



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURSUL JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"
13 MAI 2023, EDIȚIA a XXI-a
Clasa a V-a
SECȚIUNEA PROGRAMARE SCRATCH



Creați pe Desktop un folder (dosar) cu numele codului de elev primit și salvați proiectele Scratch cu denumirea lor din subiect.

1. Proiectul "Cadouri"

Moș Nicolae trebuie să ajungă cu cadouri la copiii cuminți dintr-un sat de munte. Deoarece există foarte mulți copii cuminți în acel sat, el va împărți cadouri timp de trei zile. Pentru a ajunge la fiecare copil, Moș Nicolae trebuie să parcurgă un drum destul de anevoios cu multe serpentine. În fiecare zi din cele trei, el își umple sacul cu cadouri: dulciuri, cărți de povești și stilouri.

În prima zi Moș Nicolae se gândește să adauge în sacul cu cadouri câte ceva din fiecare, astfel el adaugă: x dulciuri, y cărți de povești și z stilouri.

În a doua zi el își încarcă sacul de cadouri astfel: același număr de dulciuri ca în prima zi, dar de două ori mai multe cărți de povești și de trei ori mai multe stilouri decât în prima zi.

În a treia zi el pune în sac de două ori mai multe dulciuri decât a pus în a doua zi și cu patru cărți de povești mai mult decât în prima zi și același număr de stilouri ca în a doua zi.

Dându-se de la tastatură x , y și z determinați, folosind un mic proiect Scratch:

-numărul de cadouri pe care Moș Nicolae le-a împărțit în fiecare din cele trei zile, calculate și spuse la final de personajul care îl interpretează pe Moș Nicolae (fiecare dintre cele trei obiecte reprezintă un cadou). **(15p)**

-numărul de cadouri de fiecare tip împărțite de Moș Nicolae la sfârșitul celor trei zile, calculate și spuse la final de personajul care îl însoțește pe Moș în drumurile lui către copii. **(15 p)**

-denumirea obiectului (dulciuri, cărți de povești sau stilouri) care a fost cel mai mult împărțit la sfârșitul campaniei moșului. Denumirea cadoului sau a obiectului va fi anunțată cu sunete și trâmbițe de personajul interpretat de Moș Nicolae. **(12p)**

-știind că numărul de copii din sat este n (n dat de la tastatură) stabiliți dacă Moș Nicolae a împărțit cadouri la toți copiii. Dacă a împărțit cadouri la toți copiii, personajul va face 3 salturi de bucurie, iar dacă au rămas copii fără cadouri personajul va face un pas înapoi de rușine. **(8p)**

2. Proiectul "1 iunie"

Trei prieteni, Darius, Eugen și Florin, vor să împodobească clasa lor de 1 iunie. Fiecare din cei trei prieteni aduc la școală câte un număr de baloane colorate astfel: roșii aduce Darius, galbene Eugen și albastre Florin. Șefa clasei, Maria, vrea să afle cine a adus la școală cele mai puține baloane și care este acel număr minim de baloane. De asemenea, vrea să știe cu câte baloane va fi împodobită clasa de cei trei copii.

Ajutați-o pe Maria să rezolve problema, folosind un proiect realizat în Scratch, care să conțină:

-o scenă la alegere cu un decor interior (sala de clasă sau de festivități etc.) pe care îl vor împodobi cei trei copii.

-un personaj interpretând pe Maria care la final, după rezolvarea problemei, să spună culoarea baloanelor cele mai puține, iar peste 1.5 secunde face 3 pași și spune numărul total de baloane. **(40p)**

Notă: Se acordă 10 puncte din oficiu

Timp de lucru 60 de minute.

Prof. Oprea Adriana, Colegiul Național "Zinca Golescu" Pitești



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURSUL JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"
13 MAI 2023, EDIȚIA a XXI-a
Clasa a V-a
SECȚIUNEA PROGRAMARE SCRATCH



Barem de evaluare si notare

Subiectul 1-50p

- citirea corecta a datelor, x,y si z **4 p**
- atribuirile realizate corect pentru determinarea numărului de cadouri împărțite de Moș Nicolae în fiecare zi din cele trei zile-**10 p**
- existenta personajului și afișarea numărului de cadouri împărțite în fiecare zi de Moș Nicolae, calculate și spuse la final de personajul care îl interpretează pe Moș Nicolae.- **5p**
- atribuirile realizate corect pentru determinarea numărului de cadouri de fiecare tip împărțite de Moș Nicolae la finalul campaniei -**10 p**
- existenta personajelor si afișarea mesajelor spuse de acestea - **5p**
- determinarea corectă a tipului de obiect(cadou) din care Moș Nicolae a împărțit cele mai multe **8p**
- citirea corecta a variabilei n si determinarea a faptului că cadourile au fost sau nu împărțite tuturor copiilor -**2p**
- realizarea salturilor- **2p**
- adăugarea sunetului- **4p**

Subiectul 2-40p

- existenta scenei cerute -**2p**
- citirea datelor de intrare -**3p**
- determinarea culorii corecte pentru cele mai puține baloane - **15 p**
- determinarea corecta a numărului minim de baloane - **10 p**
- existenta personajului Maria - **5 p**
- animația pe scenă a personajului Maria-**5p**



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURSUL JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"

13 MAI 2023, EDIȚIA a XXI-a

Clasa a VI-a

SECȚIUNEA PROGRAMARE SCRATCH



Creați pe Desktop un folder (dosar) cu numele codului de elev primit și salvați proiectele Scratch cu denumirea lor din subiect.

1. Proiectul "Concert"

Mirel vrea să cumpere bilete la concertul trupei sale preferate. Locurile de la concert sunt numerotate astfel încât numerele mai mici să fie alocate locurilor mai apropiate de scenă, iar numerele mai mari să fie alocate locurilor mai îndepărtate. Mirel are de ales între n locuri rămase și vrea să aleagă cel mai îndepărtat loc de scenă.

Cunoscând n , numărul locurilor rămase încă neocupate și numărul fiecărui loc, determinați numărul locului dorit de Mirel.

Știind că în sală locurile sunt dispuse câte 10 pe un rând, determinați pe ce rând va fi locul dorit de Mirel.

Exemplu: dacă $n=6$ și locurile libere rămase sunt 10 40 21 76 39 45, locul dorit de Mirel este 76 și va fi pe rândul 8.

În proiectul Scratch cu ajutorul căruia îl veți ajuta pe Mirel să aleagă locul dorit, veți avea:

- o scenă la alegere cu sala de concert;
- un personaj, Mirel, care va întreba câte locuri libere mai sunt și ce numere au aceste locuri libere;
- după rezolvarea problemei, Mirel va spune ce număr are locul dorit și pe ce rând se află după care se va deplasa în sală și va începe concertul.

2. Proiectul "La cules de mere"

Dani merge în livadă, la cules de mere. Se bucură de o zi frumoasă cu soare și se întoarce acasă cu un coș plin cu mere roșii de vară. Și cu o idee pentru proiectul pe care îl are de făcut la informatică.

Va crea un joc în Scratch, cu o livadă, un coș și mere roșii:

- Coșul va fi sub un copac și va putea fi deplasat cu ajutorul tastaturii la stânga sau la dreapta;
- Un măr cade lent din copac;
- Dani va încerca să prindă mărul în coș deplasând coșul stânga-dreapta. Dacă mărul atinge coșul, mărul dispare. Imediat ce mărul a atins coșul sau marginea de jos, va cădea un alt măr din copac, de la o poziție aleatoare;
- În colțul din stânga sus vor fi vizibile două variabile: variabila **scor** care va ține minte câte mere a prins Dani în coș și variabila **mere** care va ține minte câte mere au căzut din copac; inițial ambele variabile vor **reține valoarea 0**;
- Atunci când Dani **prinde un măr în coș**, variabila **scor** va crește cu **2** puncte și se va auzi un sunet de bucurie; dacă nu a prins mărul, variabila **scor** va scădea cu **1** punct și se va auzi un alt sunet;
- Jocul se va încheia cu un mesaj corespunzător atunci când Dani va reuși să acumuleze un scor de **20** de puncte sau atunci când au căzut în total **50** de mere. Pentru fiecare dintre cele 2 situații se va transmite alt mesaj.

Notă: Se acordă 10 puncte din oficiu.

Timp de lucru: 60 de minute

prof. Cătălina Enescu, L.T. „Ion Cantacuzino”-Pitești



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURSUL JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"

18 MAI 2019, EDIȚIA a XX-a

Clasa a VI-a

SECȚIUNEA PROGRAMARE SCRATCH

BAREM DE EVALUARE ȘI NOTARE



Subiectul 1 – 45p

- existența variabilelor n, loc, max- 3p
- existența scenei și a personajului – 2p
- citirea lui n – 2p
- citirea celor n valori – 3p
- calcul maxim – 15p
- calcul număr rând – 10p
- mișcare personaj către sală – 2p
- animație și sunet concert – 3p
- afișare nr. loc – 3p
- afișare nr. rând – 2p

Subiectul 2 – 45p

- existența personajelor coș și măr – 2p
- existența peisajului – 2p
- declararea și inițializarea variabilelor - 2p
- mișcarea coșului stânga, dreapta – 10p
- căderea mărului pe verticală – 10p
- actualizarea variabilelor scor și mere– 6p
- afișarea variabilelor scor și mere – 4p
- oprirea jocului – 4p
- mesajul de final - 5p

Oficiu: 10p

Total: 100p



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURSUL JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"

13 MAI 2023, EDIȚIA a XXI-a

Clasa a V-a



VARIANTA 1

Creați un folder pe desktop cu numele codului tău de elev. Toate fișierele create se vor salva în acest folder. Atenție! Dacă fișierele nu există în acest folder nu vor putea fi evaluate.

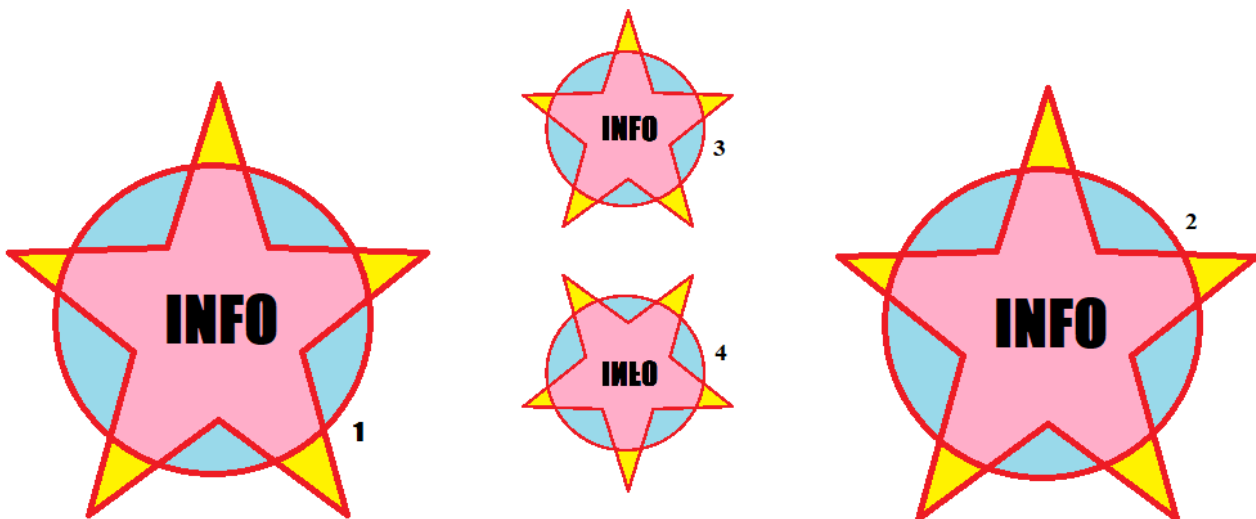
SUBIECTUL I (30 de puncte)

Maya și colegii săi sunt plecați în tabără la munte. Plouă. Ca să nu se plictisească, directorul taberei organizează un concurs pe calculator în care fiecare trebuie să rezolve anumite cerințe. Au voie să sune un prieten pentru a cere indicații. Ajut-o pe Maya să rezolve toate sarcinile și să termine prima!

1. Creați un fișier text în care să scrieți pe un rând *numele concursului* la care participați astăzi și pe rândul următor inserați *ora și data curentă*. Salvați fișierul cu numele **info.txt**
2. Folosind o aplicație a sistemului de operare Windows efectuați următorul calcul $6789+45-87/7$
Salvați rezultatul în fișierul text **calcul.txt**
3. Creați următoarele dosare: **Info, Mate, Rom, Altele**. Copiați fișierul **calcul.txt** creat anterior în dosarul **Mate** și redenumiți-l **rezultat.txt**.
4. Realizați o captură de ecran în care să apară **Recycle Bin**. Evidențiați în captură, cu roșu, pictograma acest dosar sistem, încercuindu-l și apoi salvați captura în dosarul **Info** cu numele **cos.png**
5. Vizualizați *proprietățile dosarului info.txt* creat anterior. Realizați o captură de ecran în care să apară dimensiunea acestuia pe disc. Salvați captura cu numele **proprietati.jpg** în dosarul **Info**
6. Căutați pe Internet imaginea unui calculator cuantic. Salvați imaginea în dosarul **Info**. Schimbați numele fișierului ce conține imaginea în **viitor**. Extensia rămâne neschimbată.

SUBIECTUL al II-lea (30 de puncte)

1. Realizați în Paint un banner pentru site-ul școlii organizatoare a Concursului Județean Mica Olimpiadă de Informatică respectând modelul de mai jos. **Bannerul va avea dimensiunea 1000x500 pixeli**



CONCURSUL JUDEȚEAN MICA OLIMPIADA DE INFORMATICA

2. Logo-ul care apare în banner (cel din partea stângă numerotat cu 1) este realizat folosind instrumente Paint. Schema de culori este următoarea: colțurile steluței care „ies din cerc” au culoarea galben, restul stelei va fi colorat cu roz iar porțiunea din cerc care „nu se regăsește în stea” va fi colorată cu albastru deschis.

3. În centrul logo-ului va fi introdus textul INFO editat cu fontul Impact dimensiune 36.

4. Se vor realiza 3 copii ale logo-ului din stânga astfel: prima copie(numerotată cu 2) se va muta în dreapta bannerului. A doua copie(numerotată cu 3) este redimensionată la 50% din dimensiune și mutată în zona centru-sus a bannerului. Ultima copie (numerotată cu 4) este redimensionată la 50% din dimensiune, răsturnată pe verticală și mutată în zona centru-jos a bannerului.

5. În partea de jos scrieți cu alb numele concursului în interiorul unui dreptunghi roșu, folosind fontul Impact dimensiunea 36.

6. Salvați imaginea în dosarul Altele cu numele **baner.png**

SUBIECTUL al III-lea (30 de puncte)

Răspundeți la următoarele întrebări și scrieți numărul întrebării și litera răspunsului corect într-un document *grila.txt* creat în directorul de lucru Info:

1) Ce componentă din numele fișierului indică tipul acestuia?			
a) numele	b) extensia	c) dimensiunea	d) pictograma
2) Cea mai mică unitate pentru măsurarea informației este?			
a) MB	b) GB	c) byte	d) bit
3) 1 GB=			
a) 1000 MB	b) 100 MB	c) 1024 MB	d) 512 MB
4) Ce componentă a procesorului se abreviază UAL?			
a) uniunea logica	b) unitatea algebrica localizata	c) unitatea aritmetico-logică	d) unitatea avansata de logica
5) Un sistem de calcul se conectează la internet folosind o placă de extensie. Care este aceasta?			
a) mouse-ului	b) placa de rețea	c) placa video	d) placa de sunet
6) Care din următoarele dispozitive este un periferic de intrare?			
a) microfonul	b) imprimanta	c) monitorul	d) unitatea centrală
7) Google Chrome este un...			
a) editor imagini	b) editor de texte	c) browser	d) motor de căutare
8) Care din următoarele adrese indică un motor de căutare?			
a) www.wwf.ro	b) www.google.com	c) www.edu.ro	d) www.primariapitesti.ro
9) Unul dintre cele mai folosite servicii de Internet, care permite comerțul on-line (vânzare – cumpărare de produse) este?			
a) E-commerce	b) E-mail	c) E-banking	d) FTP
10) Cu ce sunt marcate informațiile și aplicațiile ce necesită permisiunea autorului pentru a fi utilizate?			
a) roșu	b) nu sunt marcate	c) ©copyright	d) \$

Notă: Se acordă 10 puncte din oficiu. Total 100 de puncte.

Timp de lucru 60 de minute.



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURS JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"

13 MAI 2023, EDIȚIA a XXI-a

Clasele a V-a

PROBA PRACTICĂ

BAREM



Subiect	Cerințe	Punctaj
1. (30p)	1. Nume concurs 1p , ora data 1p , fisier text, 3p	5p
	2. Calcul corect 3p , fisier text 2p	5p
	3. Creare dosare 4x1p=4p redenumire copie fisier 1p	5p
	4. evidentiere cu rosu 2p , captura cos.png 3p	5p
	5. captura proprietati.jpg	5p
	6. imagine calculator cuantic	5p
2. (30p)	1. rezolutie 1000x500	5p
	2. realizare logo 2p Schema de culori 3x1p=3p	5p
	3. text centrat, font, dimensiune (2p, 2p,1p)	5p
	4. existenta copii logo (3x1p=3p), proprietati copii (2x1p=2p)	5p
	5. Text nume concurs 1p , dreptunghi rosu 1p, font, dimensiune si culoare text (1x3=3p)	5p
	6. existenta fisier baner.png	5p
3. (30p)	1. b	3p
	2. d	3p
	3. c	3p
	4. c	3p
	5. d	3p
	6. a	3p
	7. c	3p
	8. b	3p
	9. a	3p
	10. c	3p

Se acordă 10 puncte din oficiu. Total **100p**.



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURSUL JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"

13 MAI 2023, EDIȚIA a XXI-a

Clasa a VI-a



VARIANTA 1

Creați un folder pe desktop cu numele codului tău de elev. Toate fișierele create se vor salva în acest folder. Atenție! Dacă fișierele nu există în acest folder nu vor putea fi evaluate.

SUBIECTUL I (30 de puncte)

O șansă de a-ți arăta dragostea pentru cineva care te inspiră cel mai mult. Alegeți un erou și vorbiți despre realizările lui, ce ați învățat de la el și despre cum v-a modelat ca persoană. Realizați o prezentare Power Point cu tema „*Viața și vremurile eroului meu*” care să respecte următoarele cerințe:

Cerințe:

- prezentarea va conține 5 diapozitive și se va denumi *erou.pptx*
- primul diapozitiv va fi diapozitiv de tip TITLU în care se va scrie mesajul: „*Dacă Erou se referă la o persoană sinceră, de ce să nu fim fiecare dintre noi un Erou? – Thomas Carlyle*”. Aplicați acestui titlu o animație la nivel de cuvânt (10p)
- în următoarele trei diapozitive încercați să vorbiți despre viața, realizările lui, ce ați învățat de la el, utilizând imagini sugestive de pe Internet sau din colecția Office. Fiecare imagine inserată va avea aplicat un efect de animație de accent (10 p)
- în ultimul diapozitiv al prezentării descrieți în doua fraze cum v-a modelat ca persoană. Adăugați textului o animație de intrare. La sfârșit creați o legătură către primul diapozitiv al prezentării. Stabiliți o tranziție automată la 3 secunde diapozitivelor. (10p)

SUBIECTUL al II-lea (30 de puncte)

Realizați o prezentare în Powerpoint care să cuprindă un test de evaluare cu 3 întrebări (itemi) dintr-un domeniu ales de voi, cu următoarele cerințe:

- prezentarea va conține 6 slide-uri și se va denumi *test.pptx*.
- primul diapozitiv va fi de tip TITLU în care se va scrie mesajul „START TEST” și titlul testului (3p)
- în următoarele trei diapozitive inserați 3 itemi, câte unul pe fiecare slide; itemii vor fi de tip grilă cu un singur răspuns corect sau de tip Adevărat/ Fals. (3p)
- variantele de răspuns vor fi plasate în cadrul unor butoane de acțiune, astfel încât dacă se dă click pe răspunsul corect suntem trimiși la un slide pe care scrie mesajul "CORECT", iar dacă s-a ales răspunsul greșit, suntem conduși la un alt slide, cu mesajul "GREȘIT". (7p)
- tranziția spre slide-urile "CORECT" sau "GREȘIT" va fi însoțită de un anumit sunet de avertizare, ales din galeria Clip Organizer. (aplauze, boom!!! etc.). Adăugați imagini sugestive pe aceste slide-uri. (5p)
- de pe slide-urile "CORECT" sau "GREȘIT" trebuie să existe posibilitatea de a reveni la întrebare sau de a termina testul, deci trebuie adăugate butoane de acțiune adecvate. (5p)
- între slide-urile cu întrebări trebuie să existe buton de trecere la întrebarea următoare. (5p)
- pe fiecare slide se pot adăuga una sau mai multe imagini sugestive, unele pot să conțină animații. (2p)

SUBIECTUL al III-lea (30 de puncte)

Răspundeți la următoarele întrebări și scrieți numărul întrebării și răspunsul corect într-un document *răspunsuri6.txt* creat în directorul de concurs:

1) Selectați numărul minim de slide-uri (folii) pe care trebuie să îl aibă o prezentare pentru a putea fi salvată?			
a) 1	b) 3	c) 5	d) Nu există un număr minim
2) Semnificația domeniului .com este:			
a) Organizație militară	b) Organizație internațională	c) Organizație cu scop comercial	d) Organizație educațională
3) În cadrul unui diapozitiv (slide), dintr-o prezentare PowerPoint, textul poate fi aliniat:			
a) La stânga, la dreapta, centrat sau stânga-dreapta	b) Numai centrat, conform standardelor prezentărilor Microsoft	c) Numai la stânga și la dreapta conform standardelor PowerPoint	d) Nu se poate formata
4) Reprezintă motor de căutare:			
a) Google Chrome	b) Google	c) Opera	d) Mozilla Firefox
5) Animația particularizată poate să includă:			
a) Entrance, Exit effects (efecte de intrare, ieșire)	b) Emphasis effects, Motion paths (efecte accent, căi de mișcare)	c) variantele a și b	d) niciuna dintre variante
Stabilește valoarea de adevăr a enunțurilor de mai jos (de la 6 la 10) A - adevărat sau F - fals:			
6) Trebuie să se verifice întotdeauna o informație de pe Internet.			
7) Menționarea corectă a unei resurse folosite într-un document (de exemplu un referat) include titlul, autorul și sursa.			
8) Un abuz pe Internet nu poate fi raportat.			
9) Pentru a crește securitatea unei parole pe Internet folosiți parole diferite pentru conturi diferite.			
10) Nu se poate schimba culoarea fundalului unui diapozitiv.			

Notă: Se acordă 10 puncte din oficiu. Total 100 de puncte.

Timp de lucru 60 de minute.

Prof. Silvia Corbu, Colegiul Tehnic "Armand Călinescu" Pitești



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURS JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"

13 MAI 2023, EDIȚIA a XXI-a

Clasele a VI-a

PROBA PRACTICĂ

BAREM



Subiect	Cerințe	Punctaj
1. (30p)	denumire fișier	1
	diapozitiv titlu+5 slide-uri	2
	text pe primul diapozitiv	2
	animație la nivel de cuvânt	5
	3 diapozitive	6
	efecte animație imagini	3
	aspect slide-uri	1
	text diapozitiv 5	2
	animație de intrare	3
	creare legătură	3
	tranziție automată la 3 secunde	2
2. (30p)	denumire fișier	1
	diapozitiv titlu+5 slide-uri	2
	text pe primul diapozitiv	2
	efecte animație imagini	2
	3 diapozitive cu itemi	6
	butoane de acțiune	5
	aspect slide-uri	1
	afișarea corectă a rezultatului itemilor	3
	sunete de avertizare	5
	creare legături	3
	3. (30p)	1-d)
2-c)		3
3-a)		3
4-b)		3
5-c)		3
6 – a) - A		3
6 – b) - A		3
6– c) - F		3
6 – d) - A		3
6 – e) - F		3

Se acordă 10 puncte din oficiu. Total **100p.**



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURS JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"

13 MAI 2023, EDIȚIA a XXI-a

Clasa a VII-a

PROBA PRACTICĂ



VARIANTA 1

Creați un folder pe desktop cu numele codului tău de elev. Toate fișierele create se vor salva în acest folder. Atenție! Dacă fișierele nu există în acest folder nu vor putea fi evaluate.

SUBIECTUL I (30 de puncte)

Practicarea unui sport organizat oferă numeroase beneficii. Sportul pentru copii este esențial, activitățile individuale și cele de echipă le oferă acestora șansa de a se concentra pe atingerea unor obiective, de a căpăta rezistență treptat, de a înțelege mai bine cine sunt și ce vor să facă.

De aceea, asociația *Micii sportivi* dorește să se implice în promovarea practicării sportului de către copii și adolescenți și are nevoie de afișe publicitare. În acest sens lansează un concurs pentru selectarea celui mai creativ și convingător afiș.

Participați și voi la concursul lansat de ei și realizați în Word un afiș publicitar cu format portret, de dimensiune A3 (29,7x42 cm /11,7x16,5 inch) cu numele **afis_publicitar.docx**. Salvați în folderul precizat. Aceasta trebuie să conțină:

- numele, adresa și numărul de telefon ale asociației
- pe fundal, ca și inscripționare – o imagine ilustrativă
- un text scurt care să promoveze beneficiile practicării unui sport. Acest text se va scrie într-un format cât mai atractiv. Se punctează creativitatea și simțul artistic la formatare.

SUBIECTUL al II-lea (30 de puncte)

Copiii sunt în creștere și au nevoie de sport atât pentru sănătate, cât și pentru starea de spirit. Copiii care practică sport, indiferent dacă este sport individual sau de echipă, se concentrează mai ușor și au rezultate mai bune la evaluările școlare.

Plecând de la informațiile de mai sus realizați cel mult o pagină, în aplicația Microsoft Word, în care să prezentați sportul preferat și beneficiile practicării acestui sport, practicat de voi sau nu, individual sau de echipă.

Documentul se va salva în folderul de concurs cu numele **pentru_sport.docx**, respectând următoarele cerințe:

- pagina A4, portret, margini sus, jos, stânga, dreapta : 2 cm
- textul va fi tehnoredactat cu diacritice, cu font Courier New, dimensiune 14
- spațierea între rânduri – 1,15

Adăugați textului vostru următoarele elemente:

- borduri de pagină – tip 3D, 2 linii de culoare verde, cu excepția primei pagini
- un tabel care să conțină trei linii de informații, completate după modelul de mai jos, cu chenar linii duble la exterior și linii punctate la interior, culoare fundal *Blue, Accent 5, Lighter 40%*

Nr. crt	Denumire sport	Tipul	Echipa/jucătorul preferat
1	Tenis	individual	Simona Halep
...
...

- adăugați în antetul documentului, centrat, pentru paginile impare, textul *Școala Gimnazială "MIRCEA CEL BĂTRÂN"*, iar pentru paginile pare textul *MICA OLIMPIADĂ – CLASA A VII-a*
- numerotați paginile automat, în josul paginii, cu cifre arabe, începând cu valoarea 10.

SUBIECTUL al III-lea (30 de puncte)

Răspundeți la următoarele întrebări și scrieți numărul întrebării și răspunsul corect (A/F) într-un document *raspunsuri7.txt* creat în directorul de concurs:

- 1) Selectarea informațiilor din tot documentul se realizează cu combinația: **CTRL+A** sau **CTRL + click** în partea stângă a paginii. (A/F)
- 2) Mutarea unui text se poate realiza doar din combinația de taste **CTRL+X** și **CTRL+V**. (A/F)
- 3) Formatarea stilului pentru caractere se poate realiza doar cu butoanele **Bold, Italic, Underline**. (A/F)
- 4) Inițializarea paginii de lucru presupune și stabilirea marginilor și orientarea unui document. (A/F)
- 5) Alinierea la centru a unui text se poate realiza cu combinația de taste **CTRL+E**. (A/F)
- 6) În cazul tabelelor, nu se poate efectua operația de ștergere tabel. (A/F)
- 7) Paginile unui document pot fi numerotate cu cifre romane. (A/F)
- 8) Înlocuirea unui cuvânt cu alt cuvânt se poate face și utilizând combinația **CTRL+H**. (A/F)
- 9) Nota de subsol se adaugă în subsolul documentului, lângă numărul de pagină. (A/F)
- 10) Un fișier .docx poate fi salvat doar o singură dată. (A/F)

Notă: Se acordă 10 puncte din oficiu. Total 100 de puncte.

Prof. Adriana FLOAREA
Colegiul Național "Alexandru Odobescu" Pitești



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURS JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"

13 MAI 2023, EDIȚIA a XXI-a

Clasa a VII-a

BAREM



Subiect	Cerințe	Punctaj
1. (30p)	Denumire fișier	2p
	Salvare în dosarul precizat	2p
	Format afiș	2p
	Imagine fundal-inscripționare	4p
	Editarea integrală a textului (nume, adresă, nr. de telefon și beneficii)	10p
	Creativitate, formătări	10p
2. (30p)	Formatare document (orientare, margini, font, size, spațiere)	5 x 2p=10p
	Borduri de pagină	2x2p+1p=5p
	Inserare tabel	5x1p=5p
	Antet	2x2p+1p=5p
	Numerotare pagini	3x1p=3p
	Denumire fișier și salvare în dosarul precizat	2p
3. (30p)	1. A	3p
	2. F	3p
	3. F	3p
	4. A	3p
	5. A	3p
	6. F	3p
	7. A	3p
	8. A	3p
	9. F	3p
	10. F	3p

Se acordă 10 puncte din oficiu. Total 100p.



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURS JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"

13 MAI 2023, EDIȚIA a XXI-a

Clasa a VIII-a



VARIANTA 1

Creați un folder pe desktop cu numele codului tău de elev. Toate fișierele create se vor salva în acest folder. Atenție! Dacă fișierele nu există în acest folder nu vor putea fi evaluate.

SUBIECTUL I (30 de puncte)

Să se creeze următorul tabel în foaia de calcul *elevi_EN*:

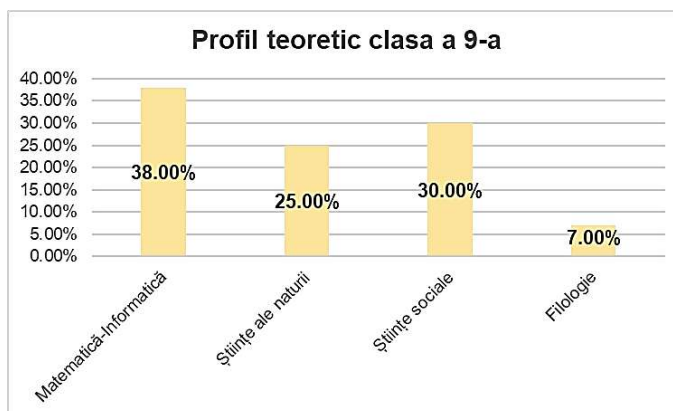
Nr. crt.	Nume și prenume elev	Nota română	Nota matematică	Media

- Se completează datele din tabel pentru 5 elevi. (5p)
- Datele din coloana Media se vor calcula folosind o formulă corespunzătoare (5p)
- Tabelul va avea toate bordurile, datele se vor scrie cu font Arial, 14, cu diacritice. Capul de tabel evidențiat cu o culoare la alegere, scris aldin. (5p)
- Să se calculeze apoi media celor 5 elevi, se va afișa în tabel în mod corespunzător. (5p)
- Folosind o formulă de calcul, în funcție de media obținută de fiecare elev, se adaugă și se completează coloana Situație astfel: dacă $media < 5$, cu *respins*, altfel *admis*. (5p)
- Realizați o filtrare complexă pentru toți elevii care au media cel puțin 8. Filtrarea va fi activă la ultima salvare. Registrul se va salva cu numele *rezultate_EN*. (5p)

SUBIECTUL al II-lea (30 de puncte)

Rezultatele unui sondaj realizat pe un eșantion de 500 de elevi, în privința alegerii profilului teoretic în clasa a 9-a, sunt trecute în diagrama alăturată.

- Realizați în foaia de calcul *admitere* un tabel în care să fie cuprinse informațiile identificate în diagrama alăturată.
- Realizează o diagramă circulară care să redea situația din tabelul de la pct a).
- Folosind o formulă de calcul construiește poligonul frecvențelor pentru datele din tabel (numărul de elevi care optează pentru fiecare profil).



SUBIECTUL al III-lea (30 de puncte)

Răspundeți la următoarele întrebări și scrieți numărul întrebării și răspunsul corect într-un document *răspunsuri8.txt* salvat în directorul de lucru precizat:

1. În Microsoft Office Excel pentru inserarea unui grafic se folosește butonul:



2. În Microsoft Office Excel ce opțiune alegeți dacă doriți să apară simbolul monetar lei?

- a. general/ general
- b. date/ dată
- c. text/ text
- d. currency/ monedă

3. Ce se înțelege prin înlocuirea unui cuvânt în Excel cu opțiunea case-sensitive?

- a. fără diferențiere între litere mari și mici
- b. situație conflictuală între componentele hardware și software ale calculatorului
- c. diferențe între litere mari și mici
- d. sensibilitate la pătrunderea virușilor în calculator

4. Care dintre următoarele reprezintă numele dat unei celule în Excel

- a. F3
- b. F,3
- c. 3F
- d. F 3

5. Ce funcție introduceți pentru a calcula maximul valorilor din domeniul de la A3 la A12?

- a. MAXIM(A3:A12)
- b. MAXIM(A3;A12)
- c. MAX(A3:A12)
- d. MAX(A3;A12)

6. Ce trebuie să introduceți pentru a calcula suma valorilor din domeniul A3 și A23?

- a. SUM(A3;A23)
- b. SUM(A3+A23)
- c. A3+A23
- d. SUM(A3:A23)

7. Formula =**AVERAGE**(**termen1** : **termen n**) este folosită pentru calculul a n termeni.

8. Dacă în celula D8 se află 90 formula =**IF**(**D8>90**;"**premiu**";"**participare**") va afișa

9. Butonul  este folosit pentru

10. Enunțul *Pentru a obține numărul de intrări din câmpurile numerice ale zonei E2:E7 în Microsoft Excel, se poate utiliza formula: =COUNT(E2:E7)* este adevărat sau fals?

Notă: Se acordă 10 puncte din oficiu. Total 100 de puncte.

Timp de lucru 60 de minute.



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURS JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"

13 MAI 2023, EDIȚIA a XXI-a

Clasele a VIII-a

PROBA PRACTICĂ

BAREM



Subiect	Cerințe	Punctaj
1. (30p)	Structura tabel	3
	Completare date tabel	2
	Formula medie aritmetica	5
	Font Arial 14	1
	Text introdus cu diacritice	2
	Antet tabel aldin	2
	Media elevilor	5
	Coloana noua situatie	1
	IF respims/admis	4
	Filtrare	1
	Filtru medie	4
	2. (30p)	Tabel cu date
Diagrama		10
formula		10
3. (30p)	1-b)	3
	2-d)	3
	3-c)	3
	4-a)	3
	5-c)	3
	6-d)	3
	7-media aritmetica	3
	8-participare	3
	9-separarea textului in mai multe randuri in cadrul celule	3
	10-a)	3

Se acordă 10 puncte din oficiu. Total **100p.**