							
Язык C++	Ответ																						
cout << a * 10 + b;																							
if ( c    (a > b)) cout << a; else cout << b;																							
if ( b % a == 3 ) cout << a; else cout << b;																							
while ( a < b ) { cout << a; a = a + 5; } cout << b;																							

4	<p>Дана переменная <b>x</b> целого типа, представляющая номер некоторого месяца года.</p> <p>Запишите ниже в свободное пространство оператор множественного выбора (язык <b>Паскаль</b>: <code>case</code>, язык <b>C/C++</b>: <code>switch</code>) который выведет, в зависимости от значения <b>x</b>, время года, соответствующее данному месяцу.</p> <p><i>Пример:</i> для значений 3, 4 и 5 будет выведено сообщение "primavera".</p>	L 0 1 2 3 4 5 6	L 0 1 2 3 4 5 6				
5	<p>Для определения всех делителей натурального числа <b>N</b> и их количество была написана программа <b>p4</b>. Затем порядок операторов и фрагментов операторов был изменен.</p> <p>Составьте из операторов и фрагментов операторов из левого столбца следующей таблицы программу, которая определит и выведет на экран все делители натурального числа <b>N</b>, разделенные пробелом, вычислит их количество и выведет его на экран с новой строки.</p> <p><b>Пример.</b> Для <b>N=16</b>, после выполнения программы <b>p4</b> результаты будут выведены в две отдельные строки: <b>1 2 4 8 16</b> <b>5</b></p> <p>Запишите правильную программу в отведенное место в правом столбце таблицы.</p> <table border="1" data-bbox="225 1294 1366 2024"> <thead> <tr> <th data-bbox="225 1294 775 1375">Операторы и фрагменты операторов язык <b>Паскаль</b>:</th> <th data-bbox="775 1294 1366 1375">Программа</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="225 1375 775 2024"> <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="775 1375 1366 2024"></td> </tr> </tbody> </table>	Операторы и фрагменты операторов язык <b>Паскаль</b> :	Программа	<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
Операторы и фрагменты операторов язык <b>Паскаль</b> :	Программа						
<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>							

Операторы и фрагменты операторов язык C++	Программа
<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>	

Тема III. (22 балла)

1	<p>Дана программа на языке Паскаль:</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>Для программы <b>p1</b> выполните следующие задания:</p> <p>a) Запишите имя фактического параметра функции <b>Rez</b>: _____</p> <p>b) Подчеркните в тексте программы <b>p1</b> строку, в которой определяется тип пользователя.</p> <p>c) Запишите тип формального параметра функции <b>Rez</b>: _____</p> <p>d) Запишите оператор, который содержит функцию <b>Rez</b>: _____</p> <p>e) Отметьте знаком <input checked="" type="checkbox"/> тип результата функции <b>Rez</b>: <input type="checkbox"/> integer      <input type="checkbox"/> real</p> <p>f) Напишите, что будет выведено в результате выполнения программы <b>p1</b>: _____ _____</p>	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8
---	--	---	--	--

	<p>Дана программа на языке C++:</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>Для программы <b>p1</b> выполните следующие задания:</p> <p>a) Запишите имя фактического параметра функции <b>Rez</b>: _____</p> <p>b) Подчеркните в тексте программы <b>p1</b> строку, в которой определяется тип пользователя.</p> <p>c) Запишите тип формального параметра функции <b>Rez</b>: _____</p> <p>d) Запишите оператор, который содержит функцию <b>Rez</b>: _____</p> <p>e) Отметьте знаком <input checked="" type="checkbox"/> тип результата функции <b>Rez</b>: <input type="checkbox"/> int      <input type="checkbox"/> float</p> <p>f) Напишите, что будет выведено в результате выполнения программы <b>p1</b>: _____ _____</p>									
2	<p>В файле <b>name.txt</b> зарегистрировано <b>n</b> имен учеников класса. На школьное мероприятие приглашаются только учащиеся, чье имя начинается с определенной буквы – буква доступа на мероприятие.</p> <p><b>Задание:</b> Напишите программу, которая подсчитает, количество учеников данного класса, которые посетят мероприятие. Программа будет содержать функцию с именем <b>tr</b>, которая получит в качестве параметров 2 значения: одно значение типа <b>char</b> и одно значение типа строки символов – буква доступа на мероприятие и имя ученика. Функция возвратит значение <b>1</b>, если первая буква имени совпадает с буквой доступа на мероприятие или <b>0</b> – в противном случае.</p> <p><b>Ввод:</b> С клавиатуры считывается символ – буква доступа на мероприятие. Текстовый файл <b>name.txt</b> содержит в первой строке целое число <b>n</b> (<math>0 &lt; n \leq 40</math>) – количество учеников данного класса. Каждая из следующих <b>n</b> строк содержит по одной строке символов: строка <b>i+1</b> содержит имя <b>i</b>-го ученика.</p> <p><b>Вывод:</b> На экран будет выведено целое число – количество учеников данного класса, которые посетят мероприятие.</p> <p><b>Пример:</b></p> <table border="1" data-bbox="539 1794 1353 2047"> <thead> <tr> <th>Ввод:</th> <th>name.txt:</th> <th>Вывод:</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>D</td> <td>5 Dan Felicia Dorina Alex Denis</td> <td>3</td> <td><b>Решение будет оцениваться по:</b> объявлению типов данных и переменных; использованию текстового файла; чтению и запись данных; алгоритм.</td> </tr> </tbody> </table>	Ввод:	name.txt:	Вывод:		D	5 Dan Felicia Dorina Alex Denis	3	<b>Решение будет оцениваться по:</b> объявлению типов данных и переменных; использованию текстового файла; чтению и запись данных; алгоритм.	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
Ввод:	name.txt:	Вывод:									
D	5 Dan Felicia Dorina Alex Denis	3	<b>Решение будет оцениваться по:</b> объявлению типов данных и переменных; использованию текстового файла; чтению и запись данных; алгоритм.								

--	--	--	--

Тема IV. (25 баллов)

- 1 В приложении MS Access была создана база данных. Фрагменты содержания таблиц базы данных представлены на *Рисунке 2*:

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 Excelenta
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

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"/>	

*Рисунок 2*

Исходя из содержания таблиц базы данных (*Рисунок 2*), выполните следующие задания:

- а) В следующей таблице даны 3 типа данных (столбец **Тип**). Отметьте знаком  в столбце **Таблица** таблицу, содержащую поля с соответствующим типом. Запишите в столбце **Поле** по одному полю из отмеченной таблицы, который соответствует типу из столбца **Тип**:

Тип	Таблица	Поле
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>	

- б) Запишите выражение, которое извлекает первые 4 символа из данных поля: Model:

\_\_\_\_\_

- с) Запишите 3 объекта базы данных:

\_\_\_\_\_

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

d) Соедините отрезками каждую пиктограмму из левого столбца с соответствующим ей названием из правого столбца:



- Design View



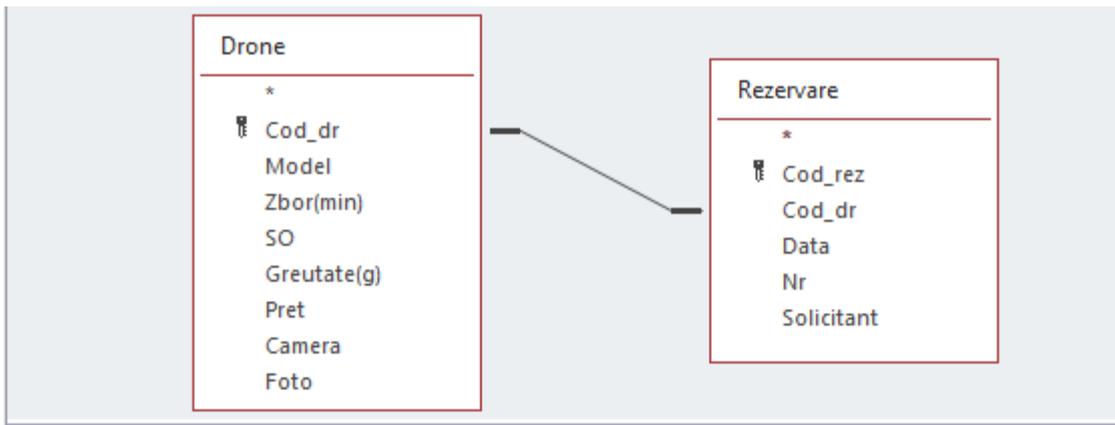
- SQL View

- Datasheet View

2 Используя таблицы базы данных (Рисунок 2), заполните на Рисунок 3 все необходимые элементы, включая связи между таблицами, и создайте в режиме *Design View* запрос.

Запрос:

- Выведет данные 3-х полей: Model, Data и Nr.
- Выведет названия моделей дрон (поле Model) зарезервированных более 2-х (поле Nr), название операционной система которых начинается со строки Android (Поле SO).
- Данные будут отсортированы в алфавитном порядке по названиям моделей (поле Model)



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

Рисунок 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