



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

20 APRILIE 2024, EDIȚIA a XXII-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.

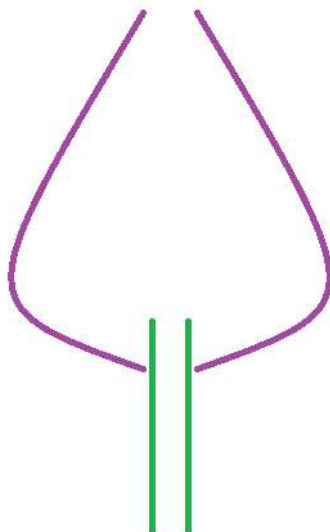
SUBIECTUL I (30 de puncte)

În orașul Pitești, în fiecare an la începutul primăverii, are loc un eveniment foarte important pentru oraș, Simfonia Lalelelor! Făcând parte din echipa de jurnaliști a școlii, va trebui să adunați informații despre acest eveniment. Rezolvați următoarele sarcini pentru a afla indicii despre simfonie.

1. În dosarul vostru creați un nou dosar cu numele **Simfonia Lalelelor 2024**. Tot ce lucrați la subiectul I salvați în acest dosar.
2. Folosind un browser de Internet și un motor de căutare aflați data la care s-a ținut prima ediție a simfoniei. Notați răspunsul într-un fișier text cu numele **primaeditie.txt**
3. Pentru a afla numărul ediției din anul 2024, a Simfoniei Lalelelor, va trebui să efectuați calculul $97047:789 - 76$. Folosiți o aplicație a sistemului de operare Windows care vă va ajuta în rezolvarea exercițiului. Notați răspunsul în fișierul **editiacurenta.txt**
4. Căutați pe Internet o imagine cu lalele negre și salvați fișierul în dosarul Simfonia Lalelelor 2024 cu numele **blacktulip**. (Extensii permise ale fișierului .png .jpg .gif . bmp)
5. Vizualizați *proprietățile fișierului* creat anterior. Realizați o captură de ecran în care să apară dimensiunea acestuia pe disc. Salvați captura cu numele **proprietati.jpg**
6. Întrebați Inteligența Artificială (A.I.) *ce părere are despre Simfonia Lalelelor organizată în orașul Pitești?* Pentru a face acest lucru, accesați **copilot.microsoft.com** și faceți o captură de ecran cu răspunsul pe care A.I. îl oferă. Salvați captura cu numele **AI.png**

SUBIECTUL al II-lea (30 de puncte)

Realizați în Paint un **banner în oglindă** pentru articolul ce va apărea pe site-ul școlii referitor la Simfonia Lalelelor. Împreună cu echipa de design ați convenit asupra următoarelor aspecte:



Simfonia Lalelelor
19 - 21 Aprilie 2024

Simfonia Lalelelor
19 - 21 Aprilie 2024

1. Dimensiunea bannerului va fi 1000 x 500 pixeli
2. În partea stângă sus avem logo-ul Simfoniei Lalelelor și stema Primăriei Pitești. Căutați imaginile lor pe internet și integrați-le în bannerul vostru.
3. Sub cele 2 logo-uri introduceți textul Simfonia Lalelelor 19-21 Aprilie 2024, editat cu fontul Monotype Corsiva, dimensiune 24, culoare violet, încadrat într-un dreptunghi de culoare violet cu colțurile rotunjite.
4. Folosind o linie curbă violet și o linie dreaptă verde realizați imaginea unei jumătăți de lalele ca în figura alăturată.
5. Copiați apoi toata partea stângă a bannerului, răsturnați-o pe orizontală și mutați-o în partea dreapta pentru a obține efectul de oglindă.
6. Salvați imaginea în dosarul vostru cu numele banner.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 cu numele vostru:

1) Dispozitiv de stocare ce nu se mai folosește în prezent dar care a rămas ca simbol pentru iconița de salvare?			
a) HDD	b) discheta	c) SSD	d) memoria RAM
2) Care dintre următoarele programe nu este un browser de Internet?			
a) Firefox	b) Google Chrome	c) Google Classroom	d) Microsoft Edge
3) 0,1 GB=			
a) 1024 MB	b) 102,4 MB	c) 10,24 MB	d) 102,4 TB
4) DPI este o rezoluție specifică?			
a) monitoarelor	b) scannerelor	c) aparatelor foto	d) telefoanelor
5) T.I.C. este abrevierea de la...			
a) Tehnologia Internetului și a calculatoarelor	b) Tehnologia Interna a Computerelor	c) Totalitatea Informațiilor din Computer	d) Tehnologia Informației și a Comunicațiilor
6) Care din următoarele dispozitive este un periferic de ieșire?			
a) căști	b) microfon	c) tastatură	d) mouse
7) Revolut este o aplicație ce oferă servicii de:			
a) e-banking	b) e-commerce	c) internet	d) inteligentă artificială
8) Care dintre următoarele adrese indică o bibliotecă online?			
a) www.friv.com	b) www.emag.ro	c) www.wikipedia.com	d) www.primariapitesti.ro
9) Placa principală ce asigură conexiunea între celelalte componente ale calculatorului este?			
a) placa digitală	b) placa de sunet	c) placa de bază	d) placa video
10) După ce standard sunt așezate de obicei tastele pe tastatură?			
a) ISO 9001	b) ABCDE	c) QWERTY	d) Copyright

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

Timp de lucru 60 de minute.



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURSUL JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"
20 APRILIE 2024, EDIȚIA a XXII-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)

Ești ghid la o agenție de turism și trebuie să faci o descriere a unui oraș imaginar. Realizează o prezentare Power Point cu tema „Orașul meu-cel mai interesant oraș” care să respecte următoarele cerințe:

Cerințe:

- prezentarea va conține 5 diapozitive și se va denumi oras.pptx
- primul diapozitiv va fi diapozitiv de tip TITLU ȘI CONȚINUT. Titlul va fi Orașul scris cu font Algerian de culoare verde, iar la conținut vor fi adăugate obiective din oraș.
- Diapozitivul doi trebuie să conțină o imagine și o scurtă descriere a primului obiectiv. Adăugați imaginii un efect de intrare, iar conținutului o animație la nivel de literă.
(10 p)
- Diapozitivul trei să conțină un tabel de culoare verde închis, în care să fie scrise cu culoarea alb încă două obiective.
- Diapozitivul patru să conțină text și o organigramă a obiectivelor orașului, textul să fie aranjat în partea dreaptă și să aibă efect de animație, iar organigrama să fie situată în stânga textului. Fiecare parte a organigramei să fie colorată cu câte o culoare. **(10 p)**
- în ultimul diapozitiv al prezentării scrieți o propoziție care descrie orașul. Adăugați textului o animație de ieșire. În expunerea animației diapozitivul doi să nu fie vizibil. Stabiliți o tranziție automată la 2 secunde diapozitivelor.

(10p)

SUBIECTUL al II-lea (30 de puncte)

Realizați o prezentare în PowerPoint care să cuprindă două filme preferate de voi, cu următoarele cerințe:

- prezentarea va conține 6 slide-uri și se va denumi joc.pptx. **(2p)**
- primul diapozitiv va conține numele filmelor. Primul nume de film va fi link către slide-ul doi care conține informații despre el și fundal, iar al doilea nume de film va fi link către slide-ul trei care conține informații despre al doilea film și fundal diferit.
(8p)
- în diapozitivul patru creăm două coloane, prima coloană conține titlul primului film și o imagine sugestivă cu efect de animație creat de voi, iar a doua coloană conține titlul celui de-al doilea film și efect de animație creat de voi
(10p)
- în diapozitivul cinci să existe câte un video scurt pentru fiecare film, iar sub fiecare video un buton numit înapoi care indică întoarcerea către primul diapozitiv.
- diapozitivul șase va conține textul "Vă mulțumim!" scris pe verticală într-o casetă de text cu contur dublu de culoare roșie **(10p)**

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) Numele unui program antivirus este?			
a) Word	b) PowerPoint	c) Kaspersky	d) Gmail
2) Activitatea frauduloasă care presupune furtul de date confidențiale prin intermediul unor mesaje în care vă sunt solicitate date personale pentru a intra în posesia unor premii:			
a) Cyber	b) Protecția datelor cu caracter personal	c) Phishing	d) Firewall
3) Numele unui virus informatic poate fi:			
a) GMX	b) Troian	c) Mozilla	d) Pegasus
4) Redirecționarea unui mesaj se face cu ajutorul opțiunii:			
a) Forward	b) Reply	c) CC	d) BCC
5) Mesajele care nu au fost finalizate se află în:			
a) Inbox	b) Spam	c) Drafts	d) niciuna dintre variante
Stabilește valoarea de adevăr a enunțurilor de mai jos (de la 6 la 10) A - adevărat sau F - fals:			
6) Virușii informatici sunt programe care distrug calculatorul la nivel hardware sau software			
7) Un site securizat poate fi identificat prin https			
8) Paint este o aplicație folosită pentru prezentări			
9) În aplicația PowerPoint nu se poate pune fundal diferit pe fiecare diapozitiv			
10) Diapozitivele (slide-urile) din aplicația PowerPoint se pot scoate la imprimantă			

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"

20 APRILIE 2024, 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)

În orașul Pitești, în fiecare an la începutul primăverii, are loc un eveniment foarte important pentru oraș, Simfonia Lalelelor! Făcând parte din echipa de jurnaliști a școlii, va trebui să realizați materiale despre acest eveniment important, pentru site-ul școlii. Salvați materialul lucrat în Word cu numele **simfonie2024.docx**

1. Setează dimensiunea paginii la A4, marginile toate la 1,5 cm și alegeți setarea pentru a putea imprima culorile și imaginea de fundal.

2. Întrebați Inteligența Artificială (A.I.) ce părere are despre Simfonia Lalelelor organizată în orașul Pitești? Pentru a face acest lucru, accesați **copilot.microsoft.com**. Copiați răspunsul oferit în documentul simfonie2024.docx

3. Formatați textul copiat anterior astfel: fontul Lucida Sans Unicode, culoarea fontului verde, dimensiunea fontului 10, aliniere stânga – dreapta, aliniere speciala primul rând din paragraf 1.27

4. Adăugați în partea de sus titlul Despre Simfonia Lalelelor, aliniat central, font Lucida Sans Unicode, culoare verde, dimensiune 14, îngroșat.

5. Adăugați textului de mai sus, la nivel de paragraf, un chenar format din linie dublă roșie și fundal (umbrire) de culoare galben.

6. Descărcați de pe Internet imaginea logo-ului Simfoniei Lalelelor și setați-o ca imagine de fundal a documentului.

SUBIECTUL al II-lea (30 de puncte)

Primăria Municipiului Pitești dorește să realizeze în Word o statistică despre florile plantate cu ocazia Simfoniei Lalelelor. Vei ajuta oficialitățile realizând documentul **statistica.docx** urmărind rezolvarea următorilor 6 itemi.

1. Documentul va avea următoarele setări de pagină: dimensiune A4, orientare peisaj, margini sus, jos, stânga, dreapta : 2 cm

2. Inserați în document tabelul de mai jos

Nr. Crt.	Denumire plantă	Imagine	Nr. exemplare plantate	Preț unitar	Cost Total
1.	Lalele		12320	5	
2.	Panseluțe		1315	4	
3.	Zambile		890	6	
4.	Narcise		4040	8	

3. Formatați tabelul astfel: antetul tabelului are fontul îngroșat, culoarea de fundal a antetului este verde deschis, prima coloană are lățimea 2 cm iar restul coloanelor au lățimea 4 cm.

4. În a treia coloană inserați imaginea corespunzătoare a plantelor, fiecare imagine având dimensiunile 2 x 2 cm, imaginile fiind aliniată în interiorul celulei pe orizontală la centru și pe verticală la mijloc.

5. În coloana 6 introduceți o formulă astfel încât $\text{cost Total} = \text{Nr. exemplare plantate} \times \text{Preț unitar}$.

6. Salvați fișierul după care exportați-l și în formatul pdf.

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) *LibreOffice Calc* este un editor de texte. (A/F)
- 2) Pentru a formata antetul unui document vom accesa secțiunea *footer*. (A/F)
- 3) *Watermark* reprezintă un stil de scriere în Word. (A/F)
- 4) *Page break* reprezintă o întrerupere de pagină. (A/F)
- 5) *Ctrl+I* activează/dezactivează sublinierea textului. (A/F)
- 6) Pentru a insera o nota de subsol folosim *Insert – Footnote*. (A/F)
- 7) Paginile unui document pot fi numerotate folosind litere. (A/F)
- 8) Între *Save* și *Save As* nu există nici o diferență. (A/F)
- 9) *Print current page* – permite imprimarea doar a paginii curente a unui document. (A/F)
- 10) În Word se pot lasă comentarii pentru diferite porțiuni de text. (A/F)

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



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURS JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"
20 APRILIE 2024, EDIȚIA a XXII-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 într-o foaie de calcul cu numele **Vânzări**:

Nr. Crt.	Denumire produs	Ianuarie	Februarie	Martie	Total_vânzări

- Se completează datele din tabel pentru 5 produse alimentare. Datele din coloanele Ianuarie, Februarie, Martie sunt de tip monetar (RON sau lei) și reprezintă suma de bani obținută prin vânzarea aceluși produs în luna respectivă. (5p)

- Datele din coloana **Total_vânzări** se vor calcula folosind o formulă corespunzătoare pentru a totaliza vânzarea fiecărui produs în cele trei luni. (5p)

- Tabelul va avea toate bordurile, datele se vor scrie cu font Calibri, 12, cu diacritice, capul de tabel evidențiat cu culoarea verde, scris îngroșat. (5p)

- Se va introduce o nouă linie la finalul tabelului în care se va scrie media vânzărilor în lunile respective folosind o formulă adecvată. (5p)

- Folosind o formulă de calcul, în funcție de totalul vânzărilor, se adaugă o coloană nouă cu denumirea **Target** care se va completa cu *nerealizat* dacă Total_vânzări < 500 sau cu *realizat* în celelalte situații. (5p)

- Realizați o sortare complexă pentru produsele vândute după totalul vânzărilor descrescător, iar la valori egale sortarea să se realizeze alfabetic după numele produsului. (5p)

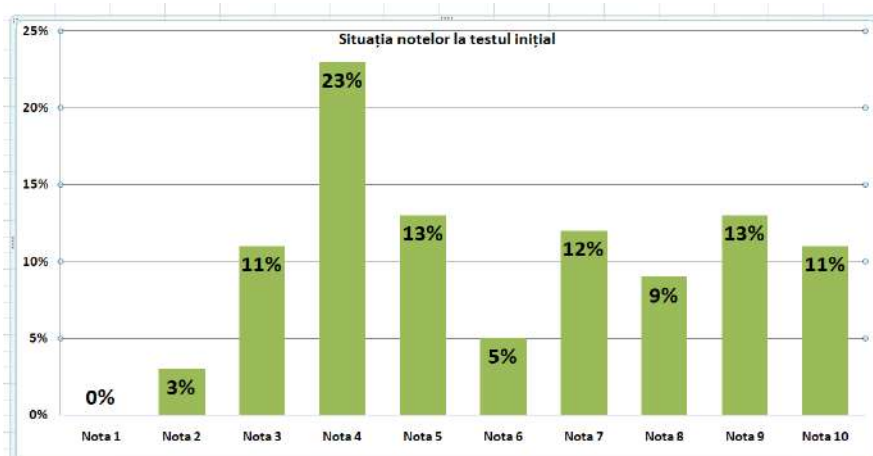
SUBIECTUL al II-lea (30 de puncte)

Se consideră următoarea diagramă cu notele obținute de cei 1300 de elevi ai unei școli la testul de evaluare inițial la disciplina Matematică.

a) Realizați în foaia de calcul **Rezultate test** un tabel în care să fie cuprinse informațiile identificate în diagrama alăturată. (10p)


b) Realizează o diagramă circulară care să redea situația din tabelul de la punctul a). (10p)

c) Folosind o formulă de calcul construiește poligonul frecvențelor pentru datele din tabel (numărul de elevi asociat fiecărei note obținute de elevi la test). (10p)



SUBIECTUL al III-lea (30 de puncte)

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

1. Deplasarea la prima celulă a foii de calcul curente se realizează cu ajutorul tastei/tastelor:
a) End b) Home c) CTRL+End d) Ctrl+Home
2. Funcția Excel utilizată pentru calculul mediei aritmetice este:
a) Sum b) Product c) Average d) Min
3. Funcția folosită pentru rotunjirea matematică în minus este:
a) Rand b) Round Up c) Round d) Round Down
4. Crearea unui grafic se realizează din meniul:
a) Date b) Insert c) View d) Forms
5. Selectarea unui interval de celule se realizează prin indicarea coordonatelor intervalului separate prin simbolul:
a) - b) : c) & d) @
6. Funcția folosită pentru returnarea datei curente este:
a) Today b) Now c) Date d) Day
7. Formatarea datelor de tip monetar se realizează prin atributul.....
8. Formula =Product(T1:Tn) calculează.....celor n termeni din paranteză.
9. Coloanele unei foi de calcul Excel se notează cu.....
10. Este adevărat sau fals că stabilirea culorii textului într-o celulă a unei foi de calcul se realizează prin  .

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

Timp de lucru 60 de minute.



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

20 aprilie 2024, EDIȚIA a XXII-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 "MAGIC" (50 de puncte)

Mihai este pasionat de jocuri cu numere și cifre și își propune să inventeze propriul joc.

Astfel, el definește mai întâi noțiunea de număr magic: *Un număr natural este magic dacă are exact cinci cifre, prima și ultima cifră sunt cifre prime, cifra din mijloc este divizibilă cu 5, iar celelalte cifre ale numărului sunt pare.*

Alina care aude de ideea lui Mihai îi propune acestuia să realizeze jocul sub forma unui proiect Scratch astfel încât el să fie accesibil tuturor copiilor de clasa a V-a din școala lui. Jocul se desfășoară în același timp de doi copii astfel: fiecare va spune câte un număr natural format cu exact cinci cifre. Câștigătorul jocului va fi acela care va spune un număr magic. Dacă ambii copii spun numere magice atunci vor fi declarați câștigători amândoi și aceștia vor împărți premiul. Pentru a pune în practică toate aceste idei, Mihai începe proiectarea algoritmului. Ajuțați-l pe Mihai să realizeze jocul cât mai atractiv, folosind Scratch:

- verificați dacă numerele x și y spuse de cei doi copii sunt numere magice. (x și y se citesc de la tastatură)

- dacă numărul x este magic personajul interpretat de primul copil va exclama de bucurie de 3 ori 'Ura, ura! Eu sunt câștigătorul!' și va face doi pași înainte, altfel el va realiza un pas înapoi și va exclama o singura dată 'Păcat! Trebuia să fiu mai atent!'.(15p)

- dacă numărul y este magic personajul interpretat de la doilea copil va exclama de bucurie de 3 ori 'Ura, ura! Eu sunt câștigătorul!' și va face doi pași înainte, altfel el va realiza un pas înapoi și va exclama o singura dată 'Păcat! Trebuia să fiu mai atent!'.(15p)

- dacă ambele numere x și y sunt magice, personajul interpretat de Mihai va spune de 2 ori 'Felicitari copii! Sunteți amândoi câștigători!'.(10p)

2. Proiectul "IEPURASUL" (40 de puncte)

Deoarece se apropie vacanța de Paște, Iepurașul cel bun vrea să aducă la școală ouă vopsite în roșu pentru toții copiii din clasa a V-a A. Acesta comandă n ouă la Bunica Maria pentru a fi vopsite. Iepurașul vrea să împartă ouăle vopsite în mod egal celor x elevi din clasa a V-a A. Dacă îi mai rămân ouă vopsite acesta vrea să le dea unui copil orfan din cartier, iar dacă nu îi ajung cele n ouă vopsite acesta va mai comanda și altele la bunica Maria astfel încât fiecare copil să primească câte un ou roșu.

Determinați câte ouă va primi fiecare copil din clasa a V-a A și câte ouă îi rămân copilului orfan din cartier, iar în cazul în care cele n ouă nu ajung pentru toți cei x copii din clasă, determinați câte ouă mai comandă iepurașul ulterior, la bunica Maria, folosind un proiect realizat în Scratch care să conțină:

-o scenă la alegere cu un decor interior (sala de clasă sau de festivități etc.) unde iepurașul va împărți ouăle.

-un personaj interpretând pe iepuraș care la final să spună câte ouă a împărțit fiecărui copil din clasa a V-a A, precum și copilului orfan din cartier și alt personaj interpretând pe bunica Maria care după 2 secunde să spună câte ouă a vopsit în total. (40p)

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

Timp de lucru 60 de minute.



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

20 APRILIE 2024, EDIȚIA a XXII-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 "TEST" (45 de puncte)

Ana participă la un concurs. Ea trebuie să răspundă la 5 întrebări. Pentru un răspuns corect primește 2 puncte, iar pentru un răspuns greșit i se scade un punct.

Creează un joc cu 5 întrebări dintr-un domeniu la alegere (istorie/ geografie/ matematică/ cultură generală etc.). Fiecare întrebare va avea 3 variante de răspuns dintre care doar o variantă este corectă. Fiecare întrebare va fi într-un ecran separat, trecerea de la o întrebare la alta făcându-se fie prin click pe un buton, fie imediat ce a fost ales răspunsul la întrebarea anterioară.

Ana va răspunde la cele 5 întrebări. După ce a răspuns la întrebări, pe un ecran separat se afișează punctajul obținut sub formă de număr și sub formă de procent din punctajul total (de exemplu, dacă a obținut 7 puncte, se va afișa punctajul obținut și procentul astfel 7-70%).

Pentru afișarea rezultatului se va crea o animație la alegere care va conține și sunet.

Exemplu: dacă Ana răspunde corect la 4 întrebări și greșit la o întrebare, punctajul va fi $4 \times 2 - 1 = 7$. Punctajul maxim este $5 \times 2 = 10$. Deci, 7 reprezintă 70% din 10.

2. Proiectul "FRACTII" (45 de puncte)

Lui Mihai nu-i plac deloc **fracțiile subunitare**. Ar vrea să le învețe într-un mod mai distractiv. Ce-ar fi să-l ajutăm realizând pentru el următorul joc:

- un personaj simpatic cere de la tastatură 2 numere naturale a și b;
- după ce se gândește puțin, afișează pe ecran **fracția subunitară** care se poate forma cu a și b explicând sub formă de text cum a obținut rezultatul (de exemplu, pentru $a = 6$ și $b = 5$, se va afișa $5/6$);
- Mihai are nevoie și de un exemplu ca să înțeleagă mai bine cum se regăsesc de fapt fracțiile subunitare în viața cotidiană; așa că, la apăsarea unui buton vom trece într-un alt ecran și vom crea o scenă și o animație la alegere prin care vom exemplifica grafic fracția stabilită la pasul anterior; de exemplu, pentru fracția $2/9$ am putea avea 9 lebede în mișcare dintre care 2 sunt negre (majoritatea lebedelor sunt albe, dar există și lebede negre) sau un drum împărțit în 9 părți egale și un melc care a parcurs 2 părți sau o pizza împărțită în 9 felii egale din care am luat 2. Acestea sunt doar câteva exemple. Tu poți găsi unul original și foarte interesant.

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"

20 APRILIE 2024, EDIȚIA a XXII-a

Clasa a V-a

BAREM

Subiect	Cerințe	Punctaj
1. (30p)	Crearea dosarului Simfonia Lalelelor 2024	5p
	Existența fișierului (2p), Existența răspunsului corect: 6-9 Mai 1978 (+3p)	5p
	Existența fișierului (2p), Existența răspunsului corect: 47 (+3p)	5p
	Existența fișierului (2p), Extensia solicitată (3p)	5p
	Existență fișier captură (2p), captura din care să reiasă size on disc (3p)	5p
	Existență fișier Al.png (2p), răspuns corect (3p)	5p
2. (30p)	Dimensiune banner 1000x500	5p
	Logo simfonie (2p), stemă fișier(2p), poziție corectă (1p)	5p
	Existență text solicitat, Font, dimensiune, culoare, dreptunghi	5 x 1p = 5p
	Linie curbă violet (2p), linie dreaptă verde (2p), aspect obiect (1p)	5p
	Copie (2p), răsturnare pe orizontală (3p)	5p
	Banner.png	5p
3. (30p)	1. B	3p
	2. C	3p
	3. B	3p
	4. B	3p
	5. D	3p
	6. A	3p
	7. A	3p
	8. C	3p
	9. C	3p
	10. C	3p

Se acordă 10 puncte din oficiu. Total 100p.



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

20 APRILIE 2024, EDIȚIA a XXII-a

Clasa a VI-a

PROBA PRACTICĂ

BAREM



Subiect	Cerințe	Punctaj
1. (30p)	denumire fișier	1
	adăugare slide-uri	2
	titlul+conținut -diapozitiv1	2
	formatare titlul- diapozitiv1	1
	fundal+descriere -diapozitiv2	2
	efecte animație imagine-diapozitiv2	1
	animație la nivel de literă-diapozitiv2	1
	inserare tabel-diapozitiv3	1
	formatare tabel-diapozitiv3	2
	obiective+text+organigramă-diapozitiv4	3
	formatare+animatie text-diapozitiv4	2
	formatare organigramă-diapozitiv4	2
	animație ieșire-diapozitiv5	4
	vizibilitate diapozitiv2	2
	tranziție automată la 2 secunde	4
2. (30p)	denumire fișier+6 slide-uri	2
	nume film+link	8
	Informație+imagine	4
	coloane	2
	titlul+animație	4
	video+buton	8
	text+formatare	2
3. (30p)	1-c)	3
	2-c)	3
	3-b)	3
	4-a)	3
	5-c)	3
	6-A	3
	7-A	3
	8-F	3
	9-F	3
	10-A	3

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



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

20 APRILIE 2024, EDIȚIA a XXII-a

Clasa a VII-a

BAREM

Subiect	Cerințe	Punctaj
1. (30p)	Denumire fișier (1p), dimensiune pagină A4 (1p), margini (1p), setare imprimare fundal (2p)	5p
	Existența unui răspuns (2p), Existența răspunsului solicitat (+3p)	5p
	Font, culoare, dimensiune, aliniere stânga dreapta, aliniere primul rând.	5x1=5p
	Aliniere, font, culoare, dimensiune, aldin	5x1=5p
	Chenar (1p), linie dublă roșie (2p), fundal (2p)	5p
	Imagine de fundal (2p), imaginea solicitată (3p)	5p
2. (30p)	Denumire fișier (1p), dimensiune A4 (1p), orientare (1p), margini (2p)	5p
	Inserare tabel	5p
	Font aldin (1p), culoare de fundal(1p), lățime prima coloană (1p), lățime coloane 2-6 (2p)	5p
	Inserarea imaginilor (2p), dimensiune 2x2 (2p), aliniere (1p)	5p
	Formulă	5p
	Export pdf.	5p
3. (30p)	1. F	3p
	2. F	3p
	3. F	3p
	4. A	3p
	5. F	3p
	6. A	3p
	7. A	3p
	8. F	3p
	9. A	3p
	10. A	3p

Se acordă 10 puncte din oficiu. Total 100p.



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"

CONCURS JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"

20 APRILIE 2024, EDIȚIA a XXII-a

Clasa a VIII-a



BAREM

Subiect	Cerințe	Punctaj
1. (30p)	Structura tabel	3
	Completare date tabel	2
	Formulă calcul coloana Total_vânzări	5
	Font Calibri 12	1
	Text introdus cu diacritice	2
	Antet tabel culoare verde, îngroșat	2
	Linie nouă media vânzărilor	1
	Formulă pentru media aritmetică	4
	Coloana nouă Target	1
	IF realizat/nerealizat	4
	Sortare Total_vânzări	2
	Sortare Denumire produs	3
	2. (30p)	Tabel cu date
Diagrama circulară		10
Formula		10
3. (30p)	1-d)	3
	2-c)	3
	3-d)	3
	4-b)	3
	5-b)	3
	6-a)	3
	7-currency sau monetar	3
	8-produsul	3
	9-litere mari	3
	10-fals	3

Se acordă 10 puncte din oficiu. Total 100p.



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURSUL JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"
20 MAI 2024, EDIȚIA a XXII-a
Clasa a V-a
SECȚIUNEA PROGRAMARE SCRATCH



Barem de evaluare si notare

Subiectul 1-50p

- citirea corectă a datelor : variabilele x, y- **4 p**
- atribuirile realizate corect pentru determinarea cifrelor numerelor x și y -**10 p**
- verificarea corectă a proprietății de numere magice pentru x și y, conform cerinței (instrucțiuni "dacă" corecte) **10p**
- existența personajului pentru primul copil și afișarea corectă a mesajului spus de acesta, conform cerinței.- **5p**
- existența personajului pentru al doilea copil și afișarea corectă a mesajului spus de acesta, conform cerinței.- **5p**
- mișcările realizate corect de cele două personaje-**6 p**
- existența personajului Mihai și afișarea corectă a mesajului spus de acesta, conform cerinței -**10p**

Subiectul 2-40p

- existența scenei cerute -**2p**
- citirea datelor de intrare -**3p**
- determinarea corectă a numărului de ouă roșii primite de fiecare copil din clasa a V-a A - **15 p**
- determinarea corectă a numărului de ouă primite de copilul orfan - **5 p**
- determinarea numărului de ouă vopsite în total de bunica Maria -**5 p**
- existența personajelor iepuraș și bunica Maria - **5 p**
- animația pe scenă a personajelor -**5p**

Notă: Se acordă 10 puncte din oficiu

Total: 100 de puncte



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

20 APRILIE 2024, EDIȚIA a XXI-a

Clasa a VI-a

SECȚIUNEA PROGRAMARE SCRATCH

BAREM DE EVALUARE ȘI NOTARE



Subiectul 1 – 45p

- existența variabilelor - 5p
- existența întrebărilor cu variante de răspuns – 5p
- derularea întrebărilor (buton sau automat) – 5 p
- preluarea corectă a variantelor de răspuns – 5p
- calcul punctaj – 15p
- afișare punctaj – 3p
- afișare procent – 2p
- animație și sunet ecran final – 5p

Subiectul 2 – 45p

- existența unui personaj și a unei scene – 5p
- existența și citirea variabilelor - 5p
- determinarea minimului – 10p
- afișarea fracției subunitare – 5p
- ecranul cu exemplificarea grafică – 15p
- originalitate (exemplu diferit de cele din enunț) – 5p

Oficiu: 10p

Total: 100p