

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)	$2^5 = 32$ $2^{13} = 8192$
	$2^6 = 64$ $2^{14} = 16384$
	$2^7 = 128$ $2^{15} = 32768$
	$2^8 = 256$ $2^{16} = 65536$
<p>Bifați limbajul de programare pe care îl veți utiliza la rezolvarea sarcinilor incluse în Subiectul II și Subiectul III:</p> <p style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> Pascal <input type="checkbox"/> C/C++ </p>	

Nr	Item	Punctaj																	
Subiectul I. (13 puncte)																			
1	<p>La un terminal Internet sunt instalate 6 browsere diferite. Aplicațiile browser alcătuiesc mulțimea tuturor mesajelor posibile ale unei surse. 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: _____ Scrieți calculele efectuate: _____ Răspuns: _____ biți</p> <p>b) O scurtătură către unul dintre browsere are asociată o imagine coloră cu dimensiunea de 64×64 pixeli și 256 niveluri de luminanță pentru fiecare culoare primară (Imaginea 1). Calculați și scrieți în spațiul rezervat pentru răspuns cantitatea de informație care se conține în imaginea dată în KiloOcteți (KB).</p> <p>Scrieți formula utilizată: _____ Scrieți calculele efectuate: _____ Răspuns: _____ KB</p> <p>c) Pentru următoarele simboluri grafice propuneți un cod format din 3 cifre binare care ar codifica și decodifica univoc următoarele simboluri:</p> <table border="1" data-bbox="432 1254 1142 1386" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">Simbol</td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Codul</td> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: center;"> </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																			
Subiectul II. (40 puncte)																			
1	<p>În următorul tabel sunt date instrucțiuni de atribuire a valorilor variabilei c în limbajul Pascal. Uniți prin segmente instrucțiunile de atribuire din coloana A cu definițiile corespunzătoare ale tipului variabilei c din coloana B, astfel ca fiecărei instrucțiuni de atribuire să-i corespundă o singură definiție de tip.</p> <table border="1" data-bbox="225 1568 1345 2020" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">A</th> <th style="text-align: center;">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><code>c := 2023;</code></td> <td><code>Var c : boolean;</code></td> </tr> <tr> <td><code>c.x := 16;</code></td> <td><code>Var c : real;</code></td> </tr> <tr> <td><code>c := false;</code></td> <td><code>Var c : string;</code></td> </tr> <tr> <td><code>c := 9.66;</code></td> <td><code>Var c : (ex1, ex2, ex3, ex4);</code></td> </tr> <tr> <td><code>c := '2023';</code></td> <td><code>Var c : record x, y: integer; end;</code></td> </tr> <tr> <td><code>c := ex3;</code></td> <td><code>Var c : char;</code></td> </tr> <tr> <td></td> <td><code>Var c : integer;</code></td> </tr> </tbody> </table>	A	B	<code>c := 2023;</code>	<code>Var c : boolean;</code>	<code>c.x := 16;</code>	<code>Var c : real;</code>	<code>c := false;</code>	<code>Var c : string;</code>	<code>c := 9.66;</code>	<code>Var c : (ex1, ex2, ex3, ex4);</code>	<code>c := '2023';</code>	<code>Var c : record x, y: integer; end;</code>	<code>c := ex3;</code>	<code>Var c : char;</code>		<code>Var c : integer;</code>	L 0 1 2 3 4 5 6	L 0 1 2 3 4 5 6
A	B																		
<code>c := 2023;</code>	<code>Var c : boolean;</code>																		
<code>c.x := 16;</code>	<code>Var c : real;</code>																		
<code>c := false;</code>	<code>Var c : string;</code>																		
<code>c := 9.66;</code>	<code>Var c : (ex1, ex2, ex3, ex4);</code>																		
<code>c := '2023';</code>	<code>Var c : record x, y: integer; end;</code>																		
<code>c := ex3;</code>	<code>Var c : char;</code>																		
	<code>Var c : integer;</code>																		

	<p>În următorul tabel sunt date instrucțiuni de atribuire a valorilor variabilei c în limbajul C++. Uniți prin segmente instrucțiunile de atribuire din coloana A cu definițiile corespunzătoare ale tipului variabilei c din coloana B, astfel ca fiecărei instrucțiuni de atribuire să-i corespundă o singură definiție de tip.</p> <table border="1" data-bbox="223 268 1348 683"> <thead> <tr> <th data-bbox="223 268 718 302">A</th> <th data-bbox="718 268 1348 302">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="223 302 718 358"><code>c = 2023;</code></td> <td data-bbox="718 302 1348 358"><code>bool c;</code></td> </tr> <tr> <td data-bbox="223 358 718 414"><code>c.x = 16;</code></td> <td data-bbox="718 358 1348 414"><code>float c;</code></td> </tr> <tr> <td data-bbox="223 414 718 470"><code>c = false;</code></td> <td data-bbox="718 414 1348 470"><code>string c;</code></td> </tr> <tr> <td data-bbox="223 470 718 526"><code>c = 9.66;</code></td> <td data-bbox="718 470 1348 526"><code>enum (ex1, ex2, ex3, ex4) c;</code></td> </tr> <tr> <td data-bbox="223 526 718 582"><code>c = "2023";</code></td> <td data-bbox="718 526 1348 582"><code>struct { int x, y } c;</code></td> </tr> <tr> <td data-bbox="223 582 718 638"><code>c = ex3;</code></td> <td data-bbox="718 582 1348 638"><code>char c;</code></td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="718 638 1348 683"><code>int c;</code></td> </tr> </tbody> </table>	A	B	<code>c = 2023;</code>	<code>bool c;</code>	<code>c.x = 16;</code>	<code>float c;</code>	<code>c = false;</code>	<code>string c;</code>	<code>c = 9.66;</code>	<code>enum (ex1, ex2, ex3, ex4) c;</code>	<code>c = "2023";</code>	<code>struct { int x, y } c;</code>	<code>c = ex3;</code>	<code>char c;</code>		<code>int c;</code>																		
A	B																																		
<code>c = 2023;</code>	<code>bool c;</code>																																		
<code>c.x = 16;</code>	<code>float c;</code>																																		
<code>c = false;</code>	<code>string c;</code>																																		
<code>c = 9.66;</code>	<code>enum (ex1, ex2, ex3, ex4) c;</code>																																		
<code>c = "2023";</code>	<code>struct { int x, y } c;</code>																																		
<code>c = ex3;</code>	<code>char c;</code>																																		
	<code>int c;</code>																																		
2	<p>Fie dată expresia matematică: $2 a - b + \frac{\sqrt{ab}}{b^2}$</p> <p>Scrieți această expresie în conformitate cu regulile limbajului de programare studiat:</p> <p>Notă: Funcțiile predefinite ale limbajului Pascal: <code>abs, sqr, sqrt</code> Funcțiile predefinite ale limbajului C/C++: <code>abs, pow, sqrt</code></p>	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:</p> <table border="1" data-bbox="223 1131 1348 1299"> <thead> <tr> <th data-bbox="223 1131 790 1164">Limbajul Pascal</th> <th data-bbox="790 1131 1348 1164">Limbajul C++:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="223 1164 790 1299"> <code>Var a, b, i : integer; c : boolean; d : real;</code> </td> <td data-bbox="790 1164 1348 1299"> <code>int a, b, i; bool c; float d;</code> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Variabilele a, b, c și d au următoarele valori:</p> <table data-bbox="375 1332 1197 1411"> <tr> <td style="text-align: center;">a</td> <td style="text-align: center;">b</td> <td style="text-align: center;">c</td> <td style="text-align: center;">d</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><input type="text" value="3"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="text" value="5"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="text" value="true"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="text" value="2.5"/></td> </tr> </table> <p>Prima coloana a următorului tabel conține secvențe de instrucțiuni. Scrieți în coloană din dreapta ce se va afișa la ecran după execuția fiecărei secvențe de instrucțiuni:</p> <table border="1" data-bbox="247 1512 1252 2049"> <thead> <tr> <th data-bbox="247 1512 1021 1556">Instrucțiune în limbajul Pascal</th> <th data-bbox="1021 1512 1252 1556">Rezultat</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="247 1556 1021 1601"><code>if c then write (d) else write (a);</code></td> <td data-bbox="1021 1556 1252 1601"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="247 1601 1021 1646"><code>for i := a to b do write(i);</code></td> <td data-bbox="1021 1601 1252 1646"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="247 1646 1021 1691"><code>write(sqr(b));</code></td> <td data-bbox="1021 1646 1252 1691"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="247 1691 1021 1780"><code>while (a < b) do b := b - 1; write (b);</code></td> <td data-bbox="1021 1691 1252 1780"></td> </tr> <tr> <th data-bbox="247 1780 1021 1825">Instrucțiune în limbajul C++</th> <th data-bbox="1021 1780 1252 1825">Rezultat</th> </tr> <tr> <td data-bbox="247 1825 1021 1870"><code>if (c) cout << d; else cout << a;</code></td> <td data-bbox="1021 1825 1252 1870"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="247 1870 1021 1915"><code>for (i = a; i <= b; i++) cout << i;</code></td> <td data-bbox="1021 1870 1252 1915"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="247 1915 1021 1960"><code>cout << pow (b, 2);</code></td> <td data-bbox="1021 1915 1252 1960"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="247 1960 1021 2049"><code>while (a < b) b --; cout << b;</code></td> <td data-bbox="1021 1960 1252 2049"></td> </tr> </tbody> </table>	Limbajul Pascal	Limbajul C++:	<code>Var a, b, i : integer; c : boolean; d : real;</code>	<code>int a, b, i; bool c; float d;</code>	a	b	c	d	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="true"/>	<input type="text" value="2.5"/>	Instrucțiune în limbajul Pascal	Rezultat	<code>if c then write (d) else write (a);</code>		<code>for i := a to b do write(i);</code>		<code>write(sqr(b));</code>		<code>while (a < b) do b := b - 1; write (b);</code>		Instrucțiune în limbajul C++	Rezultat	<code>if (c) cout << d; else cout << a;</code>		<code>for (i = a; i <= b; i++) cout << i;</code>		<code>cout << pow (b, 2);</code>		<code>while (a < b) b --; cout << b;</code>		L 0 2 4 6 8	L 0 2 4 6 8
Limbajul Pascal	Limbajul C++:																																		
<code>Var a, b, i : integer; c : boolean; d : real;</code>	<code>int a, b, i; bool c; float d;</code>																																		
a	b	c	d																																
<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="true"/>	<input type="text" value="2.5"/>																																
Instrucțiune în limbajul Pascal	Rezultat																																		
<code>if c then write (d) else write (a);</code>																																			
<code>for i := a to b do write(i);</code>																																			
<code>write(sqr(b));</code>																																			
<code>while (a < b) do b := b - 1; write (b);</code>																																			
Instrucțiune în limbajul C++	Rezultat																																		
<code>if (c) cout << d; else cout << a;</code>																																			
<code>for (i = a; i <= b; i++) cout << i;</code>																																			
<code>cout << pow (b, 2);</code>																																			
<code>while (a < b) b --; cout << b;</code>																																			

4	<p>Fie dat programul p4 din care sunt omise secvențe de cod. Completați secvențele lipsă astfel ca programul să calculeze și să afișeze valoarea x^n conform formulei:</p> $rez = \begin{cases} x^n, & \text{dacă } n \geq 0 \\ \frac{1}{x^{ n }}, & \text{dacă } n < 0 \end{cases}$ <table border="1" data-bbox="223 369 1340 1332"> <thead> <tr> <th data-bbox="223 369 758 425">Limbajul Pascal</th> <th data-bbox="758 369 1340 425">Limbajul C++</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="223 425 758 1332"> <pre> program p4; var i, n: integer; x, p, rez : _____; begin write('x='); read (x); write('n='); _____ (n); p := ____; for i := 1 to abs (n) do p := p * x ; if n >= _____ then rez := _____ else rez := _____; _____ (rez); end.</pre> </td> <td data-bbox="758 425 1340 1332"> <pre> //program p4; #include <iostream> #include <cmath> using namespace std; int main() { int i, n; _____ x, p, rez; cout << "x="; cin >> x; cout << "n="; _____ >> n; p = ____; for (i = 1; i <= abs(n); i++) p = p * x; if (n >= _____) rez = _____; else rez = _____; _____ << rez; return 0; }</pre> </td> </tr> </tbody> </table>	Limbajul Pascal	Limbajul C++	<pre> program p4; var i, n: integer; x, p, rez : _____; begin write('x='); read (x); write('n='); _____ (n); p := ____; for i := 1 to abs (n) do p := p * x ; if n >= _____ then rez := _____ else rez := _____; _____ (rez); end.</pre>	<pre> //program p4; #include <iostream> #include <cmath> using namespace std; int main() { int i, n; _____ x, p, rez; cout << "x="; cin >> x; cout << "n="; _____ >> n; p = ____; for (i = 1; i <= abs(n); i++) p = p * x; if (n >= _____) rez = _____; else rez = _____; _____ << rez; return 0; }</pre>	L 0 1 2 3 4 5 6 7	L 0 1 2 3 4 5 6 7				
Limbajul Pascal	Limbajul C++										
<pre> program p4; var i, n: integer; x, p, rez : _____; begin write('x='); read (x); write('n='); _____ (n); p := ____; for i := 1 to abs (n) do p := p * x ; if n >= _____ then rez := _____ else rez := _____; _____ (rez); end.</pre>	<pre> //program p4; #include <iostream> #include <cmath> using namespace std; int main() { int i, n; _____ x, p, rez; cout << "x="; cin >> x; cout << "n="; _____ >> n; p = ____; for (i = 1; i <= abs(n); i++) p = p * x; if (n >= _____) rez = _____; else rez = _____; _____ << rez; return 0; }</pre>										
5	<p>Codul unui lacăt este format din 4 cifre. Codul se consideră "par", dacă numărul de cifre pare din scrierea lui este mai mare decât numărul de cifre impare, codul se consideră "egal", dacă numărul de cifre pare coincide cu numărul de cifre impare, codul se consideră "impar", dacă numărul de cifre pare este mai mare decât numărul de cifre impare.</p> <p>Sarcină: Scrieți un program care va afișa tipul codului lacătului.</p> <p>Intrare: De la tastatură se citește numărul întreg – codul lacătului.</p> <p>leșire: La ecran se va afișa tipul codului: "par", "egal" sau "impar".</p> <p>Exemple:</p> <table border="1" data-bbox="813 1747 1324 1892"> <thead> <tr> <th>Intrare</th> <th>leșire</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2345</td> <td>egal</td> </tr> <tr> <td>2222</td> <td>par</td> </tr> <tr> <td>9123</td> <td>impar</td> </tr> </tbody> </table>	Intrare	leșire	2345	egal	2222	par	9123	impar	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
Intrare	leșire										
2345	egal										
2222	par										
9123	impar										

Subiectul III. (22 puncte)				
1	<p>Fie dat programul PASCAL:</p> <pre> program p1; type tab = array [1..5] of real; var a: tab; i, k, n: integer; function f(x: real):integer; begin f := round (x); end; begin n := 4; a[1] := 8.7; a[2] := 7.4; a[3] := 9.25; a[4] := 9.8; k:=0; for i := 1 to n do if f(a[i]) > a[i] then k:=k+1; write(k); end. </pre>	<p>Analizați programul p1 și îndepliniți următoarele sarcini:</p> <p>a) Subliniați în textul programului p1 antetul funcției f.</p> <p>b) Scrieți numele funcției predefinite din programul p1: _____</p> <p>c) Scrieți expresia logică utilizată în programul p1: _____</p> <p>d) Scrieți tipul parametrului formal al funcției f: _____</p> <p>e) Scrieți valoarea returnată de funcția f la primul apel: _____</p> <p>f) Bifați valoarea de adevăr a afirmației: "Programul p1 conține o funcție cu rezultat de tip <i>char</i>". <input type="checkbox"/> Adevărat <input type="checkbox"/> Fals</p> <p>g) Scrieți ce se va afișa în rezultatul executării programului p1: _____</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 dat programul C++:</p> <pre>// Program p1 #include <iostream> #include <cmath> using namespace std; typedef float tab[5]; tab a; int i, k, n; int f(float x) { return round(x); } int main() { n = 4; a[0] = 8.7; a[1] = 7.4; a[2] = 9.25; a[3] = 9.8; k = 0; for (i = 0; i < n; i++) if (f(a[i]) > a[i]) k = k + 1; cout << k; return 0; }</pre>	<p>Analizați programul p1 și îndepliniți următoarele sarcini:</p> <p>a) Subliniați în textul programului p1 antetul funcției f.</p> <p>b) Scrieți numele funcției predefinite din programul p1: _____</p> <p>c) Scrieți expresia logică utilizată în programul p1: _____</p> <p>d) Scrieți tipul parametrului formal al funcției f: _____</p> <p>e) Scrieți valoarea returnată de funcția f la primul apel: _____</p> <p>f) Bifați valoarea de adevăr a afirmației: "Programul p1 conține o funcție cu rezultat de tip <i>char</i>". <input type="checkbox"/> Adevărat <input type="checkbox"/> Fals</p> <p>g) Scrieți ce se va afișa în rezultatul executării programului p1: _____</p>							
2	<p>După lansarea unui titlu de carte, casa editorială a solicitat numărul de cărți vândute în decurs de o săptămână.</p> <p>Sarcină: Scrieți un program care va determina numărul total de cărți vândute într-o săptămână și numărul de zile în care au fost vândute nu mai puțin de 50 de cărți. Programul va conține o funcție cu numele CV, care va primi în calitate de parametru un număr întreg - numărul de cărți vândute într-o zi. Funcția va returna valoarea 1 dacă valoarea parametrului este mai mare sau egală cu 50, sau 0 – în caz contrar.</p> <p>Intrare: Fișierul text cartea.txt conține 7 valori întregi, separate prin spațiu – numărul de cărți vândute în cele 7 zile ale săptămânii.</p> <p>Ieșire: La ecran se vor afișa două numere întregi separate prin spațiu: numărul total de cărți vândute într-o săptămână și numărul de zile în care au fost vândute nu mai puțin de 50 de cărți.</p> <p>Exemplu:</p> <table border="1" data-bbox="448 1541 1353 1742"> <thead> <tr> <th>cartea.txt:</th> <th>Ecran:</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>45 20 61 23 21 54 60</td> <td>284 3</td> <td>Rezolvarea va fi apreciată pentru: definirea tipurilor de date și declararea variabilelor; operarea cu fișierul text; citirea și scrierea datelor; implementarea algoritmului.</td> </tr> </tbody> </table>	cartea.txt:	Ecran:		45 20 61 23 21 54 60	284 3	Rezolvarea va fi apreciată pentru: 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	L 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13
cartea.txt:	Ecran:								
45 20 61 23 21 54 60	284 3	Rezolvarea va fi apreciată pentru: definirea tipurilor de date și declararea variabilelor; operarea cu fișierul text; citirea și scrierea datelor; implementarea algoritmului.							

--	--	--	--

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*.

	Cod	Tip	Schema
+	e1	Totală	Bitmap Image
+	e2	Parțială	Bitmap Image
+	e3	Inelară	Bitmap Image
+	e4	Hibridă	Bitmap Image

Id	Data	Cod	Localizare	Durata_min	AriaGeo
1	21.06.2020	e3	30.5°N 79.7°E	00:00:38	Congo, Sudan, Etiopia
2	14.12.2020	e1	40.3°S 67.9°V	00:02:10	Chile, Argentina
3	10.06.2021	e3	80.8°N 66.8°V	00:03:51	Canada, Groelanda, Ru
4	04.12.2021	e1	76.8°S 46.2°V	00:01:54	Antarctida
5	30.04.2022	e2	62.1°S 71.5°V		Sud-Est Pacific
6	25.10.2022	e2	61.6°N 77.4°E		Europa
7	20.04.2023	e4	9.6°S 125.8°E	00:01:16	Indonezia, Australia

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
OLE Object	<input type="checkbox"/> Eclipse <input type="checkbox"/> Lista	
Date/Time	<input type="checkbox"/> Eclipse <input type="checkbox"/> Lista	
Autonumber	<input type="checkbox"/> Eclipse <input type="checkbox"/> Lista	

b) Scrieți tipul de date al câmpului Cod: _____

c) Bifați în următoarea listă doi operatori aritmetici:

Mod
 Random
 And
 *

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

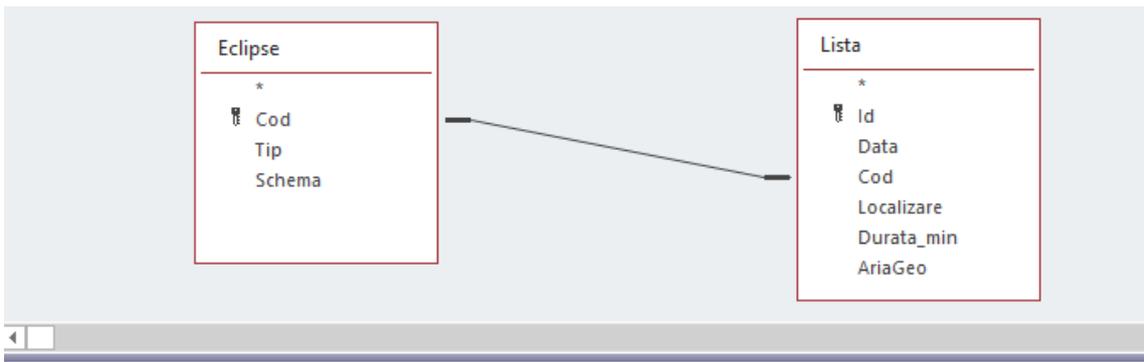
d) Uniți prin segmente fiecare funcție standard din coloana din stânga cu descrierea corespunzătoare a acesteia din coloana din dreapta:

- | | |
|----------------|---|
| Date () | • Stabilește valoarea cea mai mare a unui câmp |
| Avg () | • Calculează media aritmetică a datelor unui câmp |
| Max () | • Stabilește dacă o valoare aparține unei liste de valori |
| | • Afișează data curentă |

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

Interogarea:

- Va afișa datele a 3 câmpuri: *Data*, *AriaGeo* și *Durata_min*.
- Va afișa eclipsele de tip *Inelară* (câmpul *Tip*) care au avut loc în lunile *ianie* sau *iulie* (câmpul *Data*).



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

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