

CAPITOLUL 1 – Sisteme informatice

L1. Ergonomia postului de lucru. Norme de securitate și protecție în laboratorul de informatică	3
L2. Sisteme de calcul. Tipuri de sisteme de calcul	5
L3. Componenta hardware a unui sistem de calcul	8
L4. Componenta software a unui sistem de calcul.....	11

CAPITOLUL 2 – Sistemul de operare Windows

L5. Elemente de interfață grafică	13
L6. Organizarea datelor pe suport extern. Noțiunile de fișier și director	15
L7. Operații cu foldere și fișiere	17
L8. Accesorii ale sistemului de operare Windows	19

CAPITOLUL 3 – Internet

L9. Noțiuni generale despre Internet	22
L10. Browsere	25
L11. Motoare de căutare. Metode de rafinare a căutării.....	28

CAPITOLUL 4 – Legislație și conduită

L12. Drepturi de autor.....	30
L13. Siguranța pe Internet.....	32

CAPITOLUL 5 – Editoare grafice

L14. Rolul unui editor grafic	34
L15. Aplicația Paint – elemente de interfață specifice	35

CAPITOLUL 6 – Algoritmi

L16. Noțiunea de algoritm. Proprietăți ale algoritmilor	39
L17. Clasificarea datelor. Noțiunea de constantă, variabilă. Expresii.....	41
L18. Mediu grafic de programare SCRATCH	44
L19. Noțiunea de structură secvențială. Forme de reprezentare într-un mediu grafic.	47
L20. Noțiunea de structură alternativă. Forme de reprezentare într-un mediu grafic.	50

Aplicații pentru vacanță	53
--------------------------------	----

Răspunsuri	57
------------------	----

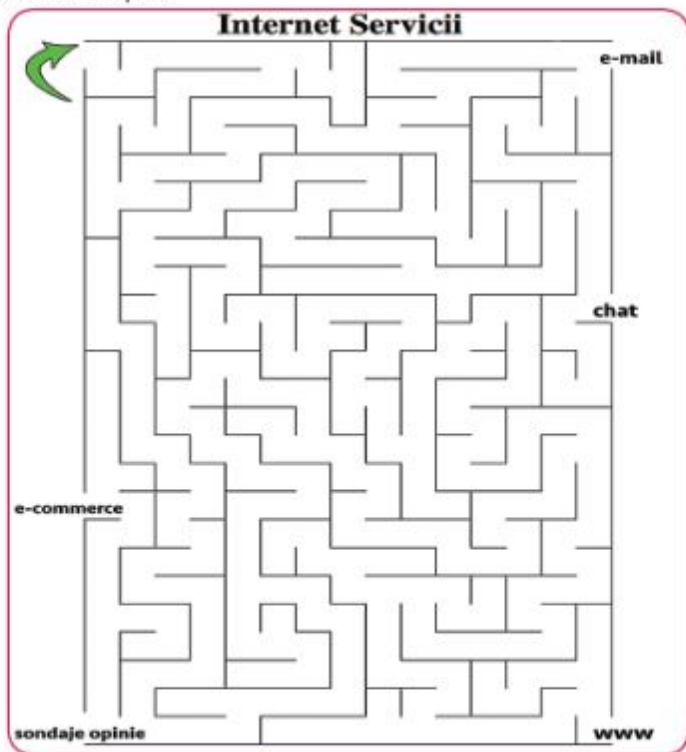


Noțiuni generale despre Internet

Lecția 9



1 Paul este un utilizator începător în rețeaua Internet. Ajutați-l pe Paul să parcurgă labirintul, astfel încât, plecând de la săgeata verde, să ajungă la cel mai utilizat serviciu al acestei rețele.



2. Completați următoarele afirmații:

- a) reprezintă un regim de distribuire gratuită a aplicațiilor cu condiția oferirii unei donații în scop caritabil.
- b) Freeware reprezintă un regim de distribuire a aplicațiilor
- c) reprezintă un regim de distribuire a aplicațiilor fără intermediar, direct de la autor, pentru o perioadă limitată de timp.
- d) Licența reprezintă de folosire a unor aplicații achiziționate de la un autor.



3. Găsiți drumul fiecărui termen (Licență, Shareware, Freeware, Careware) către unul din avantajele, respectiv dezavantajele descrise în labirintul de mai jos:

Posibilitatea de upgrade la o versiune mai nouă

Nu se vinde sau modifică

Poate fi o versiune restrânsă sau temporară

Pot fi distribuite în mod gratuit

Se poate realiza donația în scop caritabil

Varianta comercială include o taxă pentru distribuție

Pot fi testate înaintea achiziționării

Este acoperit de dreptul de autor

Deteriorarea CD-ului în timp

Beneficierea de suport tehnic din partea producătorului

Se găsesc într-o varietate largă pe internet

Costuri ridicate pentru anumite programe

Freeware

Careware

Licență

Freeware

Licență

Shareware

Licență

Shareware

Freeware



Aplicația Paint – elemente de interfață specifice

Respect pentru oameni și cărți

Lecția 15



1. Ați primit în dar un ceas de perete de mărime 20 cm × 25 cm și nu vă place cum arată. Proiectați, utilizând aplicația Paint, o imagine cu 2 cm mai mică și pe orizontală și pe verticală, pe o temă la alegere, care să poată fi plasată în fundalul ceasului vostru. Ceasul va conține obligatoriu toate orele de la 1 la 12. Salvați imaginea cu numele *ceas.jpg*. (Exemple de teme: Planete, Minioni, Dinozauri, Frozen ș.a.)
2. Sunteți organizatori ai Balului Boboceilor și aveți nevoie de un afiș pe tema *Povești Disney*. Utilizând imagini semnificative și fontul *waltograph*, instalat anterior, realizați acest afiș. Elementele sale obligatorii vor fi: numele evenimentului, locația, data și ora, persoana de contact și imagini. Salvați fișierul realizat cu numele de *bal.jpg*.
3. Folosind o imagine de fundal și imagini pentru decor de pe Internet realizați un model de orar. Salvați fișierul cu numele *orar.jpg*.
4. Reproduceți imaginea următoare într-un fișier de dimensiunea 1100 × 500 pixeli. Salvați imaginea cu numele *desen.jpg*.



5. Folosind imaginile următoare, desenați animalele reprezentate în fișiere cu rezoluția de 300 × 200 pixeli și salvați-le cu denumiri semnificative (*catel.jpg* etc.).

3. Alegeți varianta corectă pentru animația din imaginile de mai jos:



Pe parcursul animației se:

- schimbă decorul;
- schimbă costumul personajului, decorul și se revine la decorul și costumul inițial al personajului;
- schimbă costumul personajului și decorul;
- schimbă costumul personajului, decorul și după 5 secunde se revine la decorul și costumul inițial al personajului.

4. Care dintre următoarele variante de script realizează animația prin care personajul Olaf, din Frozen, descompus fiind, ajunge în 9 secunde întreg la acționarea tastei *Space* (Spațiu) și apoi revine la forma descompusă. Pentru personaj avem la dispoziție patru costume, olaf, olaf1, olaf2 și olaf3. Primul costum este singurul în care personajul este întreg, iar în rest este descompus.

Variantele de script sunt:

- a)
- b)
- c)
- d)