

BĂLUNĂ DANIELA ELENA

# INFORMATICĂ ȘI TIC

TESTE GRILĂ ȘI APLICAȚII PRACTICE  
CLASA a V-a



SISTEMUL DE CALCUL

SISTEME DE OPERARE



PAINT

SCRATCH

2020

BĂLUNĂ DANIELA ELENA

# INFORMATICĂ ȘI TIC

TESTE GRILĂ ȘI APLICAȚII PRACTICE

CLASA a V-a

SISTEMUL DE CALCUL

SISTEME DE OPERARE

PAINT

MICROSOT WORD

# CUPRINS

<b>Argument</b> .....	3
<b>Capitolul I. STRUCTURA SISTEMULUI DE CALCUL</b> .....	5
1.1. Teste grilă .....	5
1.2. Fișe de aplicații .....	11
<b>Capitolul II. SISTEMUL DE OPERARE WINDOWS 7</b> .....	18
2.1. Teste grilă .....	18
2.2. Fișe de aplicații .....	25
<b>Capitolul III. INTERNET</b> .....	36
3.1. Teste grilă .....	36
3.2. Fișe de aplicații .....	40
<b>Capitolul IV. PAINT</b> .....	44
4.1. Teste grilă .....	44
4.2. Fișe de aplicații .....	45
<b>Capitolul V. ALGORITMI ȘI JOCURI. SCRATCH</b> .....	66
4.1. Teste grilă .....	66
4.2. Fișe de aplicații .....	67
<b>Bibliografie</b> .....	79

## ARGUMENT

Într-o societate bazată pe cunoaștere și informație, educația este în continuă transformare, evoluând de la un sistem tradiționalist la un proces marcat de interacțiunea determinată de tehnologiile informaționale.

Calculatorul este util în procesul instructiv-educativ și trebuie folosit astfel încât să urmărească achiziționarea unor cunoștințe și formarea unor deprinderi care să permită elevului să se adapteze cerințelor societății. Actul învățării va deveni rodul interacțiunii elevilor cu calculatorul și al colaborării cu profesorul.

Utilizarea calculatorului are numeroase avantaje:

1. Stimularea capacității de învățare inovatoare.
2. Întărirea motivației elevilor în procesul de învățare.
3. Determină o atitudine pozitivă a elevilor față de disciplina de învățământ la care este utilizat.
4. Facilități de prelucrare rapidă a datelor, de efectuare a calculelor, de afișare a rezultatelor, de realizare de grafice, de tabele.
5. Asigură alegerea și folosirea strategiilor adecvate pentru rezolvarea diverselor aplicații.
6. Simulează fenomene și procese complexe pe care nici un cadru didactic nu le poate pune foarte bine în evidență.
7. Oferă elevilor modelări, justificări și ilustrări ale conceptelor abstracte, ale proceselor neobservabile sau greu observabile.
8. Reduce timpul necesar prelucrării datelor experimentale în favoarea unor activități de învățare.

Auxiliarul "**Informatică și TIC. Teste grilă și aplicații practice**" își propune familiarizarea elevilor cu elemente de bază ale noilor tehnologii informaționale și de comunicație, cunoașterea modului de utilizare a instrumentelor informatice, a operațiilor specifice lucrului cu fișiere și directoare, urmărește pregătirea elevilor în vederea realizării unor documente cu aspect estetic deosebit folosind editorul de imagini Paint precum și înțierea în tainele programării prin realizarea unor jocuri cu ajutorul aplicației Scratch.

Subiectul acestui auxiliar are caracter teoretic și aplicativ și urmărește dezvoltarea deprinderilor de a lucra individual și în echipă, înțelegerea impactului tehnologiilor informatice în societate, precum și a conexiunilor dintre informatică și alte obiecte de studiu, educarea elevilor pentru realizarea unor aplicații atractive și dezvoltarea spiritului inventiv și creator.

În procesul de predare-învățare, activitatea va fi orientată pe aplicații practice: analiza unor situații practice (generale sau specifice unui anumit domeniu), identificarea fluxului informațional.

Auxiliarul este conceput astfel încât să acopere atât explicația noțiunilor de baza, cât și înțelegerea și fixarea lor prin exerciții și probleme adecvate, cu grade diferite de dificultate (de la ușor la mediu, spre maxim), eliminându-se elementele monotone și care nu aduc nimic nou, prezentându-le astfel încât să antreneze interesul și fantezia elevilor.

# CAPITOLUL I

## STRUCTURA SISTEMULUI DE CALCUL

### 1.1. Teste grilă

1. **Hardware** reprezintă:

- a) ansamblul programelor, procedurilor, rutinelor;
- b) fluxuri informaționale cu o anumită organizare;
- c) norme și proceduri de prelucrare a datelor.
- d) ansamblul elementelor fizice și tehnice cu ajutorul cărora datele se culeg și se prelucrează.

2. **Software** reprezintă:

- a) fluxuri informaționale cu o anumită organizare;
- b) ansamblul programelor, procedurilor și rutinelor care controlează funcționarea corectă a componentei hardware;
- c) ansamblul elementelor fizice și tehnice cu ajutorul cărora datele se culeg și se prelucrează;
- d) componenta principală a calculatorului care controlează operațiile efectuate de celelalte componente.

3. Din punct de vedere structural, una dintre componentele unui sistem de calcul este:

- a) antivirus;
- b) ergonomie;
- c) software;
- d) tutorial.

4. Care dintre următoarele reprezintă un **dispozitiv periferic de intrare**?

- a) difuzoare;
- b) imprimantă;
- c) scanner;
- d) plotter.

**5. Modemul este:**

- a) un dispozitiv periferic de intrare;
- b) un dispozitiv electronic care permite transmiterea informațiilor pe distanțe mari prin intermediul liniei telefonice;
- c) un calculator personal creat pentru executarea unor funcții specializate;
- d) un semnal electric cu frecvență redusă.

**6. Care element poate lipsi pentru ca un sistem de calcul să funcționeze?**

- a) Microprocesor;
- b) Sistemul de operare;
- c) Imprimantă.

**7. Care dintre următoarele reprezintă un dispozitiv periferic de ieșire?**

- a) creionul optic;
- b) monitorul;
- c) microfonul;
- d) mouse;

**8. Care dintre următoarele reprezintă un dispozitiv periferic de intrare-  
ieșire?**

- a) memoria RAM;
- b) monitorul;
- c) plotter;
- d) touchscreen.

**9. UCP reprezintă:**

- a) Unitatea de Calcul a Proceselor;
- b) Unitatea de Control a Programelor;
- c) Unitatea Centrală de Prelucrare;
- d) Unitatea de Control a Proceselor.

**10. Un dispozitiv necesar pentru a reda cu ajutorul calculatorului o melodie memorată pe un CD audio este:**

- a) CD-ROM;
- b) LCD;
- c) microfon;
- d) placă de rețea;

**11. Frecvența** unității centrale de prelucrare (UCP) se măsoară în:

- a) GHz;
- b) Bps;
- c) MB;
- d) Dpi;

**12. Un Megabyte (MB)** este egal cu:

- a) 1000 KB;
- b) 1024 biți;
- c) 1024 KB;
- d) 1024 GB.

**13.** Alegeți combinația corectă care ordonează în **ordine crescătoare** următoarele unități:

- a) Kilobyte (KB), Byte, MegaByte (MB), GigaByte (GB), TeraByte(TB);
- b) Kilobyte (KB), Byte, GigaByte (GB), MegaByte (MB), TeraByte(TB);
- c) Byte, Kilobyte (KB), MegaByte (MB), GigaByte (GB), TeraByte(TB);
- d) Kilobyte (KB), Byte, MegaByte (MB), TeraByte(TB), GigaByte (GB);

**14.** Memoria RAM are proprietatea că este:

- a) accesibilă numai pentru citire;
- b) accesibilă numai pentru scriere;
- c) este nevolatilă (nu își pierde conținutul la scoaterea de sub tensiune a calculatorului);
- d) este volatilă (își pierde conținutul la scoaterea de sub tensiune a calculatorului);

**15. O politică de parolare** eficientă presupune:

- a) parolele trebuie alcătuite individual din numele și prenumele utilizatorilor;
- b) parolele trebuie alcătuite din cel mult cinci caractere;
- c) este de preferat să se folosească aceleași parole în mai multe cazuri;
- d) parolele trebuie să fie cât mai lungi, greu de citit, să conțină atât litere cât și cifre și să se schimbe periodic.

**16. Licența** reprezintă:

- a) un drept de folosire și de distribuție a programului;
- b) un drept de folosire a programului, dar nu și de distribuție sau comercializare;
- c) un drept de a folosi în mod gratuit un program;
- d) un drept de a comercializa un program.

**17. Prin freeware** se înțelege:

- a) programe care nu sunt protejate de dreptul de autor fără acordul autorului;
- b) programe care se pot transmite și altor utilizatori fără acordul autorilor;
- c) programe care pot fi distribuite gratuit de către autor, dar care nu pot fi vândute fără acordul acestuia;
- d) programe pentru care se plătește o taxă de folosire.

**18. Care dintre următoarele aplicații descrie conceptul de shareware?**

- a) software pentru care nu ai niciodată nevoie de o licență;
- b) o aplicație software;
- c) software folosit gratuit o perioadă, după care trebuie plătită o taxă de utilizare;
- d) drept de comercializare a unui software.

**19.** Programele caracterizate prin faptul că încearcă să se răspândească de la un computer la altul, având o acțiune distructivă asupra datelor stocate în acestea, sunt:

- a) browsere;
- b) editoare;
- c) programe de aplicație;
- d) viruși informatici.

**20.** Dintre relațiile de mai jos, cea adevărată este:

- a) 1 KB = 1 MB;
- b) 10 MB > 1 GB;
- c) 1000 KB > 1 GB;
- d) 1024 KB = 1 MB.

**21.** După închiderea calculatorului, memoria ROM va reține:

- a) adresele paginilor web recent vizitate;
- b) numele tuturor fișierelor;
- c) toate datele inscripționate în aceasta;
- d) toate detaliile aplicațiilor utilizate recent.

**22.** Care este deosebirea dintre unitatea CD-rom și unitatea CD-R/RW?

- a) CD-ROM-ul citește informațiile, iar CD-R/RW-ul citește, scrie și rescrie informațiile;
- b) CD-ROM-ul inscripționează informațiile, iar CD-R/RW-ul citește informațiile;
- c) Nu există nicio diferență între ele;
- d) Nici unul din răspunsurile de mai sus.

**23.** Ce este un sistem de operare?

- a) un program de interfață între utilizator și calculator;
- b) un dispozitiv ce permite introducerea și procesarea datelor;
- c) un cod de program înscris pe placa de bază.

**24.** Ce rol îndeplinește microprocesorul?

- a) permite prelucrarea datelor de tip text;
- b) execută prelucrarea datelor;
- c) oferă spațiu de stocare pentru prelucrarea datelor.
- d) este interfața între utilizatorul uman și calculator.

**25.** Care dintre tipurile de memorie învățate este o memorie al cărei conținut se pierde la scoaterea de sub tensiune a calculatorului?

- a) Memoria ROM;
- b) Memoria RAM;
- c) Memoria externă;
- d) Memoria Cache.

**26.** Care dintre următoarele componente ale unui sistem de calcul include Unitatea Aritmetico-Logică?

- a) unitatea centrală de prelucrare;
- b) unitatea de memorie;
- c) dispozitivele periferice;
- d) sistemul de operare.

**27.** Un dispozitiv care poate fi utilizat pentru memorarea informațiilor pe suport extern este:

- a) hard disk;
- b) memorie ROM
- c) memorie RAM;
- d) placa de bază.

**28.** Programele caracterizate prin faptul că încearcă să se răspândească de la un computer la altul, având o acțiune distructivă asupra datelor stocate în acestea, sunt:

- a) browsere;
- b) editoare;
- c) screen saver;
- d) viruși informatici.

**29.** Noțiunea de LCD este un acronim pentru:

- a) Linear Computer Display;
- b) Linear Cristal Display;
- c) Lichid Chromatic Display;
- d) Lichid Crystal Display.

**30.** Performanțele unui calculator nu sunt influențate de:

- a) viteza procesorului;
- b) dimensiunea memoriei RAM;
- c) dimensiunea hard-disk-ului;
- d) diagonala monitorului.

## 1.2. Fișe de aplicații

1. Stabiliți prin săgeți legătura dintre coloana A și coloana B.

Coloana A	Coloana B
Monitor	Redare sunet
Imprimantă	Introducere comenzi
Tastatură	Tipărire documente
Placă de sunet	Rezoluție

2. Realizați, cu ajutorul săgeților, corespondența dintre imaginile din prima coloană și numele corespunzător acestora, din coloana a doua:

Coloana 1	Coloana 2
	<b>IMPRIMANTĂ</b>
	<b>SCANNER</b>
	<b>MOUSE</b>
	<b>MICROFON</b>
	<b>MONITOR</b>
	<b>BOXE</b>

3. Stabiliți valoarea de adevăr a următoarelor enunțuri:

- a) Placa de rețea este folosită pentru legarea mai multor calculatoare între ele. ....
- b) Notația prescurtată pentru unitatea de dischetă este HDD. ....
- c) Unitatea elementară de măsură a informației este bit-ul. ....

4. Cuvintele de mai jos reprezintă diverse componente hardware. Aranjați literele în ordinea corectă pentru a obține componentele.

- a) rdah kisd .....
- b) astatarut .....
- c) otrinom .....
- d) atnairpmim .....
- e) potpal .....
- f) rocseorp .....
- g) eemori .....
- h) emosu .....
- i) cjoiksty .....
- j) bew mac .....
- k) nnascer .....
- l) exbo .....
- m) urssa .....

5. Așezați termenii de la punctul 4 în categoriile corecte din tabelul de mai jos:

Tipuri de computere	U.C.P.	Dispozitive periferice de intrare	Dispozitive periferice de ieșire

6. Prin intermediul săgeților stabiliți corespondența dintre tastele speciale din partea stângă și funcția pe care o îndeplinesc, din partea dreaptă.

ESC	Salt la următoarea zonă de tabulare
TAB	Întreține acțiunea
CAPS LOCK	Execută o operație
BACKSPACE	Oprirea executării unui program
ENTER	Blocarea tastaturii pe litere mari
PAUSE	Șterge caracterul aflat înaintea poziției curente

7. Completați spațiile punctate:

- a) Un byte reprezintă ..... biți.
- b) Multiplii byte-ului sunt .....
- c) Principalele componente ale unității centrale sunt .....
- .....
- d) Capacitatea de memorare a unui CD este ..... iar a unui DVD este .....
- e) Zonele de pe placa de bază în care se montează memoria RAM se numesc ...

8. Realizați următoarele transformări ale unităților de măsură ale informației:

32.000 bytes	=	..... KB
6.000 bytes	=	..... KB
2.000.000 bytes	=	..... MB
256.000.000 bytes	=	..... MB
500.000 bytes	=	..... MB
7.000.000.000 bytes	=	..... GB
500.000.000 bytes	=	..... GB






9. Realizați următoarele transformări în bazele de numerație indicate:

$245_{(10)}$	=	..... $(2)$
$723_{(10)}$	=	..... $(2)$
$1024_{(10)}$	=	..... $(2)$
$2450_{(10)}$	=	..... $(2)$
$110011_{(2)}$	=	..... $(10)$
$1110011_{(2)}$	=	..... $(10)$
$10110011_{(2)}$	=	..... $(10)$

10. Prin intermediul săgeților stabiliți corespondența dintre noțiunile din coloana din stânga și cele din coloana din dreapta.

Procesor	Dispozitiv de ieșire
CD writer	Viteza de transfer depinde de conexiune
Monitor	Dispozitiv de intrare
Imprimantă	Rezoluția definește calitatea imaginii
Modem	„Creierul calculatorului”
Mouse	Poate avea viteză de scriere

11. Prin intermediul săgeților stabiliți corespondența dintre noțiunile din coloana din stânga și cele din coloana din dreapta.

	Modem
	Cooler
	Placa video
	Memorie RAM
	Procesor

12. Completați spațiile libere din textul de mai jos utilizând următoarele cuvinte: *sistem, procesor, cerneală, DVD writer, placă, scanner, floppy-disk, jet, memoria, bază, hard-disk-ul.*

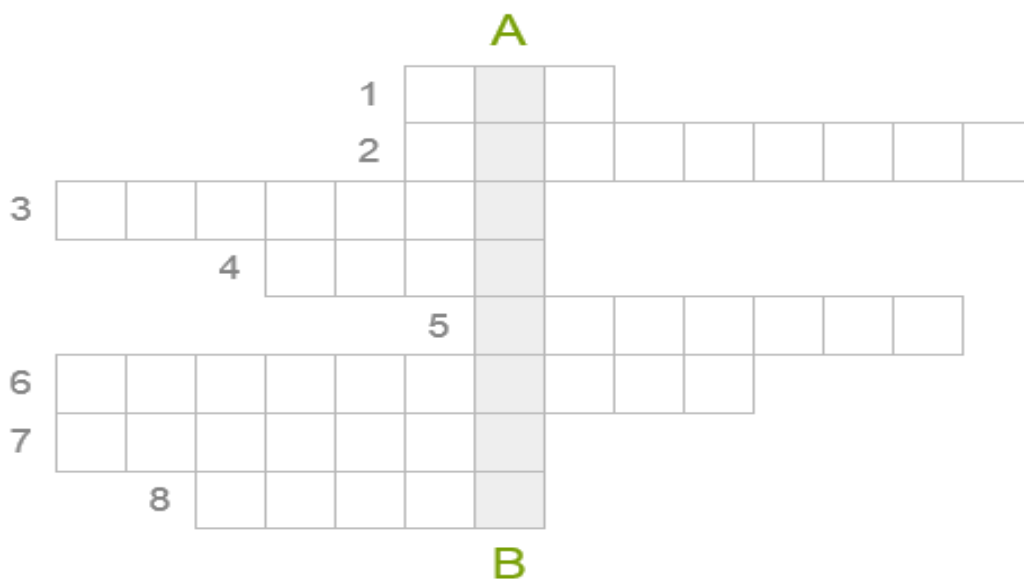
„Rareș este foarte norocos! Părinții lui i-au cumpărat de curând un nou calculator. Mi-a spus ca a decis să își ai un ..... Inter, la 3 GHz, montat pe o ..... de ..... Gigabyte. .... Internă este de 2048 MB, suficientă pentru a rula orice program sau joc. Bineînțeles, nici ..... nu este mai prejos, are capacitatea de 300 Gb. Cam ciudat, dar mi-a zis că unitatea ..... Este depășită și nu a mai considerat necesar să o cumpere. În schimb, a ales un ..... pentru a salva informațiile importante, muzica și filmele favorite. Ca ..... de ....., fiind mereu în pas cu noile tendințe, a achiziționat Windows 7. Tatăl lui este mare pasionat de fotografie, așa că și-a cumpărat o imprimantă color, cu ..... de ..... Ar mai avea nevoie de un ....., dar asta, poate luna viitoare.”

13. Completați spațiile libere din textul de mai jos utilizând următoarele cuvinte: *mașină, volatil, ROM, limbaj, multitasking, viteza, RAM, multitasking, compiler, microprocesor.*

Memoria ..... conține codurile anumitor programe, scrise de fabricant. Frecvența la care lucrează un ..... Este un parametru care caracterizează ..... de lucru a acestuia.

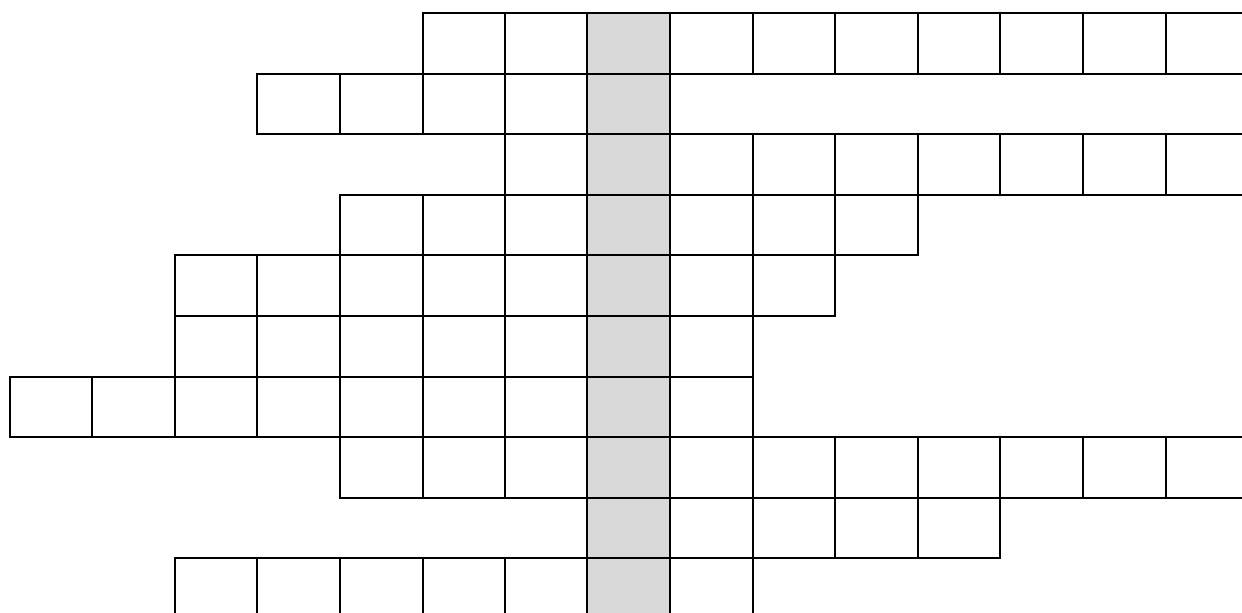
La închiderea calculatorului, având caracter ....., conținutul memoriei ..... se pierde. Pentru fiecare ..... de programare există un program numit ..... Care are rolul de a traduce instrucțiunile date în limbajul respectiv în instrucțiuni în cod ....., înțelese de microprocesor. Diferența dintre sistemele de operare ..... și ..... este că primul tip poate executa simultan mai multe programe, pe când cel de-al doilea, la un moment dat, poate executa doar unul singur.

14. Rezolvați următorul rebus completând fiecare linie conform definițiilor date. Pe verticala AB se va obține denumirea componentelor fizice ale calculatorului.



1. Viteza de lucru a procesorului se măsoară în .....
2. Componentă cu ajutorul căreia introducem text în calculator.
3. Componentă care afișează rezultatele pe ecran.
4. Componenta care reține informațiile și atunci când calculatorul este oprit.
5. Cel mai cunoscut sistem de operare.
6. Componenta care tipărește datele din calculator pe hârtie.
7. Componenta care introduce în calculator imagini.
8. Șoricel șmecher căruia îi place să se plimbe pe ecran.

15. Rezolvați următorul rebus completând fiecare linie conform imaginilor date.



1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	

## CAPITOLUL II

### SISTEMUL DE OPERARE WINDOWS 7

#### 2.1. Teste grilă

1. Care dintre următoarele nu reprezintă un sistem de operare?
  - a) Linux;
  - b) Opera;
  - c) Unix;
  - d) Windows 7.
  
2. Folderul este:
  - a) un set de instrucțiuni;
  - b) o modalitate de grupare a folderelor sau fișierelor;
  - c) o metodă de calcul.
  
3. Închiderea ferestrei active a unei aplicații se poate realiza folosind combinația implicită de taste:
  - a) ALT și ESC;
  - b) ALT și F4;
  - c) ALT și TAB;
  - d) CTRL și F4.
  
4. Ce consecințe are efectuarea unui dublu click stânga pe pictograma unui program?
  - a) selectează obiectul;
  - b) lansează programul în execuție;
  - c) deschide meniul contextual al obiectului selectat;
  - d) nu are nici un efect.
  
5. În urma recuperării unui fișier din Coșul de gunoi (Recycle Bin) al calculatorului, fișierul:
  - a) capătă doar drepturi de citire;
  - b) este recuperat parțial;
  - c) este salvat automat pe Desktop;
  - d) este readus în directorul din care provenea.

6. Operația de arhivare aplicată asupra unor fișiere text are efectul:

- a) arhiva rezultată are o dimensiune egală cu cea obținută prin însumarea dimensiunilor fișierelor originale, dar fișierele sunt mai ușor de localizat;
- b) arhiva rezultată are o dimensiune mai mică decât cea obținută prin însumarea dimensiunilor fișierelor originale;
- c) fiecare din fișierele originale este șters;
- d) fiecare din fișierele originale își micșorează dimensiunea.

7. Search – For files and folders, permite:

- a) găsirea unui folder sau fișier;
- b) ștergerea informațiilor de pe HDD;
- c) setarea ceasului și a datei calculatorului.

8. Păstrarea extensiei corecte a unui fișier este importantă deoarece prin intermediul ei:

- a) este identificată automat aplicația care va deschide fișierul;
- b) este împiedicată ștergerea accidentală a fișierului;
- c) este localizat automat fișierul;
- d) este specificată dimensiunea fișierului.

9. Asupra căror elemente ale unei ferestre se acționează pentru a ordona fișierele/folderurile dintr-un folder?

- a) butoanele din bara de instrumente;
- b) meniurile;
- c) antetele coloanelor care oferă detalii ale obiectelor din folder.

10. Pentru ștergerea definitivă de pe hard-disk a unui fișier se folosește combinația de taste:

- a) SHIFT + DELETE;
- b) ALT + DELETE;
- c) ENTER + DELETE
- d) CTRL + DELETE.





11. Fereastra în care apare câte o iconiță pentru lucruri precum mouse, sunete, monitor etc., este:

- a) Computer;
- b) Windows Explorer;
- c) Panoul de control;
- d) Bara de activități.





12. Un click dreapta pe Desktop are ca efect:

- a) deschiderea casetei de dialog **Proprietăți**;
- b) afișarea meniului contextual;
- c) deschiderea ferestrei „Panoul de control”;
- d) minimizarea tuturor aplicațiilor deschise.

13. Maximizarea unei ferestre se face u ajutorul butonului:

- a)  c) 
- b)  d) 

14. Închiderea unei ferestre se face u ajutorul butonului:

- a)  c) 
- b)  d) 

15. Redenumirea unui folder se face astfel:

- a) dublu click pe folder și alegem opțiunea Rename (Redenumire);
- b) click pe folder și alegem opțiunea Rename (Redenumire);
- c) Click dreapta pe folder și alegem opțiunea Rename (Redenumire);
- d) Start – Settings – Rename Folder (Pornire – Setări – Redenumire folder).

16. Vizualizarea informațiilor despre resursele hardware și software ale calculatorului se realizează prin:

- a) click pe Disk-ul C;
- b) click pe folder-ul Computer (My computer);
- c) click dreapta pe folder-ul Computer (My computer), apoi click pe opțiunea Properties (Proprietăți) din meniul de comenzi rapide;
- d) click dreapta pe folder-ul Disk-ul C, apoi click pe opțiunea Properties (Proprietăți) din meniul de comenzi rapide;

17. Care dintre următoarele fișiere poate fi deschis cu aplicația Microsoft Word?

- a) catalog.docx;
- b) situație.xlsx;
- c) axa.pdf;
- d) desen.jpg.

18. Care dintre următoarele afirmații reprezintă un avantaj al utilizării unei aplicații antivirus?

- a) depistează numai virușii existenți pe hard-disk;
- b) șterge fișierele infectate;
- c) nu necesită actualizare;
- d) atenționează utilizatorul de apariția virușilor în software-ul computerului.

19. Care dintre următoarele afirmații reprezintă un avantaj al realizării unei copii de siguranță (backup)?

- a) pentru a evita pierderea datelor;
- b) pentru a îmbunătăți performanțele computerului;
- c) pentru a putea scana fișierele cu un antivirus;
- d) pentru a putea arhiva fișierele.

20. De ce este important ca un fișier să aibă extensia corectă?

- a) pentru a putea grupa fișierele în directoare;
- b) pentru a putea deschide fișierul cu aplicația corespunzătoare;
- c) pentru a împiedica virusarea fișierului;
- d) pentru a putea împiedica ștergerea fișierului.

21. De ce este important să actualizăm baza de date a unei aplicații antivirus?

- a) pentru a putea lansa în execuție aplicația antivirus;
- b) pentru a respecta termenii din licența aplicației antivirus;
- c) pentru a împiedica accesul la Internet de pe computer;
- d) pentru a descoperi și neutraliza noii viruși.

22. Care dintre următoarele pictograme identifică un fișier realizat cu un editor de texte?



b)



c)



d)



23. Următoarea imagine reprezintă:

- a) o pictogramă;
- b) o bară de butoane;
- c) o bară de meniuri;
- d) o listă de opțiuni.

Undo Rename	Ctrl+Z
Cut	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C
Paste	Ctrl+V
Paste Shortcut	
Select All	Ctrl+A
Invert Selection	

24. Care dintre opțiunile următoare vă permite să setați o imprimantă ca fiind implicită?

- a) Set as Default Printer;
- b) Add Printer;
- c) Cancel Printing;
- d) File/Print.

25. Care dintre cele de mai jos reprezintă secvența corectă de comenzi pentru a seta un folder ca ascuns?

- a) click stânga pe iconul folderului – se bifează opțiunea Hidden;
- b) click dreapta pe iconul folderului – Properties- se bifează opțiunea Hidden;
- c) deschiderea unui folder – Tools -Folder Option – View – Do not show files or folders;
- d) deschiderea unui folder – Tools -Folder Option – View – Show files or folders;

26. Cum puteți afla care este numărul total de fișiere/foldere conținute de un folder?

- a) dublu click pe folder și apoi consultăm bara de stare;
- b) click dreapta pe iconul folderului - Properties;
- c) click dreapta pe Desktop - Properties;
- d) click stânga pe iconul folderului - Properties;

27. Care dintre afirmațiile de mai jos sunt adevărate?

- a) Desktop-ul este un folder;
- b) My computer este un folder;
- c) Windows Explorer este o aplicație;
- d) Pe un calculator pot exista mai multe Desktop-uri.

28. Care dintre cele de mai jos reprezintă modalitatea de creare a unui folder?

- a) click dreapta în locul în care vrem să creăm folderul – New – Folder;
- b) click stânga în locul în care vrem să creăm folderul – New – Folder;
- c) dublu click în locul în care vrem să creăm folderul – New – Folder;

29. Care dintre afirmațiile de mai jos sunt adevărate?

- a) fiecare unitate de memorie externă are mai multe rădăcini;
- b) rădăcina este un folder;
- c) fiecare rădăcină are asociată o literă (ex. C:\).

30. Cum puteți afla care este spațiul total ocupat de fișierele aflate într-un folder?

- a) deschidem folderul și găsim astfel de informații în bara de stare;
- b) click dreapta pe folder – Properties și găsim informațiile în fereastra deschisă;
- c) click stânga pe folder – Properties și găsim informațiile în fereastra deschisă;
- d) nu se pot găsi aceste informații în mod direct.

31. Care dintre comenzile de mai jos au ca efect o operație de copiere?

- a) click dreapta pe icon – Copy și apoi click dreapta în locul unde se dorește copierea – Paste;
- b) selectăm obiectul și folosim combinația de taste CTRL+C, apoi în locul în care se dorește copierea folosim combinația de taste CTRL+V.
- c) selectăm obiectul și folosim combinația de taste CTRL+C, apoi în locul în care se dorește copierea folosim combinația de taste CTRL+X.

32. Care dintre butoanele de mai jos realizează operația de eliberare a ecranului fără a închide aplicația:

- a) butonul de minimizare;
- b) butonul de maximizare;
- c) butonul de restaurare;
- d) butonul de închidere.

33. Navigarea prin structura de foldere se poate face cu aplicația:

- a) Folder Navigator;
- b) Windows Explorer;
- c) Internet Explorer.

34. Care dintre afirmațiile de mai jos sunt adevărate?

- a) În denumirile fișierelor și directoarelor nu pot fi folosite următoarele caractere: /, \, >, <, \*, :, ?, |;
- b) Operația de redenumire trebuie efectuată doar utilizând programul My Computer;
- c) În realizarea acțiunii de redenumire a fișierelor, extensia fișierului nu are importanță.

35. Pentru a reface un fișier șters din Recycle Bin:

- a) Apelați funcția Restore;
- b) Alegeți opțiunea Empty Recycle Bin;
- c) Apelați funcția Restore după ce a fost selectat fișierul respectiv;
- d) Apelați funcția Restore All.

36. Alegeți din lista de mai jos acțiunea care poate determina virusarea computerului:

- a) scanarea fișierelor înainte de deschidere;
- b) folosirea suporturilor magnetice din surse nesigure;
- c) utilizarea unui program antivirus actualizat.

37. Care dintre afirmații descrie efectul arhivării unui fișier?

- a) ascunde fișierele;
- b) șterge fișierele; reduce dimensiunea fișierelor;
- c) reduce memoria RAM disponibilă.

38. Opțiunea Run (executare) permite:

- a) căutarea unor obiecte pe calculator sau în rețea (documente, dosare, fișiere, imagini);
- b) accesul la textele lămuritoare privind funcțiile sistemului de operare;
- c) lansarea în execuție a unor programe prin comenzi tastate în caseta de editare oferită.

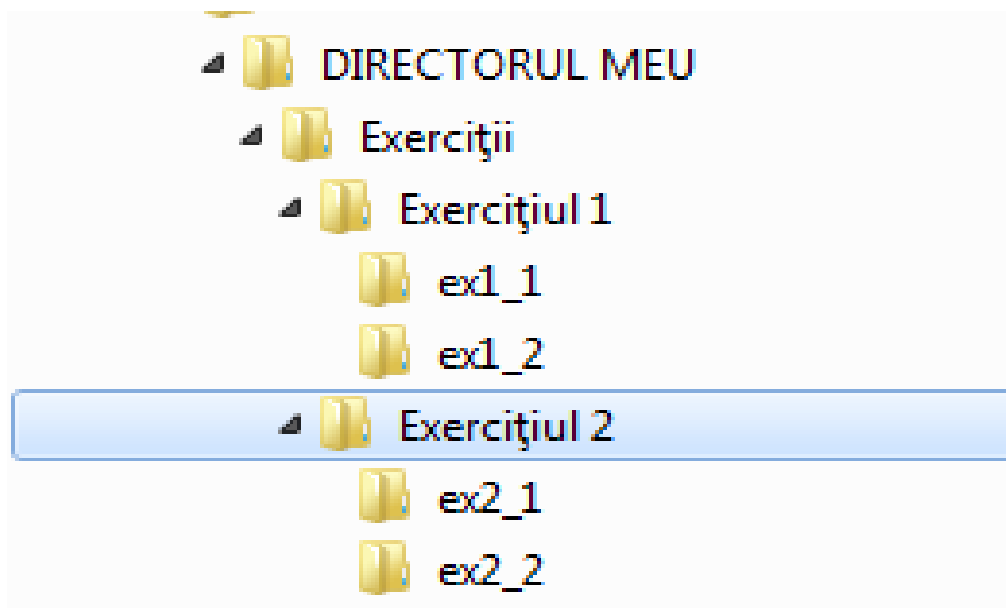
39. Care dintre următoarele reprezintă o funcție a sistemului de operare?

- a) introducerea datelor într-o foaie de calcul;
- b) generarea unui raport într-o bază de date;
- c) gestionarea fișierelor;
- d) crearea unei prezentări PowerPoint.

## 2.2. Fișe de aplicații

### Fișa 1

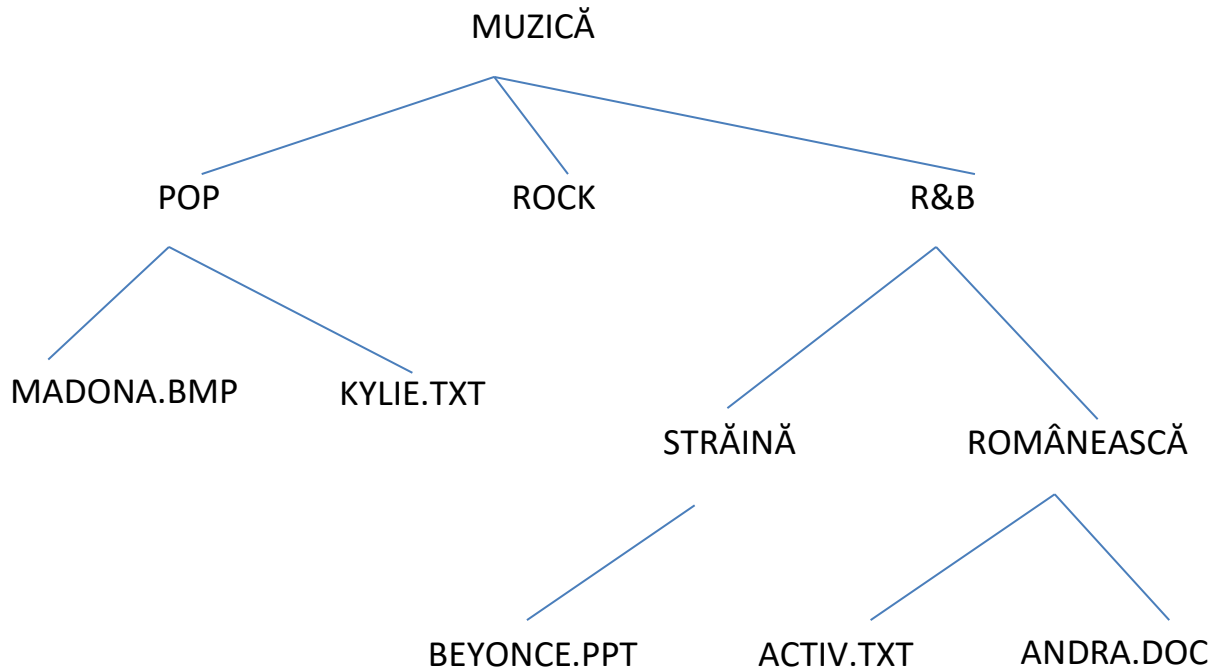
1. Deschideți aplicația Windows Explorer și creați următoarea structură de directoare:



2. Creați un document Word și salvați-l cu numele **fis221** în directorul **ex2\_2**.
3. Creați un document Word și salvați-l cu numele **fis222** în directorul **ex2\_2**.
4. Ștergeți fișierul **fis222** și apoi directorul **ex2\_1**.
5. Copiați fișierul **fis221** în directorul **Exercițiul 2**.
6. Mutați întregul director **Exercițiul 2** în directorul **Exercițiul 1**.
7. Creați în directorul **ex2\_2** următoarele fișiere **txt**: **Maia.txt**, **Rareș.txt**, **Diana.txt**, **Bogda.txt**, **Madalina.txt**, **Mihai.txt**.
8. Afișați fișierele în ordine alfabetică.
9. Determinați dimensiunea memoriei ocupate de directorului **ex2\_2**.
10. Căutați un fișier cu extensia **.xls** și copiați-l în directorul **Exercițiul 2**.
11. Redenumiți directorul **Exerciții** în **Tema matematică**.
12. Recuperați din Recycle Bin fișierul **fis222**.
13. Ștergeți toate directoarele și fișierele create la acest exercițiu și închideți aplicația Windows Explorer.

## Fișa 2

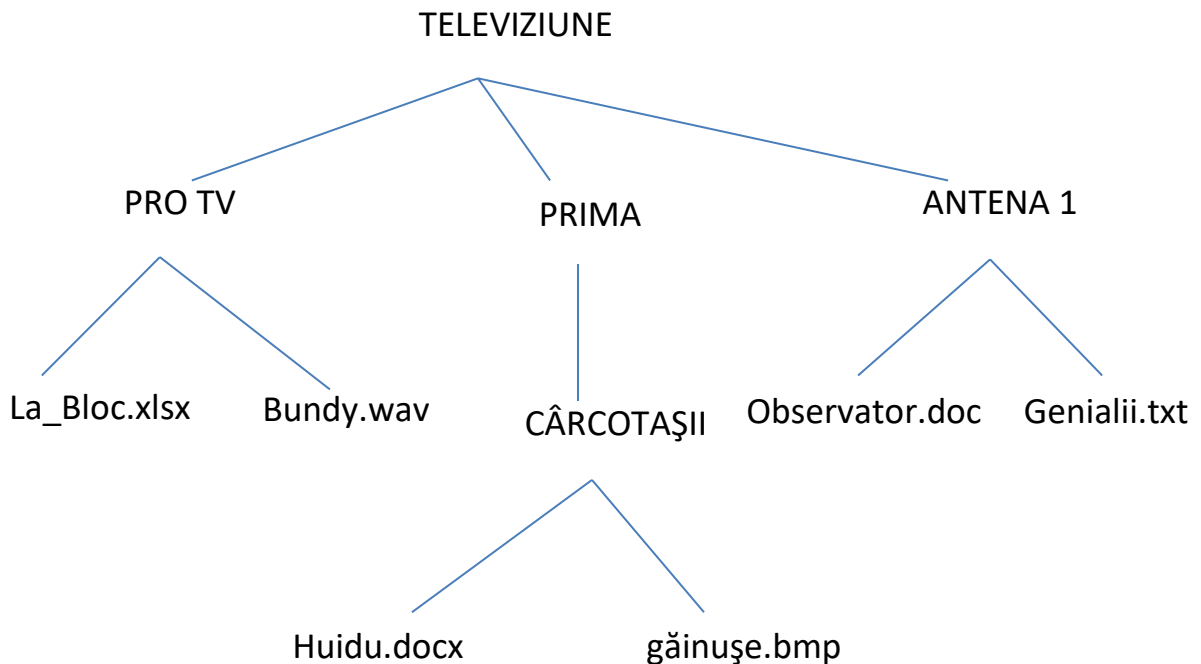
1. Creați pe discul C: următoarea structură de directoare și fișiere:



2. Copiați în directorul **STRĂINĂ** fișierele **MADONA.BMP** și **KYLIE.TXT**.
3. Căutați toate fișierele cu extensia **mp3** și copiați-le în directorul **POP**.
4. Mutați directorul **STRĂINĂ** în directorul **ROCK**.
5. Adăugați în directorul **ROCK** două dintre melodiile voastre preferate.
6. Ștergeți directorul **ROCK**.
7. Creați o scurtătură pe desktop pentru directorul **MUZICA**.
8. Redenumiți fișierul **ACTIV.TXT** cu numele **CORINA.TXT**.
9. Determinați numărul de fișiere și directoare conținute de directorul **MUZICA**.
10. Stabiliți pentru fișierul **KYLIE.TXT** atributul **Read-only**.
11. Ascundeți directorul **ROMÂNEASCĂ**.
12. Căutați toate fișierele cu extensia **mp4** din ultima săptămână, de pe calculatorul vostru și copiați-le pe un stick de memorie.
13. Recuperați din Recycle Bin directorul **ROCK**.
14. Ștergeți definitiv structura de directoare și fișiere creată anterior.
15. Modificați pe calculatorul pe care lucrați data și ora curentă.

### Fișa 3

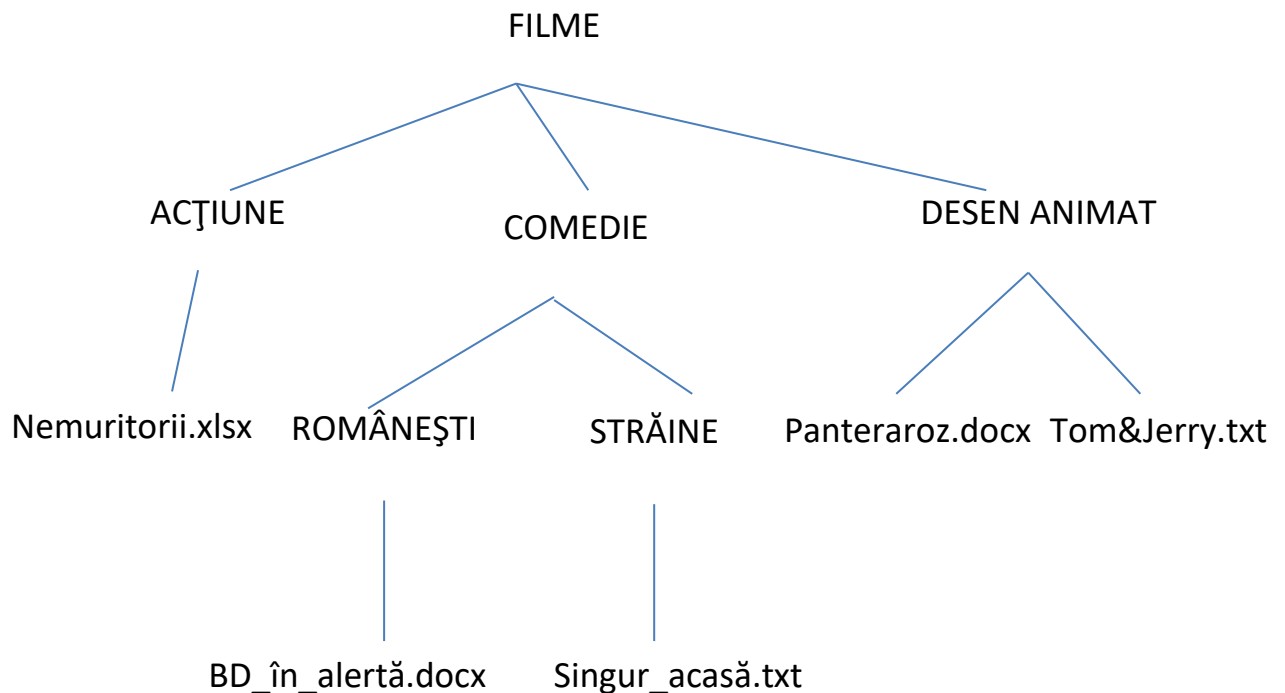
1. Creați pe discul C: următoarea structură de directoare și fișiere:



2. Să se redenumescă fișierul **genialii.txt** cu numele emisiunii preferate de la postul de televiziune respectiv.
3. Să se mute fișierul **la\_bloc.xls** în directorul **CÂRCOTAȘII**.
4. Să se șteargă directorul **ANTENA 1**.
5. Să se creeze pe desktop directorul **EMISIUNI PREFERATE** și să se copieze în el întreaga structură de directoare și fișiere din directorul **TELEVIZIUNE**.
6. Creați o scurtătură pe desktop pentru fișierul **Huidu.doc**.
7. Determinați numărul de fișiere și directoare conținute de directorul **EMISIUNI PREFERATE**.
8. Stabiliți pentru fișierul **Bundy.wav** atributul **Hide**.
9. Recuperați din Recycle Bin directorul **ANTENA 1**.
10. Determinați dimensiunea memoriei ocupate de fișierul **Observator.doc**.
11. Să se copieze fișierele din directorul **CÂRCOTAȘII** pe un stick.
12. Ascundeți directorul **CÂRCOTAȘII**.
13. Să se creeze pe desktop o scurtătură pentru directorul **TELEVIZIUNE**.
14. Să se șteargă definitiv întreaga structură de directoare creată.

## Fișa 4

1. Creați pe discul C: următoarea structură de directoare și fișiere:



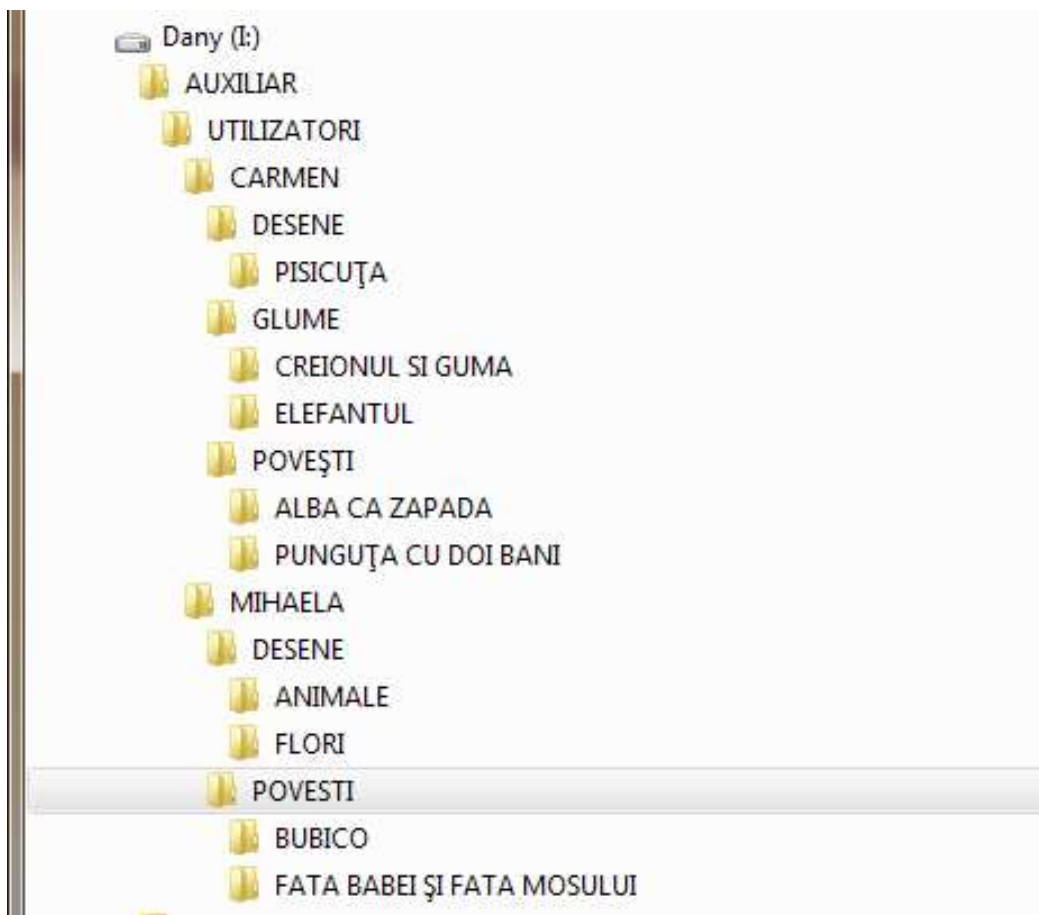
2. Să se redenumescă toate fișierele din categoria DESEN ANIMAT cu filmele preferate.
3. Să se mute fișierul **Nemuritorii.xlsx** în directorul **ROMĂNEȘTI**.
4. Să se șteargă directorul **STRĂINE**.
5. Să se caute toate fișierele create în ultima săptămână și să se copieze în directorul **ACȚIUNE**.
6. Creați o scurtătură pe desktop pentru directorul **ACȚIUNE**.
7. Determinați numărul de fișiere și directoare conținute de directorul **FILME**.
8. Stabiliți pentru fișierul **Singur\_acasă.txt** atributul **Hide**.
9. Recuperați din Recycle Bin directorul **STRĂINE**.
10. Determinați dimensiunea memoriei ocupate de directorul **ACȚIUNE**.
11. Să se copieze fișierele din directorul **COMEDIE** pe un stick.
12. Ascundeți directorul **CÂRCOTAȘII**.
13. Să se creeze pe desktop o scurtătură pentru directorul **COMEDIE**.
14. Să se șteargă definitiv întreaga structură de directoare creată.

## Fișa 5

1. Determinați dimensiunea memoriei ocupată de directorul **Windows** de pe calculatorul vostru.
2. Creați pe desktop un director cu numele **CLASA V**, apoi în acest director creați încă 3 directoare cu numele FOTBAL, TENIS, FORMULA1.
3. Modificați pentru fiecare dintre cele trei directoare create pictogramele acestora, folosind imagini cât mai sugestive.
4. Creați în directorul FORBAL 3 fișiere cu numele unor fotbaliști celebri care să aibă extensia **.txt**, care să conțină informații despre numele echipei și locul în clasament unde activează aceștia.
5. Creați în directorul TENIS 3 fișiere cu extensia **.docx**, cu numele unor jucători de tenis de câmp, care să conțină informații despre numele unor turnee câștigate și locul în clasamentul ATP al acestora.
6. Creați în directorul FORMULA 1, 3 fișiere cu extensia **.docx**, cu numele unor echipe din Formula 1, care să conțină informații despre numele componentelor echipei.
7. Copiați directorul **CLASA V**, tot pe desktop și redenumiți noul director cu numele **REZERVĂ CLASA V**.
8. Ștergeți din directorul **REZERVĂ CLASA V** directorul FOTBAL.
9. Determinați dimensiunea memoriei ocupate pentru directorul **CLASA V și REZERVĂ CLASA V**.
10. Copiați directorul **REZERVĂ CLASA V** în directorul FORMULA 1.
11. Scrieți calea pentru fiecare fișier din directoarele create anterior.
12. Să se copieze directorul **CLASA V** pe un stick.
13. Mutați directorul **CLASA V** pe discul **C:**
14. Creați o scurtătură pe desktop pentru directorul **FOTBAL**.
15. Căutați pe Internet 2 imagini cu fotbaliștii preferați și descărcați-le în directorul **FOTBAL**.
16. Deschideți aplicația Windows Explorer și realizați o captură de ecran în care să fie vizibilă întreaga structură de directoare și fișiere creată anterior și salvați-o ca și imagine folosind aplicația Paint.
17. Ștergeți definitiv întreaga structură de directoare creată.

## Fișa 6

Să presupunem că pe partiția I: a hard-disk-ului se găsește următoarea structură de directoare:



Completați în adresele de directoare (calea directoarelor) de mai jos spațiile libere.

I:\AUXILIAR\UTILIZATORI\.....\POVESTI\BUBICO

I:\AUXILIAR\UTILIZATORI\CARMEN\.....\CREIONUL SI GUMA

I:\.....\CARMEN\POVESTI\ALBA CA ZAPADA

I:\AUXILIAR\UTILIZATORI\CARMEN\DESENE\.....

I:\AUXILIAR\UTILIZATORI\MIHAELA\.....\ANIMALE

I:\AUXILIAR\UTILIZATORI\CARMEN\.....\ELEFANTUL

I:\AUXILIAR\.....\POVESTI\BUBICO

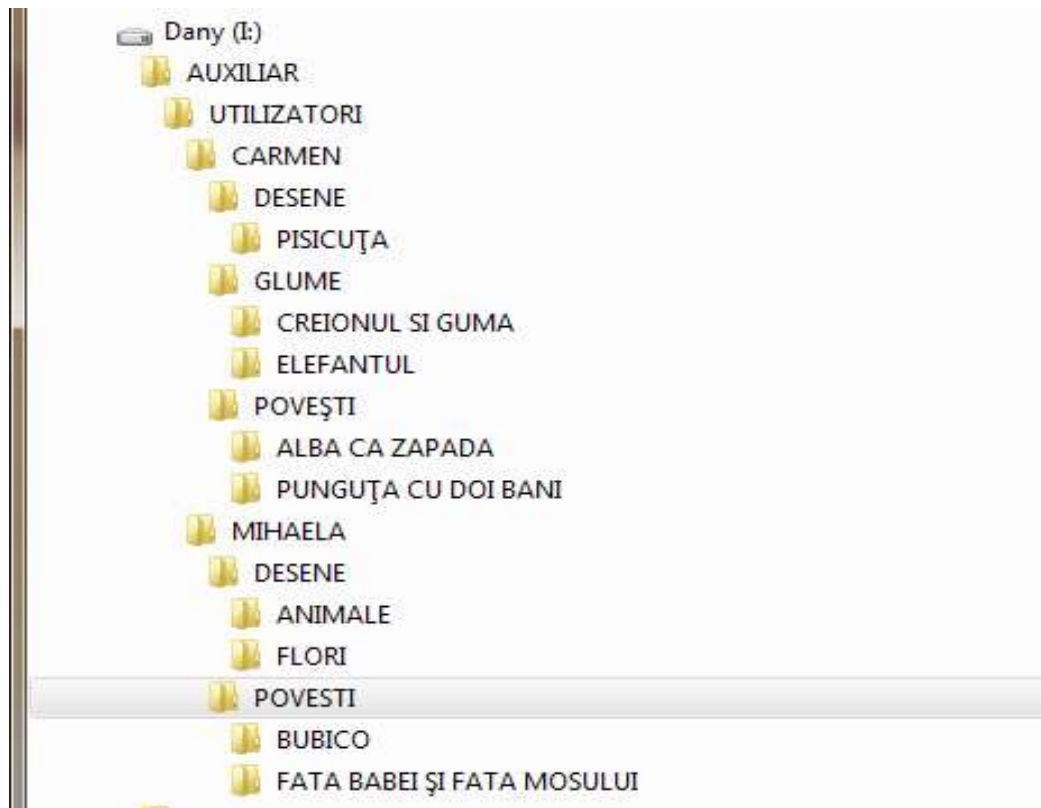
I:\.....\DESENE\FLORI

I:\AUXILIAR\.....\POVESTI\PUNGUTA CU DOI BANI

I:\AUXILIAR\.....\DESENE\PISICUȚA

## Fișa 7

1. Completați spațiile libere, folosind structura arborescentă de mai jos, cu următoarele cuvinte: *părinte, copil, 0, 2, rădăcină, curent, utilizatori, Carmen, glume, auxiliar, Mihaela*.



- Discul I este director .....
- Directorul AUXILIAR este director .....
- Directoarele CARMEN și MIHAELA sunt directoare ..... pentru directorul UTILIZATORI.
- Directorul DESENE este director ..... pentru directorul CARMEN și director ..... pentru directorul PISICUTA.
- Directorul POVESTI conține ..... subdirectoare.
- Directorul ELEFANTUL are ..... Subdirectoare.
- Calea de director pentru găsirea dubdirectotului CREIONUL SI GUMA este: I:\AUXILIAR\.....
- Calea de director pentru găsirea dubdirectotului FLORI este: ..... \DESENE\FLORI

2. Desenați o structură arborescentă folosind următoarele cuvinte: *glob, țară, județ, localitate, continent, oraș*.

## Fișa 8

Completați în coloana din dreapta cu **F** în dreptul pictogramelor ce reprezintă fișiere, cu **D** în dreptul pictogramelor ce reprezintă directoare și cu **S** în dreptul pictogramelor ce reprezintă scurtături (shortcut).

 document.doc	
 MUZICA	
 Dragons	
 baza.accdb	
 CARMEN	
 Tedi	
 Ciripitul-pa	
 Adobe Reader XI	

## Fișa 9

Rezolvați următorul careu (în limba engleză):

								1		2				
3				4								5		
		6				7								
8														9
											10			
										11				
			12											
						13								
					14									
	15													
16														
										17				
			18											
19								20						

### ORIZONTAL

1. Extensia fișierelor create cu aplicația Microsoft Word;
8. Produs soft care asigură interfața între sistemul de calcul și utilizator;
11. operație de recuperare a fișierelor;
12. extensia fișierelor create cu aplicația Notepad;
14. bara ce conține meniurile unei aplicații;
16. container care păstrează fișierele șterse temporar;
18. combinație de litere ce indică tipul unui fișier;
20. refacerea unei operații.

### VERTICAL

1. metodă de copiere/mutare a fișierelor utilizând mouse-ul (două cuvinte separate de caracterul &);
2. operație de copiere a fișierelor;
3. denumirea pictogramelor de pe desktop;



## ORIZONTAL

1. comandă care șterge un fișier;
3. comandă care anulează ultima comandă efectuată;
5. oferă acces rapid la un program;
6. CTRL + X este combinația de taste pentru această comandă;
10. apare în partea de sus a fiecărui ecran;
12. director cu instrumente pentru personalizarea unui calculator;
16. comandă pentru a schimba denumirea unui fișier;
17. o procedură necesară pentru a proteja datele;
18. realizează interfața dintre calculator și telefon;

## VERTICAL

2. indică programul cu care a fost creat fișierul;
4. conține iconuri pentru cele mai utilizate comenzi;
6. CTRL + C este combinația de taste pentru această comandă;
7. mod de vizualizare a fișierelor care afișează mici imagini;
8. apare atunci când conținutul nu încapă pe ecran;
9. permite rularea simultană a mai multor programe;
10. operațiile cu ferestre au loc aici;
11. stochează fișierele șterse de pe hard-disk;
13. protejează calculatorul de accesul neautorizat;
14. comandă care schimbă locația unui fișier;
15. CTRL + V este combinația de taste pentru această comandă.

## CAPITOLUL III

### INTERNET

#### 3.1. Teste grilă

1. Browser-ul Internet este:

- a) un program de desenare;
- b) un program de navigare în Internet;
- c) capabil sa interpreteze un fisier HTML.

2. Ce reprezintă un motor de căutare?

- a) un program ce caută virusii pe paginile web;
- b) un program cu ajutorul caruia se cauta diferite pagini Web cu informatii referitoare la un subiect anume;
- c) program de chat pe Internet.

3. Care este *forma corectă a unei adrese de e-mail*?

- a) [www.gigel@yahoo.com.ro](mailto:www.gigel@yahoo.com.ro).
- b) [mail@gigel@google.com](mailto:mail@gigel@google.com).
- c) [gigel@yahoo.com](mailto:gigel@yahoo.com).

4. Ce este un hiperlink?

- a) O listă de distribuție ce conține adrese de e-mail interconectate.
- b) O referință dintr-un document ce face legătura cu o altă parte a documentului sau către un alt document.
- c) Un fișier de dimensiuni mari ce leagă mai multe aplicații prin Internet.

5. Ce indică **https** în cadrul unei adrese URL?

- a) Date scanate împotriva virușilor
- b) Tranzacție rapidă a datelor
- c) Tranzacție securizată a datelor

6. Care dintre următoarele reprezintă un avantaj al poștei electronice?

- a) Posibilitatea crescută de virusare a calculatorului
- b) Rapiditatea expedierii mesajelor electronice

c) Creșterea necesității folosirii poștei tradiționale

7. Ce anume este descris în fraza de mai jos?

“Un site de discuții online, unde oamenii pot conversa prin intermediul mesajelor postate.”

- a) Forum pe Internet
- b) Dicționar online
- c) Jocuri online

8. Care dintre următoarele descrie cel mai bine situația în care trebuie folosit câmpul BCC?

- a) Atunci când nu se așteaptă un răspuns
- b) Atunci când se trimite o cerere către o altă persoană
- c) Atunci când se dorește ascunderea detaliilor destinatarului principal de ceilalți destinatari.

9. Serviciul **e-commerce**:

- a) Permite utilizatorului să transfere fișiere între calculatoarele situate în diverse puncte geografice
- b) Permite utilizatorului să efectueze operații bancare pe Internet, folosind carduri de plată sau conturi bancare
- c) **Permite comerțul electronic pe site-uri operaționale 24 de ori pe zi, 7 zile pe săptămână**
- d) Asigură schimbul în timp real, de mesaje de tip text, sunet sau video, cu una sau mai multe persoane interconectate prin intermediul Internetului.

10. Serviciul **e-learning**:

- a) Permite utilizatorului să transfere fișiere între calculatoarele situate în diverse puncte geografice
- b) Permite utilizatorului să efectueze operații bancare pe Internet, folosind carduri de plată sau conturi bancare
- c) Permite comerțul electronic pe site-uri operaționale 24 de ori pe zi, 7 zile pe săptămână

- d) **Promovează învățământul electronic, iar conținutul lecțiilor și materialele necesare învățării pot fi accesate de pe site-uri specializate.**

11. Serviciul **e-banking**:

- a) Permite utilizatorului să transfere fișiere între calculatoarele situate în diverse puncte geografice
- b) **Permite utilizatorului să efectueze operații bancare pe Internet, folosind** carduri de plată sau conturi bancare
- c) Permite comerțul electronic pe site-uri operaționale 24 de ori pe zi, 7 zile pe săptămână
- d) Promovează învățământul electronic, iar conținutul lecțiilor și materialele necesare învățării pot fi accesate de pe site-uri specializate.

12. Serviciul **de transfer de fișiere (FTP)**:

- a) **Permite utilizatorului să transfere fișiere între calculatoarele situate în diverse puncte geografice**
- b) Permite comerțul electronic pe site-uri operaționale 24 de ori pe zi, 7 zile pe săptămână
- c) Asigură schimbul în timp real, de mesaje de tip text, sunet sau video, cu una sau mai multe persoane interconectate prin intermediul Internetului.
- d) Permite utilizatorilor să comunice și să transmită informații altor utilizatori, indiferent de locația geografică și de fusul orar, la o viteză remarcabilă.

13. Serviciul **de poștă electronică (e-mail)**:

- a) Permite utilizatorului să transfere fișiere între calculatoarele situate în diverse puncte geografice
- b) Permite comerțul electronic pe site-uri operaționale 24 de ori pe zi, 7 zile pe săptămână
- c) Asigură schimbul în timp real, de mesaje de tip text, sunet sau video, cu una sau mai multe persoane interconectate prin intermediul Internetului.
- d) **Permite utilizatorilor să comunice și să transmită informații altor utilizatori, indiferent de locația geografică și de fusul orar, la o viteză remarcabilă.**

14. Ce este **copyright**:

- a) O taxă de folosire a aplicației software
- b) Un program creat pentru a spori calitatea unei aplicații software
- c) Dreptul consumatorului de a realiza copii ale aplicațiilor software, pe care ulterior să le comercializeze
- d) **Un termen referitor la drepturile autorilor de muzică, carte, aplicații software etc.**

15. Ce anume este descris în fraza de mai jos?

***"Un site de discuții online, unde oamenii pot conversa prin intermediul mesajelor postate"***

- a) Forum pe Internet
- b) Dicționar online
- c) Jocuri online
- d) Cursuri online

16. Aplicațiile software **open source**?

- a) Sunt aplicații pe care utilizatorii le pot descărca gratuit de pe Internet
- b) Sunt aplicații pe care utilizatorii le pot folosi gratuit de pe Internet pentru o scurtă perioadă de timp
- c) Sunt aplicații pe care utilizatorii le pot folosi, îmbunătăți și distribui gratuit pe Internet
- d) Sunt aplicații de pe Internet la care utilizatorii pot primi gratuit actualizări.

17. Aplicațiile software **freeware**?

- a) Sunt aplicații pe care utilizatorii le pot descărca gratuit de pe Internet
- b) Sunt aplicații pe care utilizatorii le pot folosi gratuit de pe Internet pentru o scurtă perioadă de timp
- c) Sunt aplicații pe care utilizatorii le pot folosi, îmbunătăți și distribui gratuit pe Internet
- d) Sunt aplicații de pe Internet la care utilizatorii pot primi gratuit actualizări.

18. Aplicațiile software **Shareware**?

- a) Sunt aplicații pe care utilizatorii le pot descărca gratuit de pe Internet
- b) Sunt aplicații pe care utilizatorii le pot folosi gratuit de pe Internet pentru o scurtă perioadă de timp

- c) Sunt aplicații pe care utilizatorii le pot folosi, îmbunătăți și distribui gratuit pe Internet
- d) Sunt aplicații de pe Internet la care utilizatorii pot primi gratuit actualizări.

19. Ați primit un e-mail de la un expeditor necunoscut care are un fișier atașat.

Care este cel mai bun mod de a acționa din perspectiva **securității**?

- a) Salvarea fișierului și ștergerea mesajului
- b) Scanarea fișierului pentru identificarea virușilor
- c) Cererea de detalii de la expeditor în ceea ce privește fișierul trimis
- d) Deconectarea calculatorului de la Internet și deschiderea fișierului.

20. Care este scopul folosirii unui **firewall**?

- a) Creșterea capacității hard disk-ului
- b) Prevenirea accesului neautorizat pe calculator
- c) Creșterea vitezei de conectare la Internet
- d) Curățarea fișierelor virusate.

## 3.2. Fișe de aplicații

### Fișa 1

1. Accesați un motor de căutare pe Internet și căutați informații despre **Delta Dunării**.
2. Copiați într-un document cele mai importante informații pe care le-ați găsit cu privire la acest subiect și apoi adresele paginilor web folosite pentru documentare.
3. Căutați apoi 3 imagini semnificative despre Delta Dunării și le copiați în același fișier. Salvați documentul cu numele vostru.
4. Accesați căsuța voastră poștală și trimite-ți un e-mail către colegul vostru de bancă, cu subiectul **Despre Delta Dunării**.
5. Răspundeți la mesajul de e-mail primit de la colegul de bancă.
6. Redirecționați mesajul primit de la colegul vostru către doamna profesoară.

## Fișa 2

1. Accesați un motor de căutare pe Internet și căutați informații despre Munții Apuseni.
2. Copiați într-un document cele mai importante informații pe care le-ați găsit cu privire la acest subiect și apoi adresele paginilor web folosite pentru documentare.
3. Căutați apoi 3 imagini semnificative despre Munții Apuseni și le copiați în același fișier. Salvați documentul cu numele vostru.
4. Accesați căsuța voastră poștală și trimite-ți un e-mail către colegul vostru de bancă, cu subiectul **Despre Munții Apuseni**.
5. Răspundeți la mesajul de e-mail primit de la colegul de bancă.
6. Redirecționați mesajul primit de la colegul vostru către doamna profesoară.

## Fișa 3

### Raspundeți cu Da/Nu

Nr. crt.	DA/NU	INTREBARE
1.		Sunt online și întâlnesc pe cineva de vârsta mea. Este bine să-i dau adresa sau numărul de telefon pentru a ne întâlni?
2.		Am o poză digitală și cineva de pe net vrea să o vadă. Este bine să o trimit acelei persoane?
3.		Vizitez un site de jocuri și vreau să imi fac cont. Ei îmi cer numărul de telefon și numele meu. Pot sa le introduc?
4.		Sunt în mijlocul unei conversații pe messenger și cineva îmi vorbește urât. Raspund le fel de urât?
5.		Sunt online și întâmpin o problemă cu contul de e-mail. Un prieten de pe Facebook se oferă să mă ajute și imi cere parola pentru accesul la e-mail. O furnizez?
6.		Sunt online și cineva care stă în apropiere de mine vrea să ne întâlnim. Pot să mă întâlnesc cu persoana respectivă?
7.		O persoană din lista de prieteni pe care am cunoscut-o pe Internet

		vrea să ne întâlnim să mergem la film. Îmi anunț părinții?
8.		Îmi fac un cont pe Facebook și trebuie să introduc o parolă. Este numele meu potrivit pentru parola contului meu?
9.		Vreau un cont pe un site de socializare, Facebook. Îmi folosesc numele meu adevărat și datele personale?
10.		Am primit un mail de la o adresă pe care nu o cunosc. Deschid mailul?
11.		Un prieten de pe Internet mă întreabă unde îmi petrec timpul de obicei. Îi povestesc despre aceste locuri?
12.		Aveți foarte mulți prieteni în lista de prieteni pe care nici măcar nu-i cunoașteți?
13.		Aveți pe contul de Facebook foarte multe poze și toată lumea poate să le vadă?
14.		Furnizați parolele conturilor voastre părinților?
15.		Știu părinții voștri ce faceți pe Internet și ce site-uri accesați?

#### Fișa 4

1. Completați spațiile punctuate cu următoarele cuvinte: program de explorare, Google Chrome, browser, paginilor, Internet Explorer

Pentru a naviga prin WWW, este necesar un .....Web, care permite vizualizarea .....Web și deplasarea între pagini. Acesta se numește ..... Cele mai utilizate browsere sunt ....., Opera, Netscape Navigator și .....

2. Folosind aplicația Paint realizați un desen în care veți încadra în forme geometrice și culori diferite (soare și nor; cerc și dreptunghi etc.) avantajele și dezavantajele utilizării Internetului, regăsite în tabelul următor.

Spargerea parolei personale	Dictionar online
Imagini rău intenționate	Filmulețe comice
Furt de identitate	Expunere la conținut neadecvat
Resursă imensă de informație	Comunicare la mare distanță
Virusi	Deteriorarea gramatică a limbii
Dependență	Implicare în activități ilegale
Jocuri educative online	Publicitate pentru companii

3. Creați un email cu subiectul **Fișă de lucru informatică** pe care să îl expediați colegului de bancă. Introduceți în corpul mesajului următorul text: Dragă coleg, Aceasta este fișa mea de lucru pentru ora de informatică. Atașați fișierul ce conține rezolvarea fișei.

## Fișa 5

1. Descoperă cuvintele și notează-le pe caiet:

drpet ed trua0	
wafeeerr	
carerewa	
ertinnet	
erashaew	
iclneță	
elasgliție	
igocyprht	

2. Stabiliți legăturile dintre elementele celor două coloane, folosind asocieri de forma număr-literă:

1	Shareware		a	Reprezintă un regim de distribuire gratuită a aplicațiilor, cu condiția ca utilizatorul să ofere o donație în scop caritabil.
2	Careware		b	Reprezintă un regim de distribuire a aplicațiilor protejate de dreptul de autor în mod gratuit de către acesta, cu mențiunea că ele pot fi folosite, dar nu pot fi vândute.
3	Licență		c	Reprezintă un regim de distribuire a aplicațiilor fără intermediar, direct de la autor.
4	Drept de autor		d	Este o modalitate legată de protejare împotriva copierii neautorizate și a plagiatului creațiilor artistice, literare sau științifice care au fost publicate sau nu.
5	Freeware		e	Reprezintă dreptul de folosire a unor aplicații achiziționate contracost de la un autor.

## CAPITOLUL IV

### EDITORUL GRAFIC PAINT

#### 4.1. Teste grilă

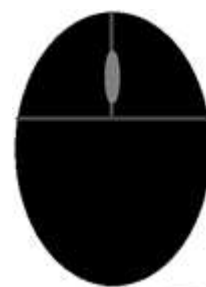
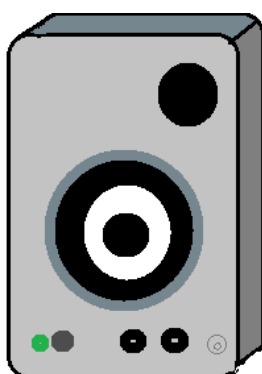
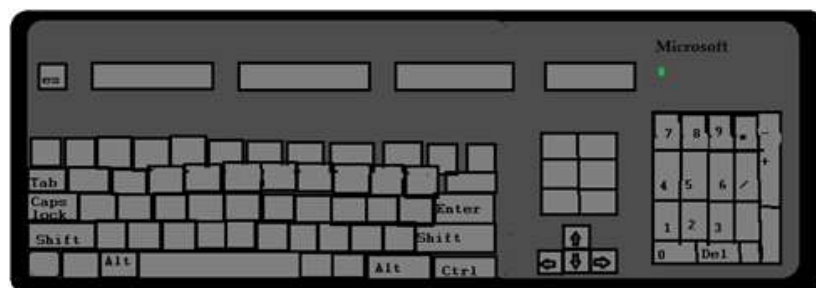
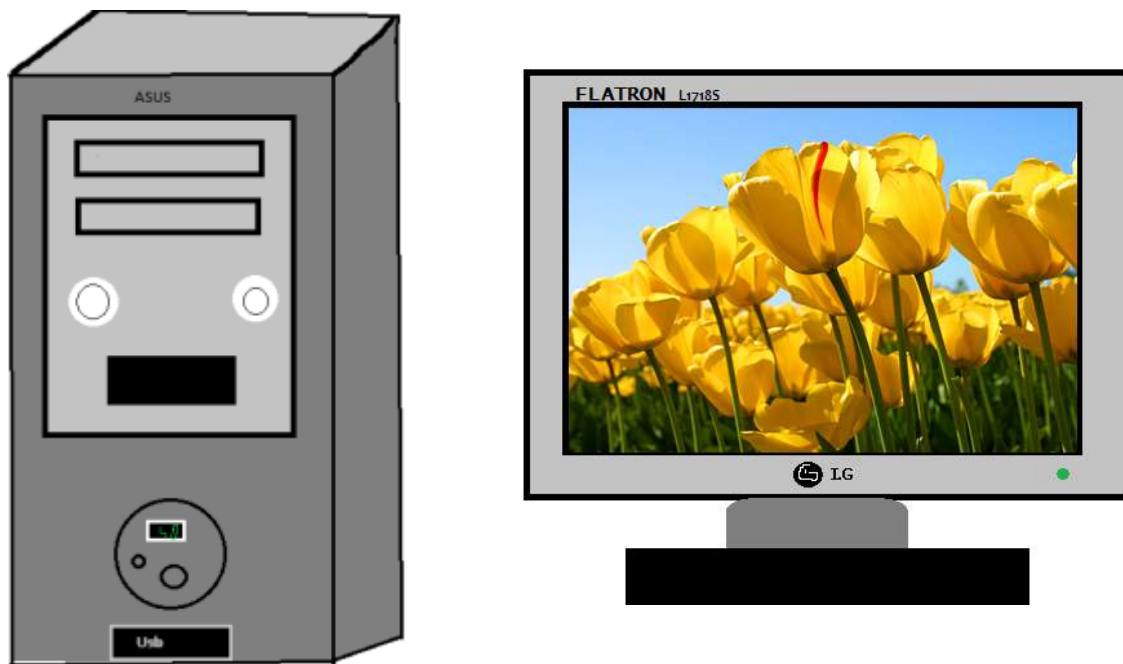
1. Care dintre următoarele aplicații reprezintă un editor grafic?
  - a) Word
  - b) Paint
  - c) NotePad
  
2. Cum salvăm un desen?
  - a) File->Save as
  - b) File->New
  - c) File->Open
  
3. Un desen realizat în Paint poate fi salvat ca imagine de tipul:
  - a) png
  - b) doc
  - c) gif

## 4.2. Fișe de aplicații

### Fișa 1

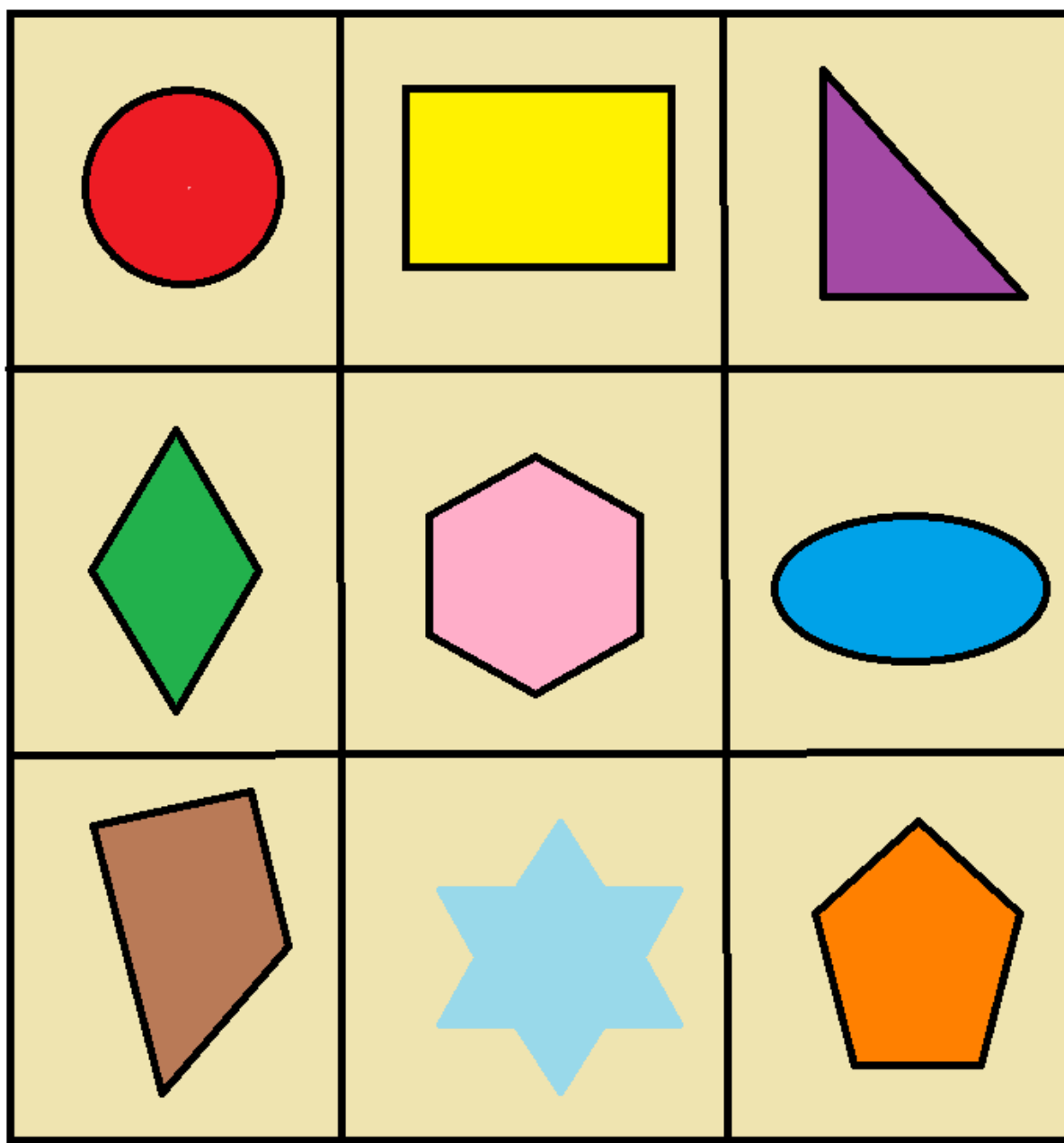
Desenați în Paint principalele componente ale unui calculator.

*Exemplu:*



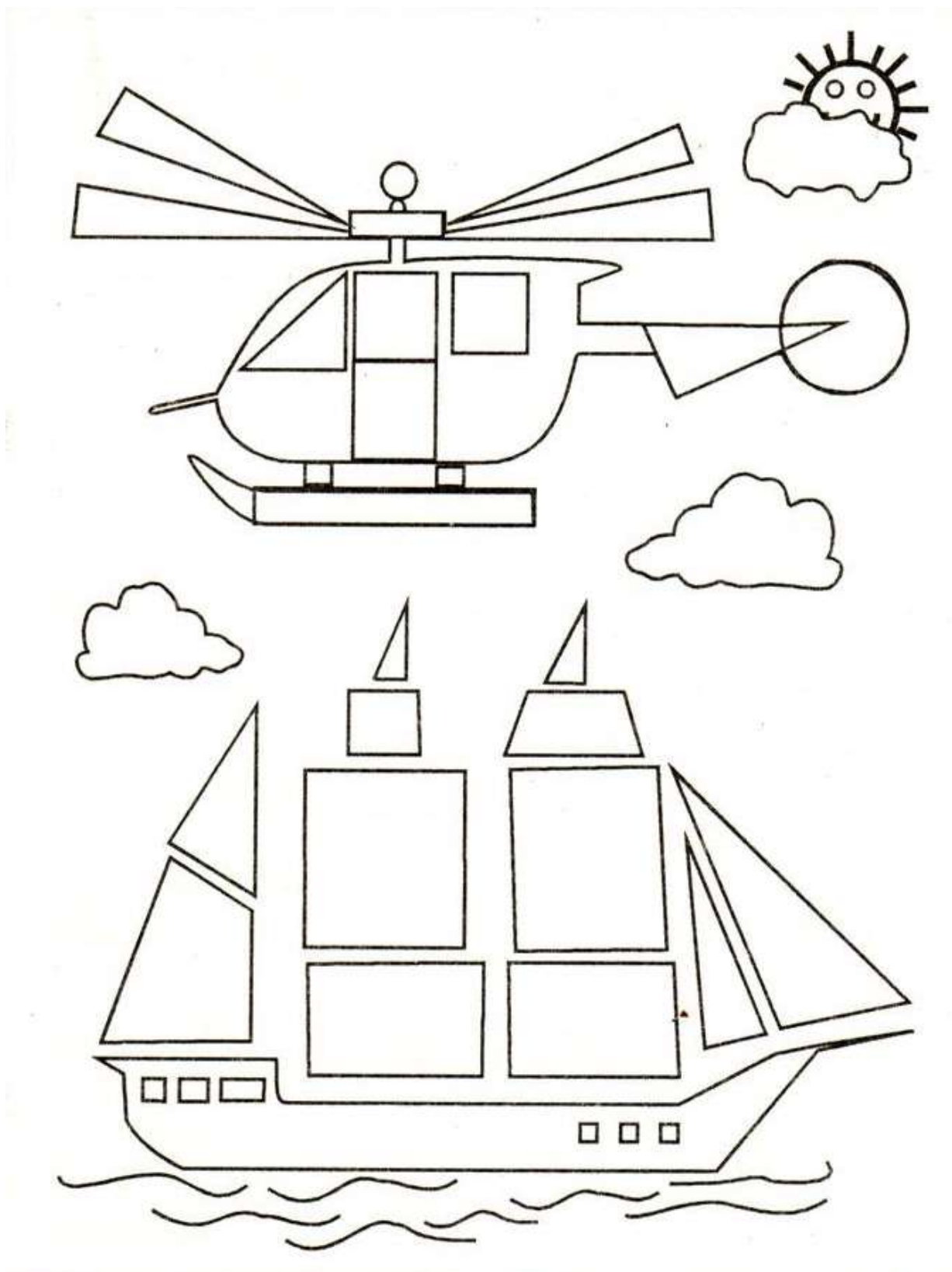
## Fișa 2

Împărțiți ecranul în 9 părți. În fiecare parte desenați câte o figură geometrică colorată diferit. Spațiul rămas gol în fiecare căsuță umpleți-l cu o culoare diferită față de culoarea figurilor geometrice.



### Fișa 3

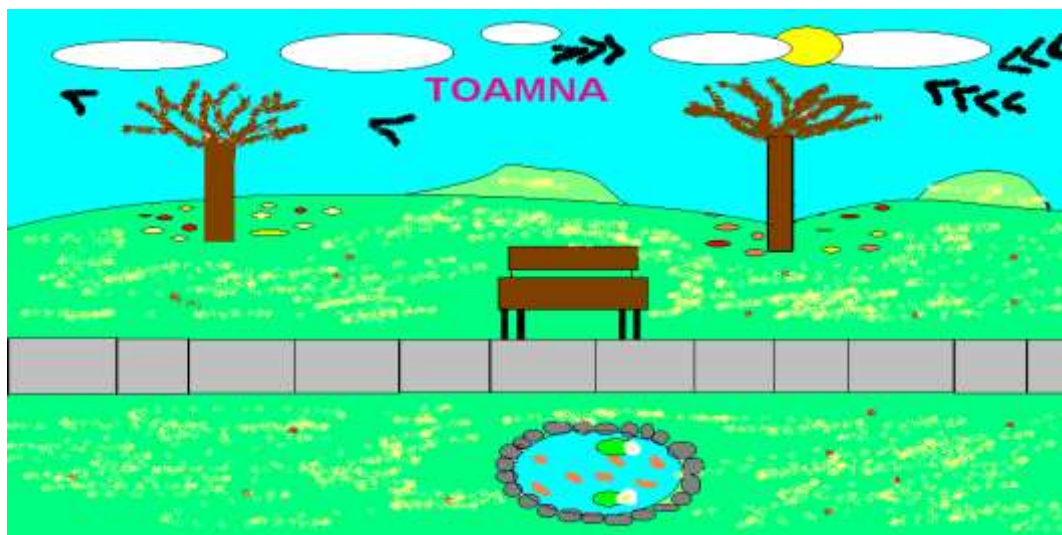
Realizați în Paint următorul desen. Colorați cercurile cu galben, pătrățelele cu albastru, triunghiurile cu roșu și dreptunghiurile cu verde.



## Fișa 5

Realizați un desen în Paint care să reprezinte un peisaj de toamnă.

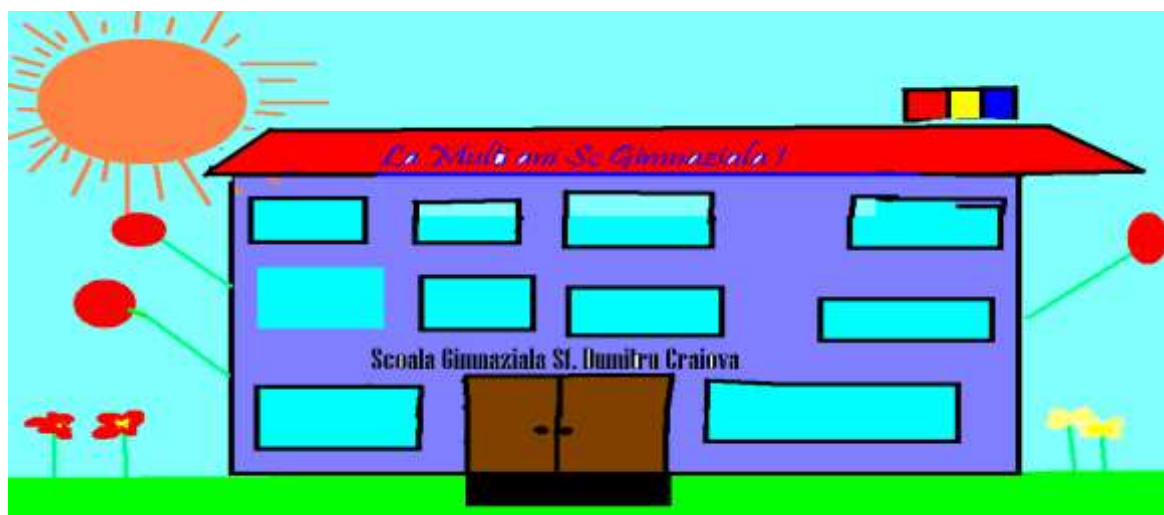
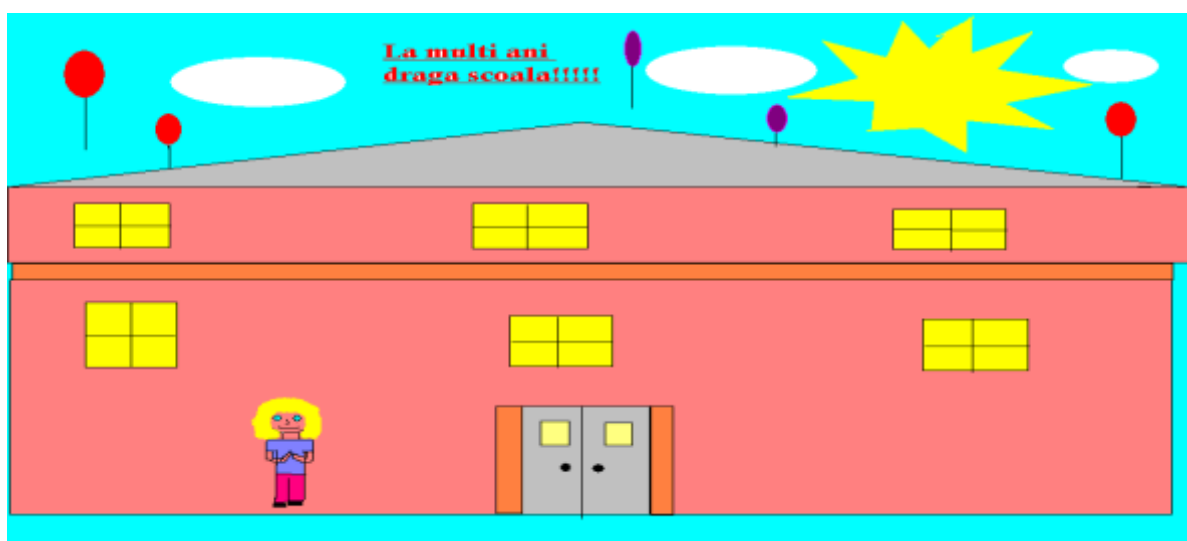
Exemple realizate de elevi:



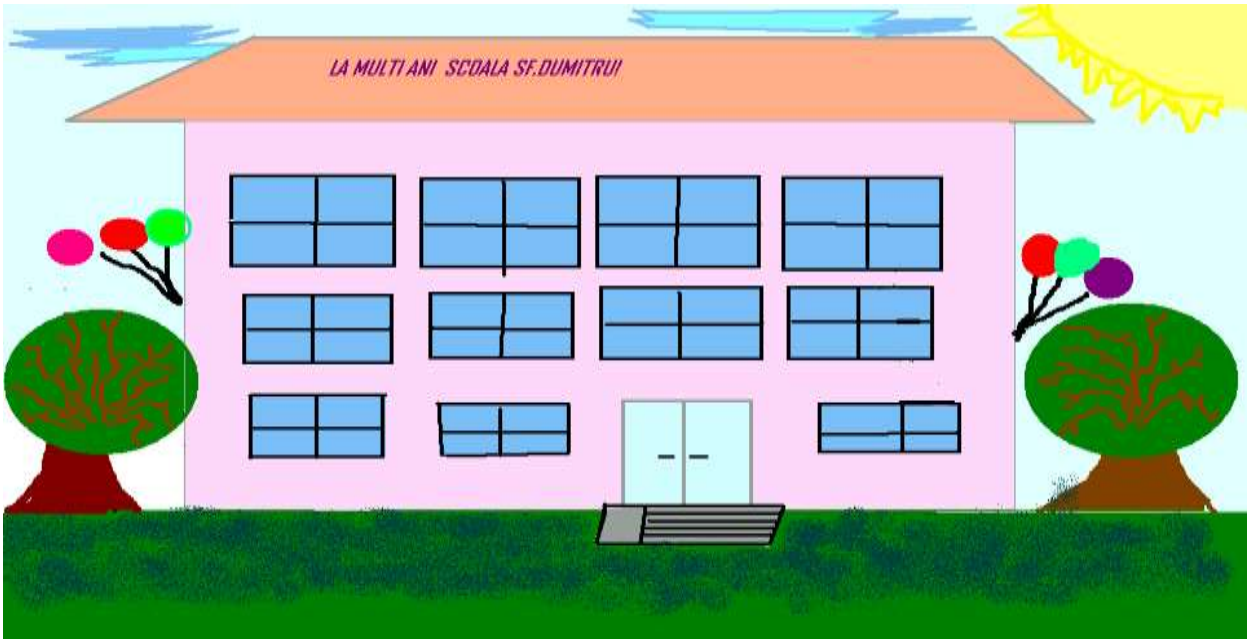
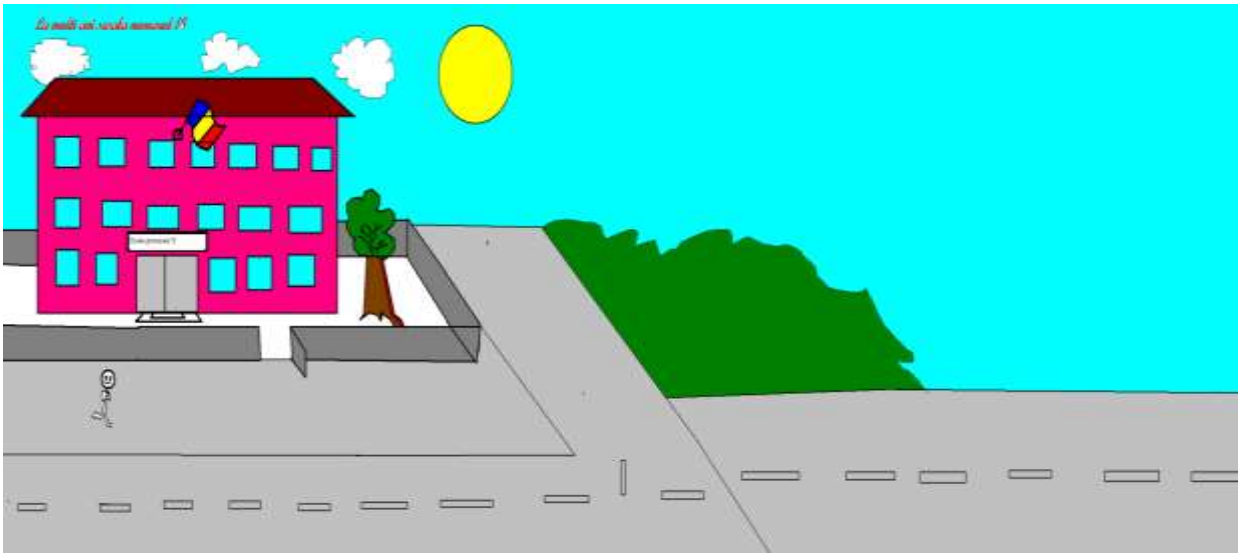
## Fișa 6

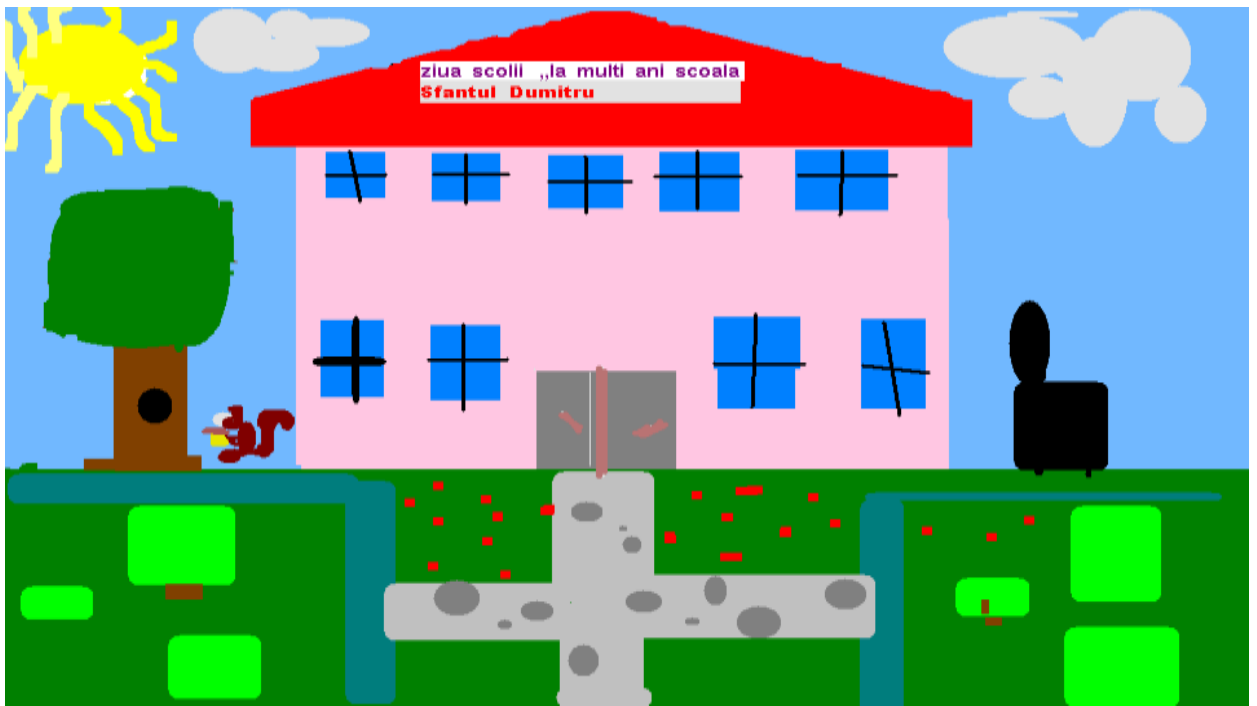
Realizați un desen în Paint cu ocazia zilei școlii voastre, cu titlul „Școala mea în forme și culori”.

Exemple realizate de elevi:



*Handwritten signature*





## Fișa 7

Realizați un desen în Paint cu ocazia sărbătorii de HALLOWEEN.

Exemple realizate de elevi:





## Fișa 8

Realizați un desen în Paint cu ocazia sărbătorilor de iarnă cu titlu „Așteptându-l pe Moș Crăciun”

Exemple realizate de elevi:















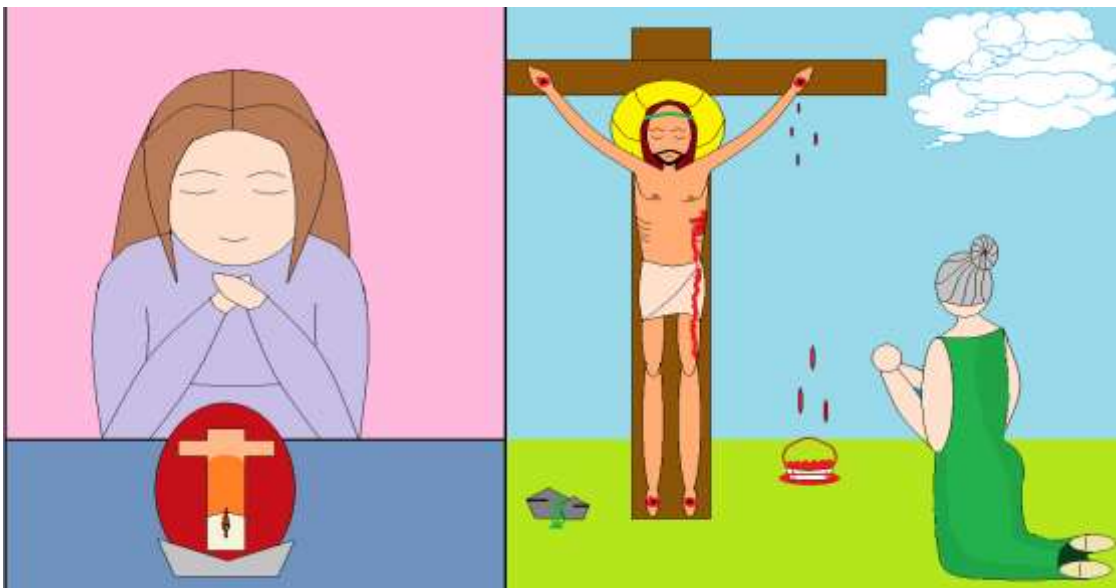
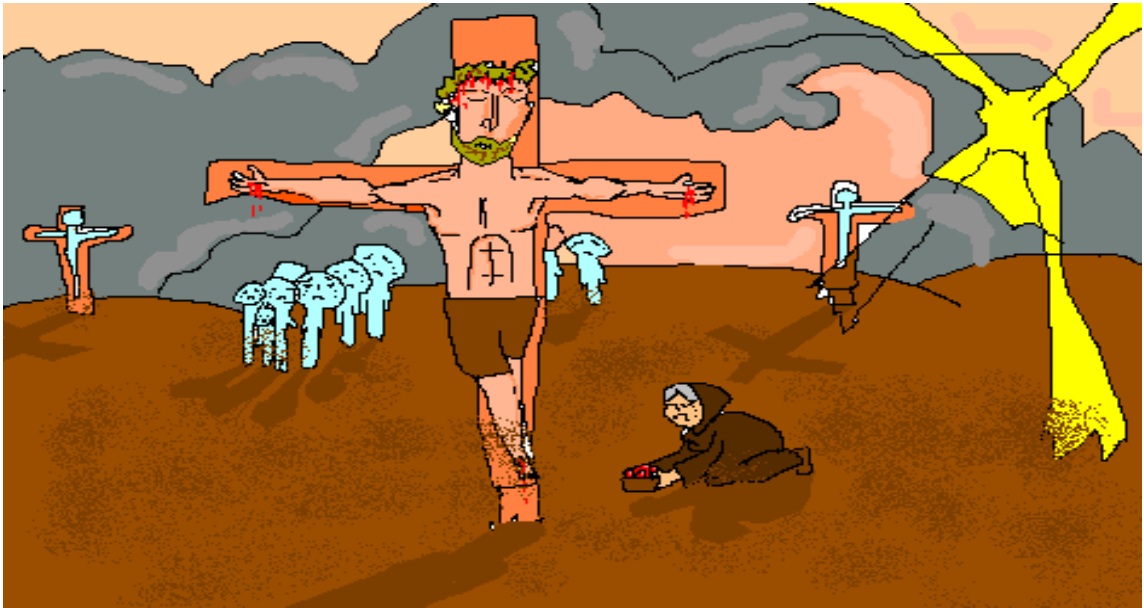


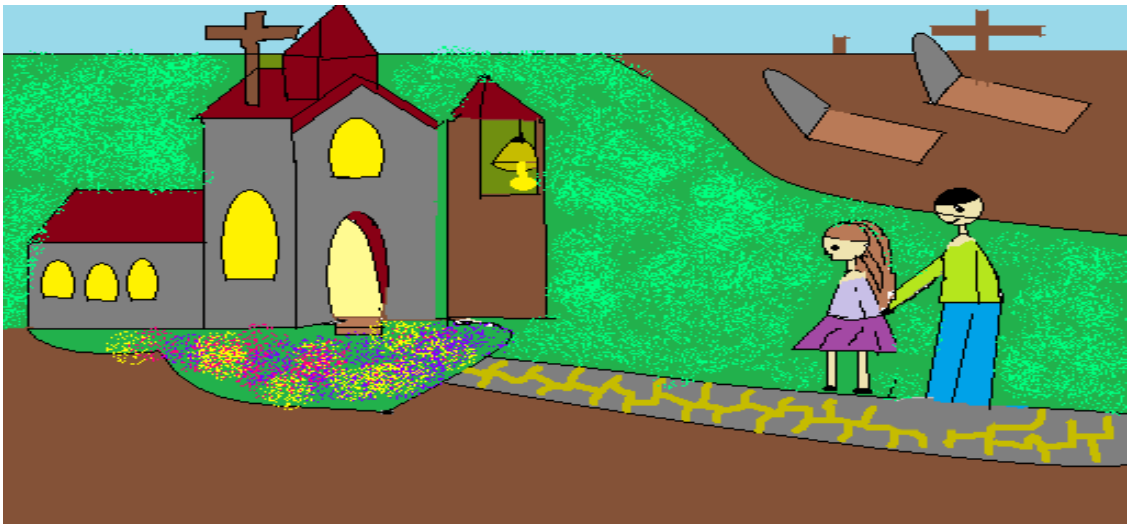
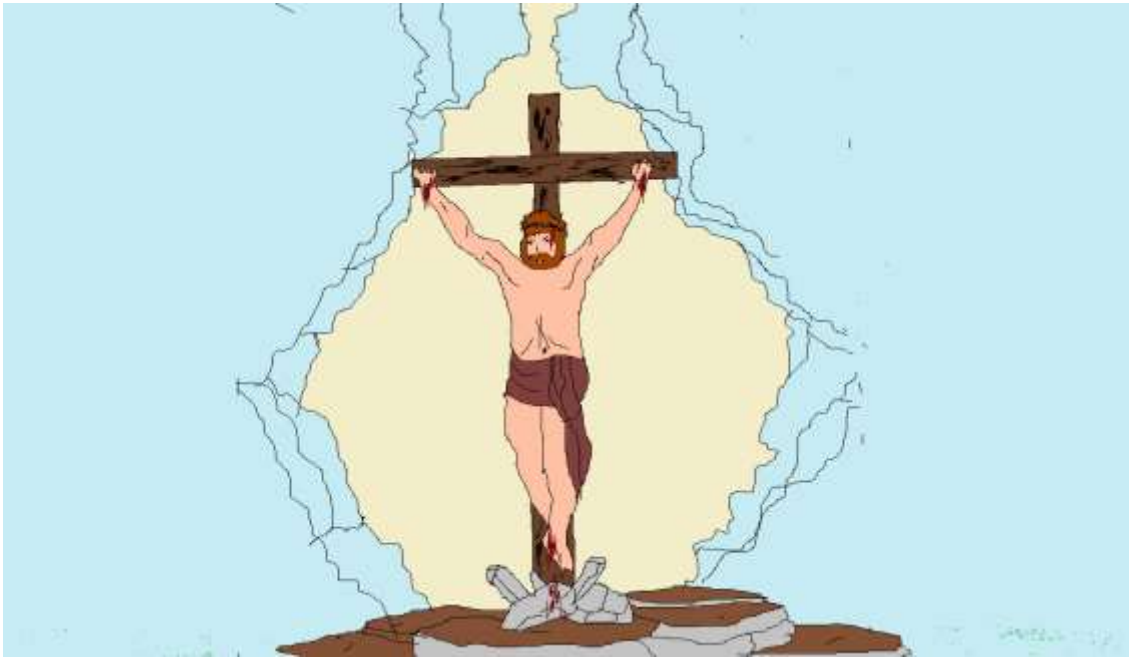
## Fișa 9

Realizați un desen în Paint cu ocazia sărbătorilor de Paște.

Exemple realizate de elevi:









## CAPITOLUL V

### ALGORITMI ȘI JOCURI SCRATCH

#### 5.1. Teste grilă

1. Asociază fiecărui termen din coloana din stânga descrierea corespunzătoare din coloana din dreapta.

Claritate	Algoritmul trebuie să se termine după un număr finit de pași.
Generalitate	Algoritmul trebuie să fie descris foarte clar, precis, fără ambiguități
Finalitate	Algoritmul trebuie să corespundă unei metode de rezolvare corecte a problemei
Corectitudine	Algoritmul trebuie să rezolve o clasă întreagă de probleme, și nu un caz particular.

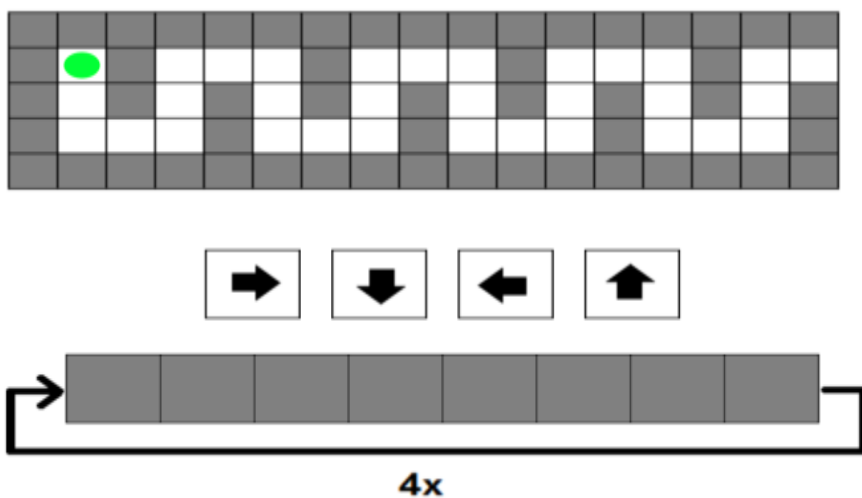
2. Care este rezultatul următoarelor expresii:

- a)  $(2+4*3/2)\%3$
- b)  $15/3+15\%3$
- c)  $(7/2+9\%2)*2+9/2\%3$
- d)  $374\%10 + 374/10\%10 + 374/100$

3. Pentru fiecare din expresiile de mai jos, stabiliți valoarea de adevăr (A/F), știind că  $x=10$  și  $y=5$ .

- a)  $(x < = 10)$  and  $(y < 7)$
- b)  $(x>7)$  or  $(y<3)$**
- c)  $(x>12)$ and $(y<=7)$

4. Variabilei  $x$  i se atribuie un numar cu exact 4 cifre. Scrie un algoritm care sa determine suma cifrelor variabilei  $x$ . Specificați care sunt datele de intrare, datele de ieșire și datele intermediare (de manevră).
5. Ajută robotul verde să iasă din labirint. Robotul va repeta aceste instrucțiuni de 4 ori. Trageți de săgeți pentru a forma un set de instrucțiuni.



## 5.2. Fișe de lucru

### Fișa 1

1. Sunteți pe o scenă la un spectacol. Selectați un decor și un personaj care vă reprezintă.
2. Prezentați-vă publicului.
3. Alegeți un instrument la care veți interpreta o melodie preferată.

De exemplu, melodia MULTI ANI TRĂIASCĂ, cu următoarele note muzicale în gama Do:

SOL, SOL, SOL, SOL, RE,

SI, SI, SI, SI, SOL

LA, DO(de sus), SI

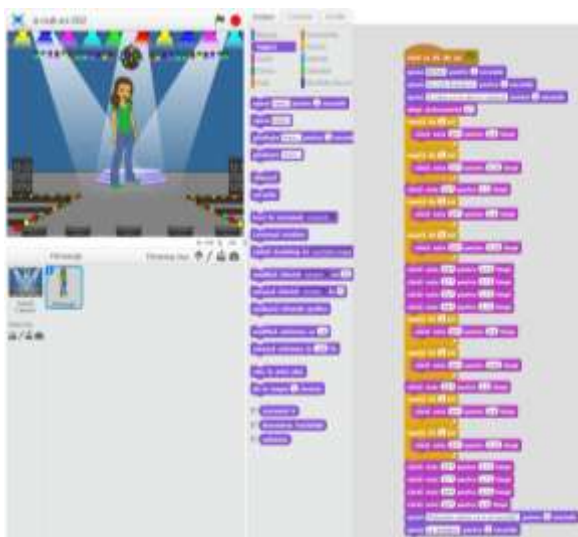
SOL, SOL, SOL, SOL, RE,


SI, SI, SI, SI, SOL

LA, SI, SOL

4. Afișați un mesaj de mulțumire către public.

## FIȘĂ DE LUCRU - REZOLVATĂ



când se dă clic pe 

spune BUNA! pentru 2 secunde

spune Eu sunt Anastasia! pentru 2 secunde

spune Si vreau sa va cant un cantece! pentru 4 secunde

alege instrumentul 3

repetă de 2 ori

    cântă nota 55 pentru 0.5 timpi

    ↴

repetă de 2 ori

    cântă nota 55 pentru 0.25 timpi

    ↴

cântă nota 50 pentru 0.5 timpi

repetă de 2 ori

    cântă nota 59 pentru 0.5 timpi

    ↴

repetă de 2 ori

    cântă nota 59 pentru 0.25 timpi

    ↴

cântă nota 55 pentru 0.75 timpi

cântă nota 57 pentru 0.75 timpi

cântă nota 60 pentru 0.75 timpi

cântă nota 59 pentru 0.75 timpi

repetă de 2 ori

    cântă nota 55 pentru 0.5 timpi

    ↴

repetă de 2 ori

    cântă nota 55 pentru 0.25 timpi

    ↴

cântă nota 50 pentru 0.5 timpi

repetă de 2 ori

    cântă nota 59 pentru 0.5 timpi

    ↴

repetă de 2 ori

    cântă nota 59 pentru 0.25 timpi

    ↴

cântă nota 55 pentru 0.75 timpi

cântă nota 57 pentru 0.75 timpi

cântă nota 59 pentru 0.75 timpi

cântă nota 55 pentru 0.5 timpi

spune Multumesc pentru ca m-ati ascultat! pentru 2 secunde

spune La revedere! pentru 2 secunde

Fișa 2

## JOC CU BILE



### CODURILE PENTRU BILA CARE CREȘTE PUNCTAJUL



```
when green flag clicked
  go to random position
  set y to 180
  loop forever
    change y by -5
    if y < -170 then
      go to random position
      set y to 180
```

```
when green flag clicked
  set score to 0
  loop forever
    if touches paddle? then
      play sound pop
      go to random position
      set y to 180
      change score by 1
```

## CODUL PENTRU PADELA (Paddle)



Scratch code for paddle movement. It starts with a 'when green flag clicked' event. An infinite loop contains two 'if' blocks. The first 'if' block checks 'if the right arrow key is pressed?' and if true, it 'change x by 10'. The second 'if' block checks 'if the left arrow key is pressed?' and if true, it 'change x by -10'. A 'Paddle' sprite is visible in the top right corner.

## CODURILE PENTRU MINGEA CARE SCADE PUNCTAJUL

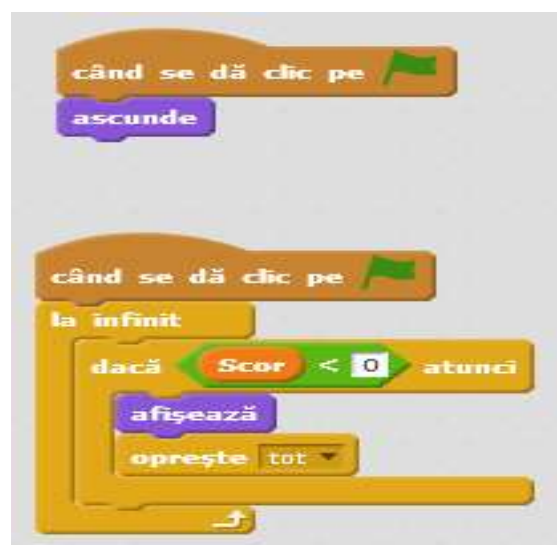


Scratch code for ball movement and boundary detection. It starts with a 'when green flag clicked' event. The ball is moved to a random position and its y-coordinate is set to 180. An infinite loop contains a 'change y by -5' block. A 'if' block checks 'if y coordinate < -170?'. If true, it moves the ball to a random position and sets y to 180.



Scratch code for paddle collision and score deduction. It starts with a 'when green flag clicked' event. An infinite loop contains an 'if' block that checks 'if touches Paddle?'. If true, it plays the 'alien creak1' sound, moves the ball to a random position, sets y to 180, and 'change Score by -5'. An 'Earth' sprite is visible in the top right corner.

## CODUL PENTRU GAME OVER



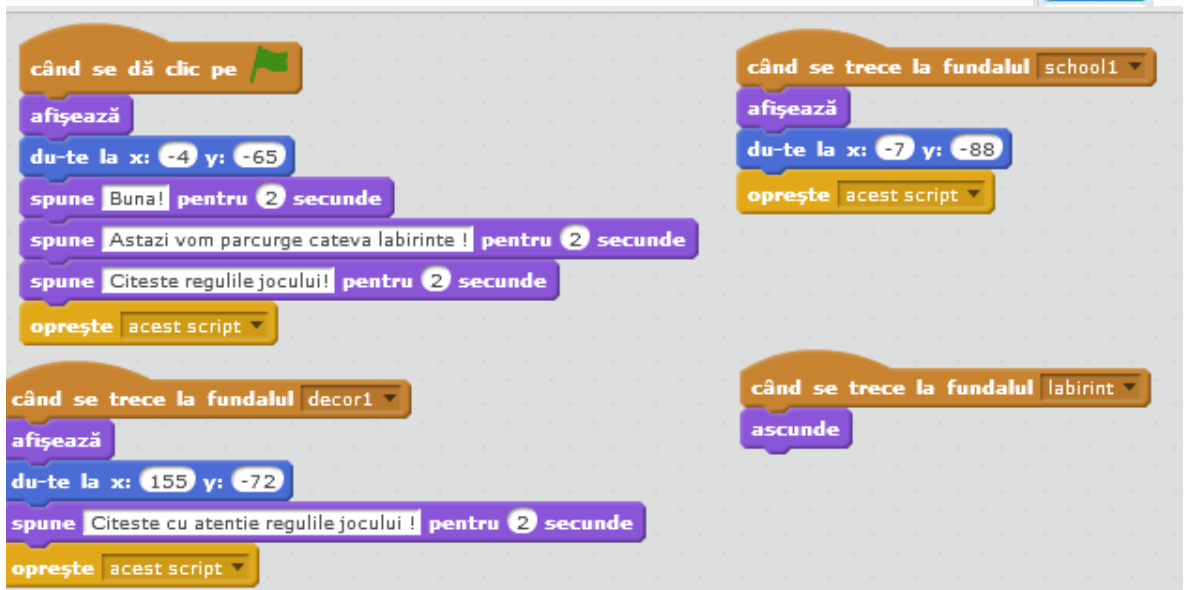
Scratch code for game over detection. It starts with a 'when green flag clicked' event, followed by an 'hide' block. An infinite loop contains an 'if' block that checks 'if Score < 0?'. If true, it 'show' and 'stop all'.



## REGULILE JOCULUI



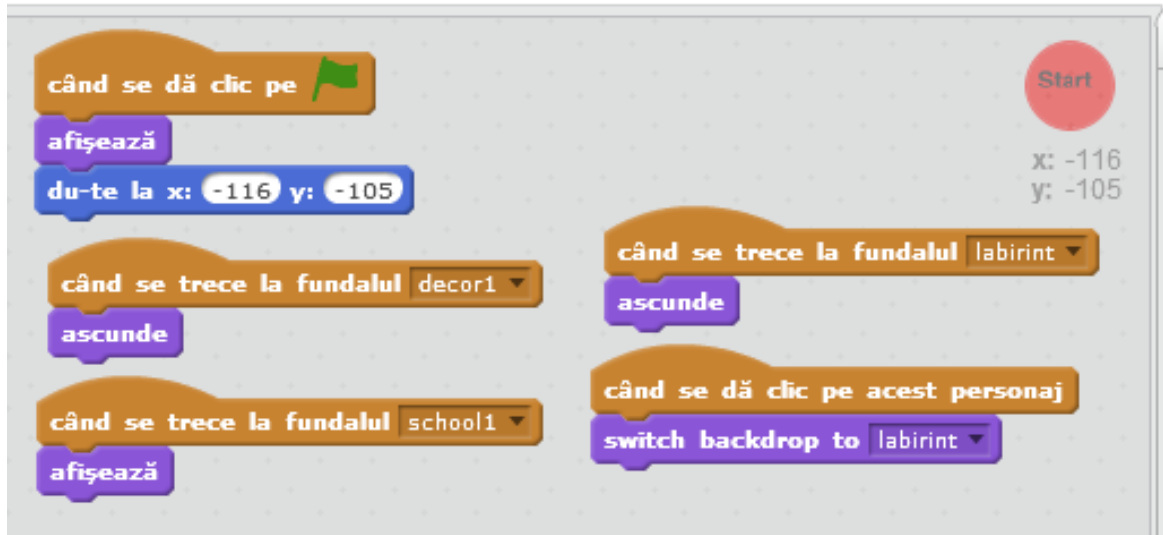
## CODURI PENTRU PERSONAJUL PINGUIN



## CODURI PENTRU PERSONAJUL REGULI



## CODURI PENTRU PERSONAJUL START



Scratch code for the Start character:

- when green flag clicked:** show, go to x: -116 y: -105.
- when backdrop changes to decor1:** hide.
- when backdrop changes to school1:** show.
- when this character is clicked:** switch backdrop to labirint.

Character coordinates: x: -116, y: -105.


## CODURI PENTRU PERSONAJUL ÎNAPOI



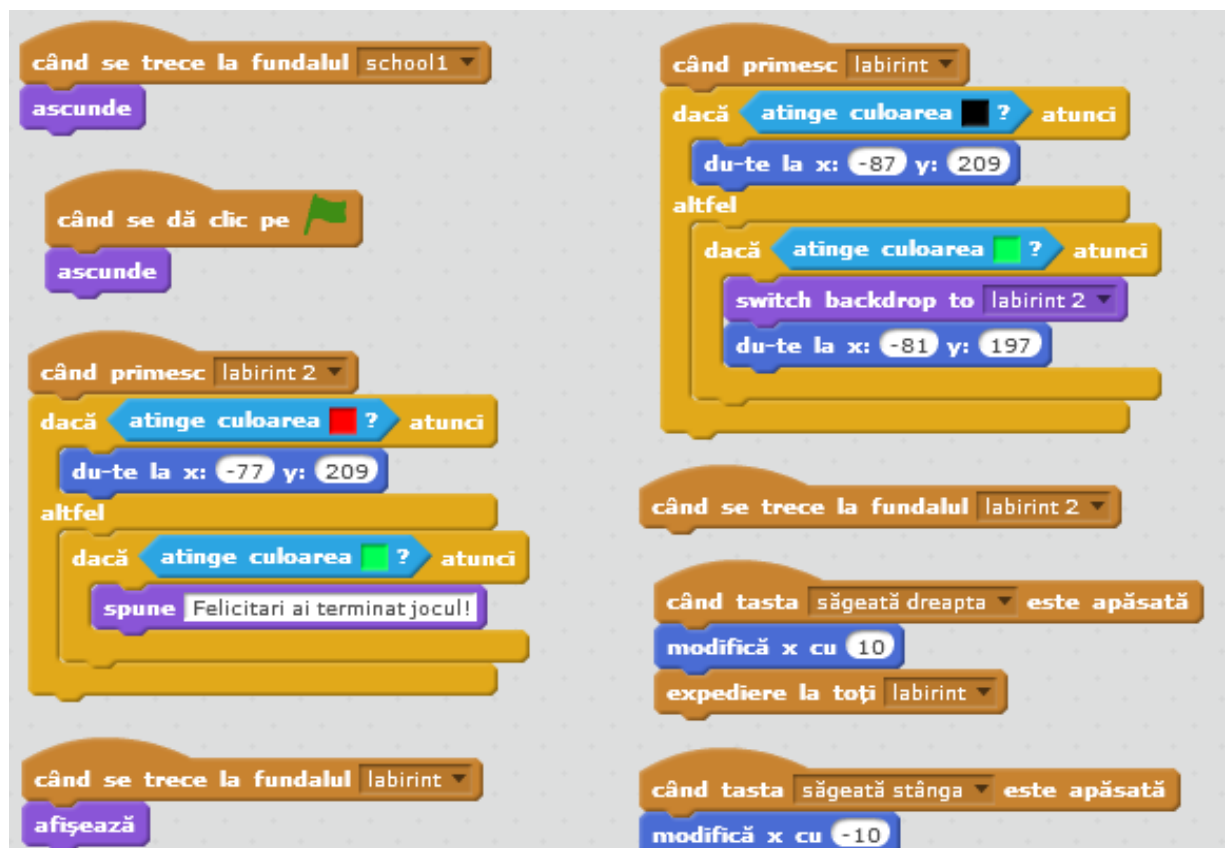
Scratch code for the ÎNAPOI character:

- when green flag clicked:** hide.
- when backdrop changes to decor1:** show.
- when backdrop changes to school1:** hide.
- when this character is clicked:** switch backdrop to school1, hide.

Character coordinates: x: -48, y: -236.



## CODURI PENTRU PERSONAJUL PISICĂ



Scratch code for the PISICĂ character:

- when backdrop changes to school1:** hide.
- when green flag clicked:** hide.
- when I receive labirint 2:** if (touches color red) go to x: -77 y: 209; else if (touches color green) say Felicitari ai terminat jocul!
- when I receive labirint:** if (touches color black) go to x: -87 y: 209; else if (touches color green) switch backdrop to labirint 2, go to x: -81 y: 197.
- when backdrop changes to labirint 2:** when right arrow key is pressed, modify x by 10; when left arrow key is pressed, modify x by -10.

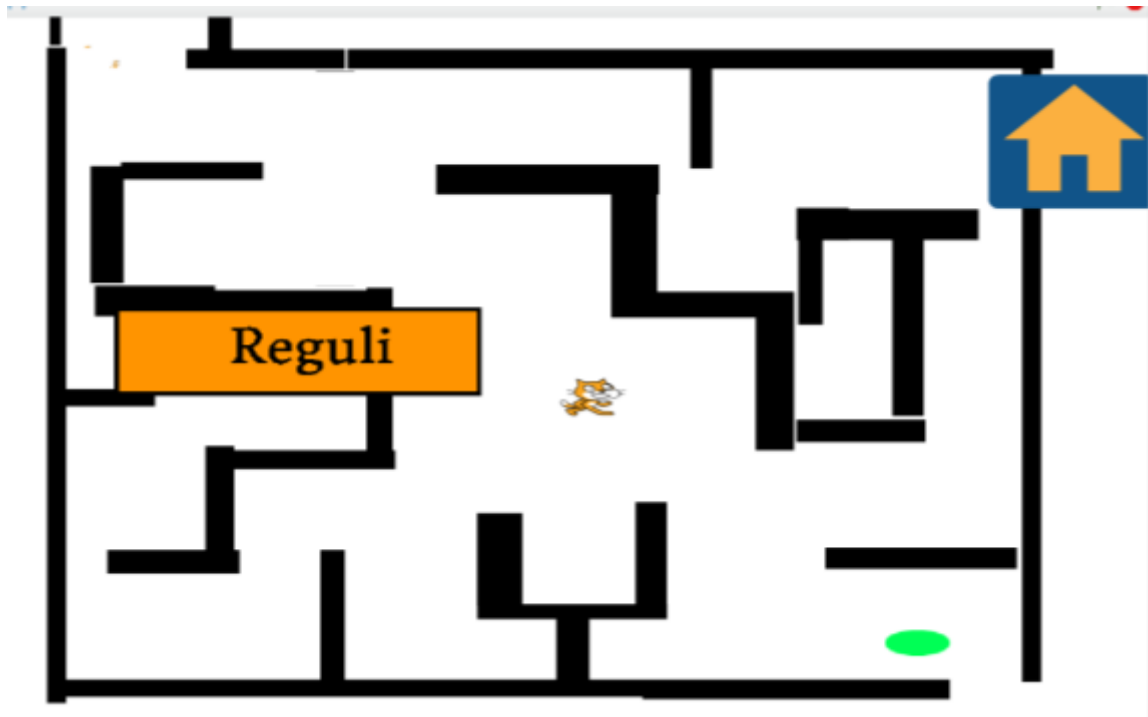
## CODURI PENTRU PERSONAJUL HOME BUTTON

Scratch code blocks for a character's home button:

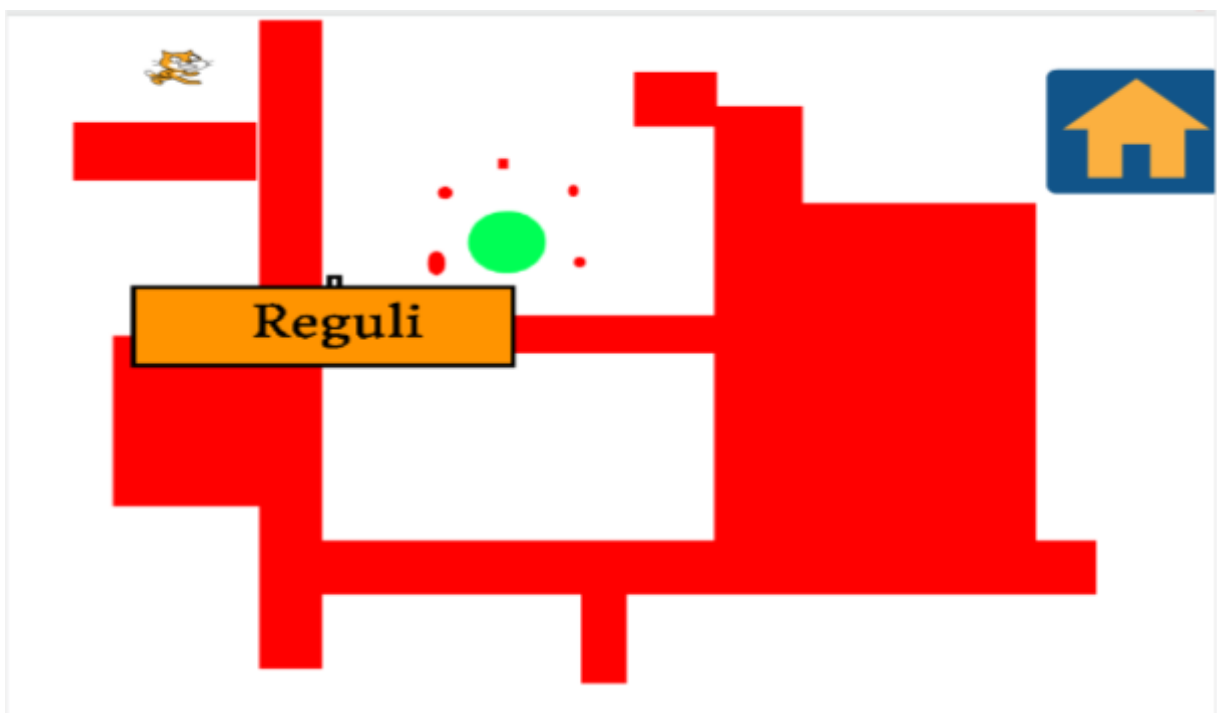
- When clicked: Go to x: 208 y: 123
- When clicked on this character: switch backdrop to school1

Position: x: 208

### LABIRINT NIVELUL 1

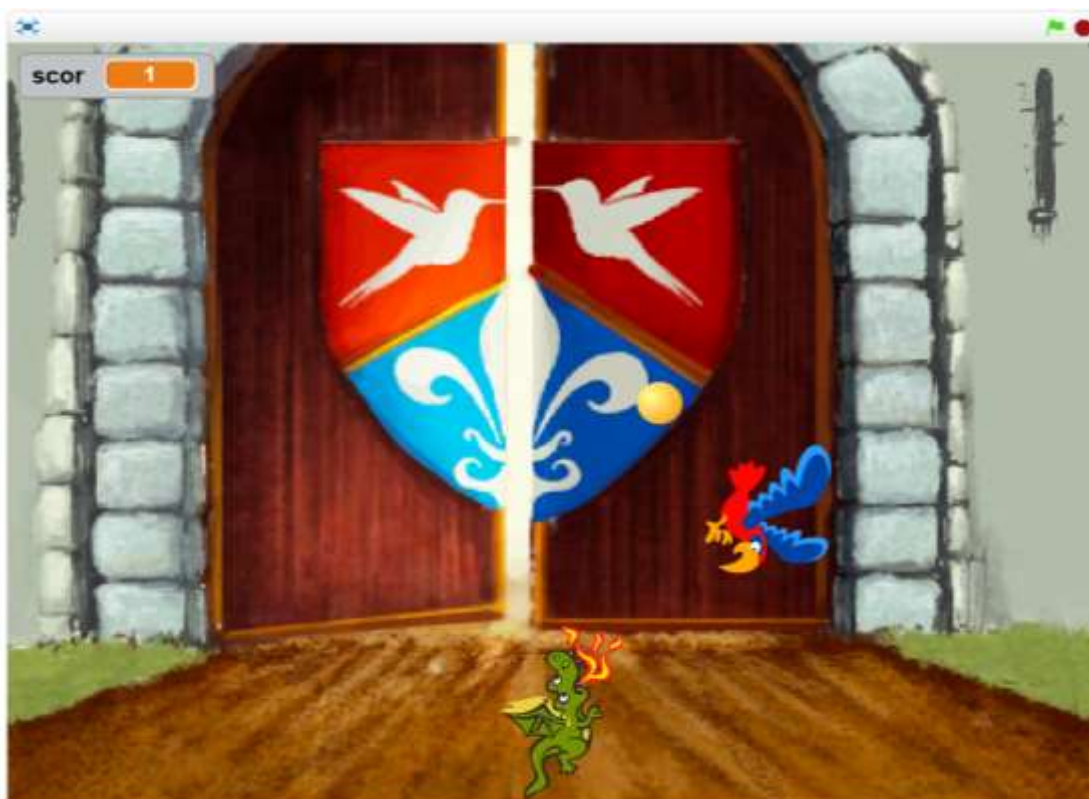


### LABIRINT NIVELUL 2

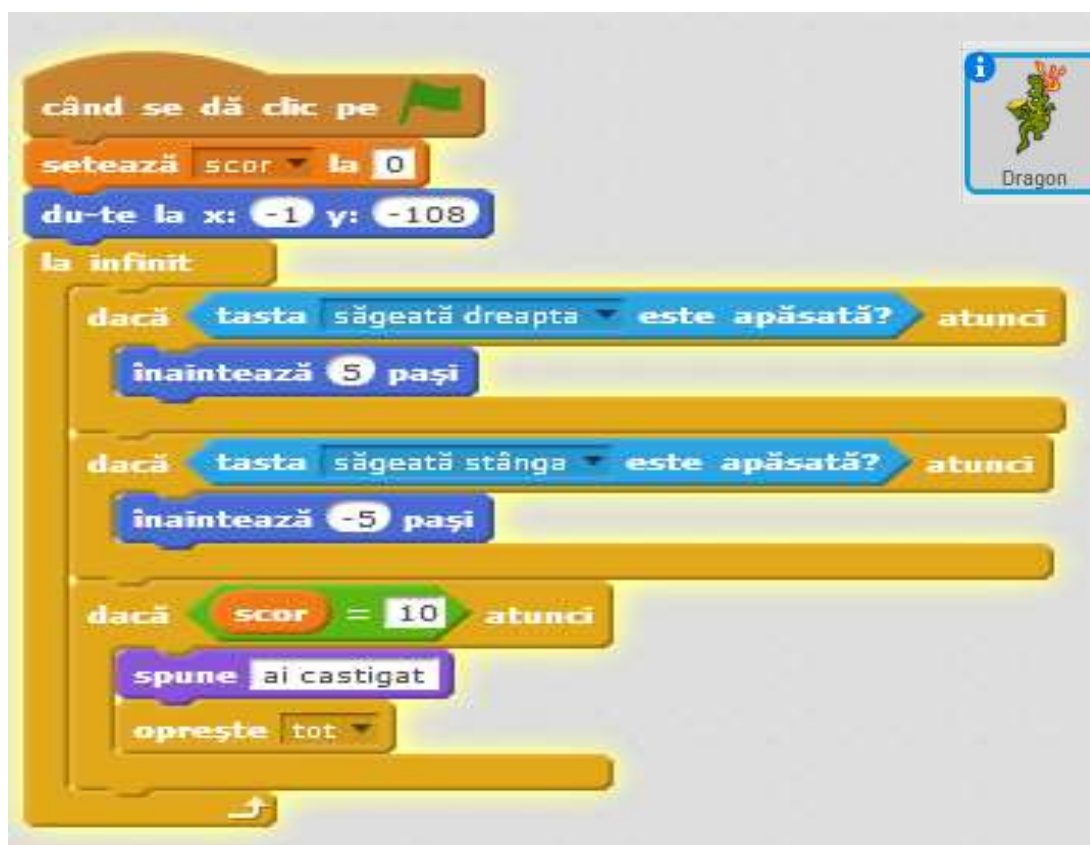


Fișa 4

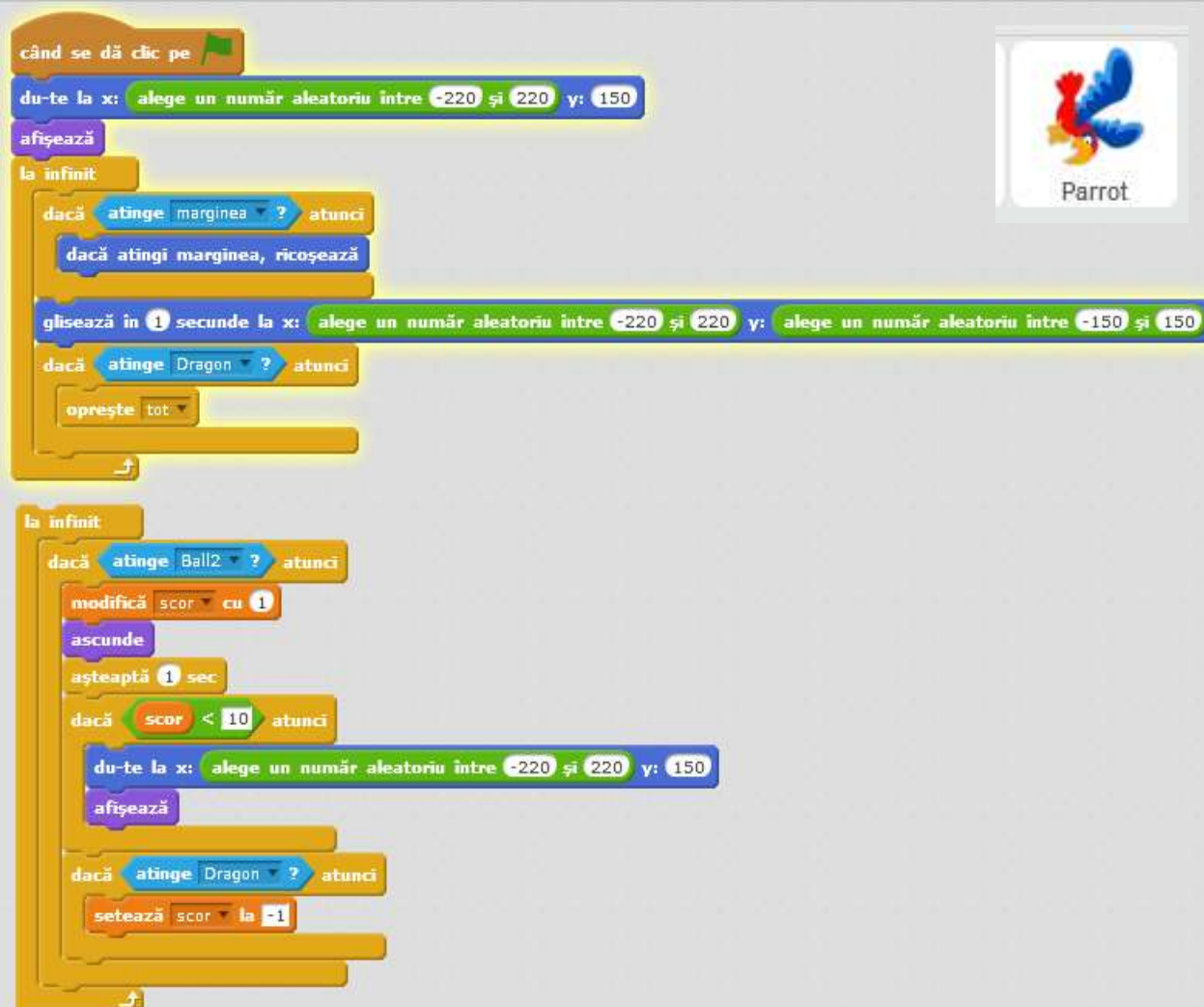
## JOC CU DRAGONI



### CODURI PENTRU PERSONAJUL DRAGON



## CODURI PENTRU PERSONAJUL DRAGON



The code for the Dragon character is organized into two main sections, each starting with a 'la infinit' (forever) loop.

**Top Section:**

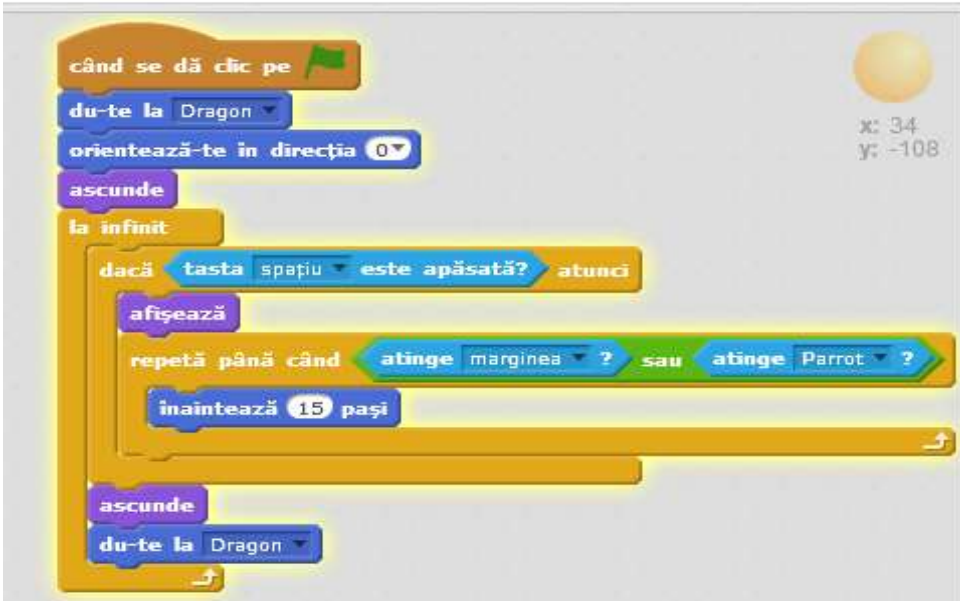
- Starts with 'când se dă clic pe' (when clicked).
- 'du-te la x: alege un număr aleatoriu între -220 și 220 y: 150' (go to random x, y: 150).
- 'afișează' (show).
- 'la infinit' loop:
  - 'dacă atinge marginea?' (if touches edge?) -> 'dacă atingi marginea, ricoșează' (if touches edge, bounce).
  - 'glisează în 1 secunde la x: alege un număr aleatoriu între -220 și 220 y: alege un număr aleatoriu între -150 și 150' (glide 1 second to random x, random y).
  - 'dacă atinge Dragon?' (if touches Dragon?) -> 'oprește tot' (stop everything).

**Bottom Section:**

- 'la infinit' loop:
  - 'dacă atinge Ball2?' (if touches Ball2?) -> 'modifică scor cu 1' (change score by 1), 'ascunde' (hide), 'așteaptă 1 sec' (wait 1 second).
  - 'dacă scor < 10?' (if score < 10?) -> 'du-te la x: alege un număr aleatoriu între -220 și 220 y: 150' (go to random x, y: 150), 'afișează' (show).
  - 'dacă atinge Dragon?' (if touches Dragon?) -> 'setează scor la -1' (set score to -1).

**Parrot Character:** A small image of a colorful parrot is shown in the top right corner with the label 'Parrot' below it.

## CODURI PENTRU PERSONAJUL BAL



The code for the Ball character is organized into a single main section starting with 'când se dă clic pe' (when clicked).

- 'când se dă clic pe' (when clicked):
  - 'du-te la Dragon' (go to Dragon).
  - 'orientează-te în direcția 0' (orient to direction 0).
  - 'ascunde' (hide).
- 'la infinit' loop:
  - 'dacă tasta spațiu este apăsată?' (if space key is pressed?) -> 'afișează' (show).
  - 'repetă până când atinge marginea? sau atinge Parrot?' (repeat until touches edge or touches Parrot?) -> 'înaintează 15 pași' (move 15 steps).
- 'ascunde' (hide).
- 'du-te la Dragon' (go to Dragon).

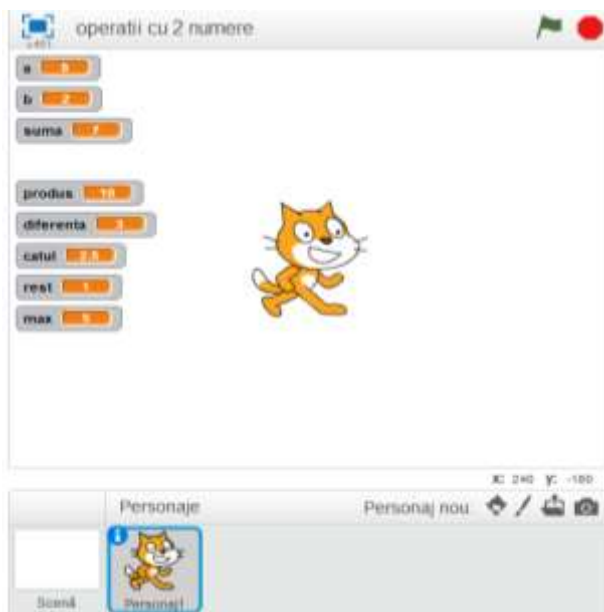
**Ball Character:** A small image of a yellow ball is shown in the top right corner with its coordinates 'x: 34 y: -108' below it.

## Fișa 5

### Enunțul problemei

Se citesc de la tastatură două numere naturale **a** și **b**. Să se calculeze:

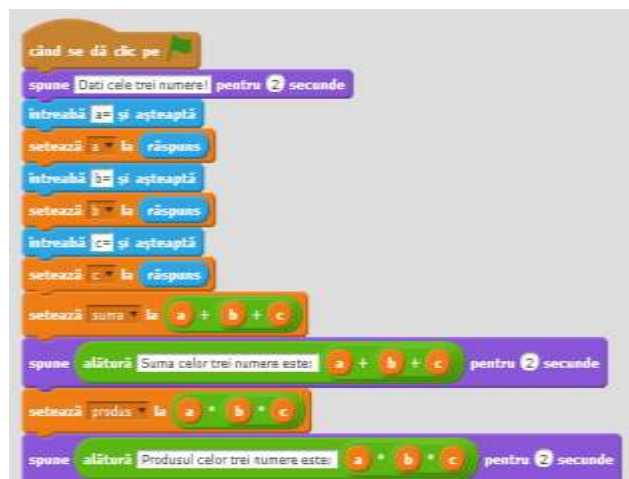
- suma numerelor citite;
- diferența dintre **a** și **b**;
- produsul numerelor;
- câtul împărțirii lui **a** la **b**;
- restul împărțirii lui **a** la **b**.
- Cel mai mare dintre cele două numere **a** și **b**.



### Enunțul problemei

Se citesc de la tastatură trei numere naturale **a**, **b** și **c**. Să se calculeze:

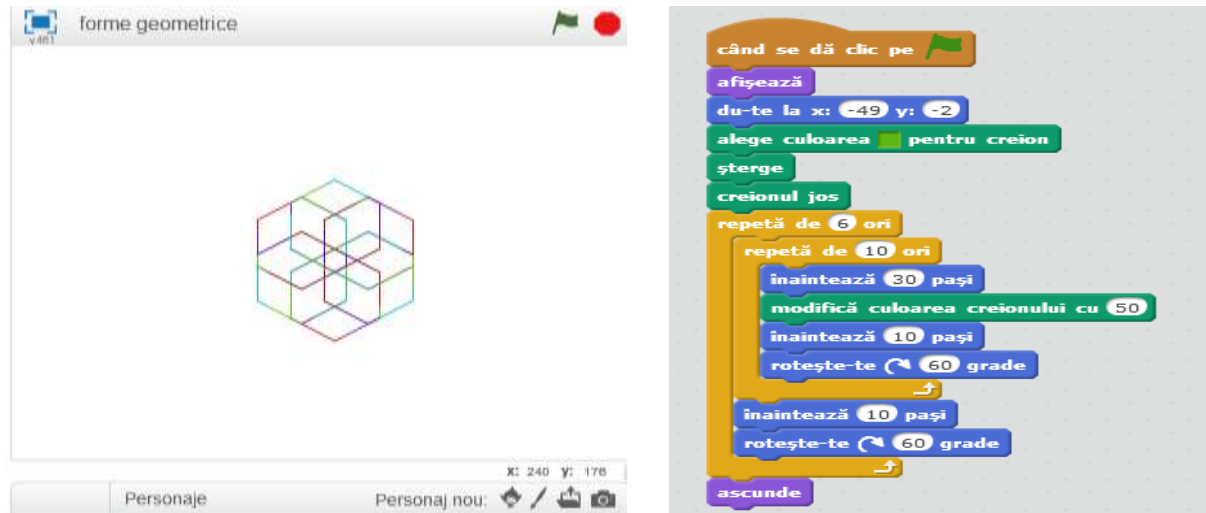
- suma numerelor citite;
- produsul numerelor citite;



## Fișa 6

### Enunțul problemei

Să se deseneze următoarea formă geometrică, folosind ca formă de bază hexagonul.



The image shows a Scratch project titled "forme geometrice". The stage displays a complex geometric pattern composed of overlapping hexagons. The code on the right is as follows:

```
when green flag clicked
  show
  go to x: -49 y: -2
  choose color for pen
  erase
  pen down
  repeat 6 times
    repeat 10 times
      move 30 steps
      change pen color by 50
      move 10 steps
      rotate 60 degrees
    move 10 steps
    rotate 60 degrees
  hide
```

Se citesc de la tastatură două numere naturale ce reprezintă laturile unui dreptunghi. Să se calculeze perimetrul și aria dreptunghiului.



The image shows a Scratch project titled "arie si perimetru dreptunghi". The stage displays the Scratch cat. The code on the right is as follows:

```
when green flag clicked
  ask and wait
  set a to answer
  ask and wait
  set b to answer
  set perimeter to 2 * a + 2 * b
  set area to a * b
```

### Enunțul problemei

Se citesc de la tastatură trei numere naturale ce reprezintă laturile unui triunghi. Să se calculeze perimetrul și aria triunghiului.



The image shows a Scratch project titled "aria triunghiului". The stage displays the Scratch cat. The code on the right is as follows:

```
when green flag clicked
  ask and wait
  set a to answer
  ask and wait
  set b to answer
  ask and wait
  set c to answer
  set sp to (a + b + c) / 2
  set area to radical(sp * (sp - a) * (sp - b) * (sp - c))
```

## BIBLIOGRAFIE

- Luminița Ciocar, - "Informatică și TIC". Manual pentru clasa a V-a – Editura Ștefania Penea, Litera, București, 2017  
Claudia Elena Stan,  
Oana Rusu  
Daniel POpa "Informatică și TIC". Manual pentru clasa a V-a – Editura Intuitex, București, 2017
- Carmen Popescu, - „Tehnologia informației și a comunicațiilor. Aplicații de laborator” – Editura L&S Info-mat, București, 2009  
Mihaela Păltineanu  
Doru Popescu „Tehnologia informației și a comunicațiilor. Manual pentru clasa a V-a” – Editura L&S Info-mat, București, 2013  
Anastasiu

## WEBOGRAFIE

[www.didactic.ro](http://www.didactic.ro)  
<http://cartielectronice.blogspot.com>  
<http://dualis.com>  
<https://scratch.mit.edu/>