

Teste inițiale Testul I	3
Teste inițiale Testul II	5

CAPITOLUL 1 – Prezentări electronice

L1. Microsoft Powerpoint – Elemente de interfață grafică.	
Operații de gestionare a prezentărilor	6
L2. Structura unei prezentări. Operații cu diapozitive	8
L3. Formatarea textului, a obiectelor și a diapozitivelor.....	10
L4. Efecte de animație și tranziție.....	14
L5. Modalități de expunerea unei prezentări.....	17
L6. Reguli elementare de proiectare și de susținere a unei prezentări	19
L7. Prezi – prezentare generală. Creare cont. Elemente de bază.	22
L8. Crearea unei prezentări	24
L9. Utilizarea prezentării în modul offline.....	26

CAPITOLUL 2 – Animații grafice și modele 3D

L10. Animații grafice	28
L11. Modelare 3D	31
Obiecte 3D în PowerPoint	31

CAPITOLUL 3 – Internet

L12. Măsuri de siguranță în utilizarea Internetului. Protecția datelor personale...	36
L13. Poșta electronică.....	39

CAPITOLUL 4 – Algoritmi

L14. Elemente de bază utilizate în exersarea algoritmilor	43
L15. Schema logică. Limbajul Pseudocod. Etapele unui exercițiu algoritmic	46
1. Schema logică.....	46
2. Limbajul pseudocod.....	51
L16. Structuri repetitive	56
1. Structura repetitivă cu test inițial (condiționată anterior)	56
2. Structura repetitivă cu test final (condiționată posterior)	59
3. Structura repetitivă cu număr cunoscut de pași (cu contor).....	62
L17. Modalități de reprezentarea structurilor repetitive în mediul grafic.....	65
Răspunsuri.....	69

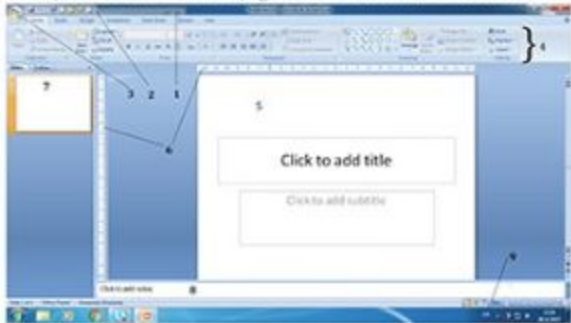
Prezentări electronice



Microsoft Powerpoint – Elemente de interfață grafică. Operații de gestionare a prezentărilor



1. Identificați elementele de interfață grafică numerotate, din fereastra de mai jos:



- | | |
|---------|---------|
| 1. | 5. |
| 2. | 6. |
| 3. | 7. |
| 4. | 8. |

2. Completați afirmațiile de mai jos:

- a) Pentru a minimiza panglica se utilizează opțiunea din meniul
- b) Panglica conține Fiecare filă de lucru conține grupuri de identificate prin nume, separate prin , care au sau nu

Libris.ro

16 Reguli elementare de proiectare și de susținere a unei prezentări

Respect pentru oameni și cărți



1. Determinați în puzzle cuvintele indicate în partea dreaptă.

EO
AP
LETP
TZTN
SEJFDV
TTXIYC
YIVEMRYRXXRPGGDNTTKAP
KDGQFLTADAAPFREGLIY
FNXUSENTONNNFOEELT
MPNBNSKETIZEWDOF
MDXCPRESEEMIRVU
ATYAAJYPYATE
ULDTRWQZFIJTI A
ZONTEZTLTGCGIE
OMENJNJFVDGTIWEK
FZOYVTP ZWKOEZB
VECRUHA FWAIXF
RGXOE MNOTH
PHWD BZAN
PQ PI

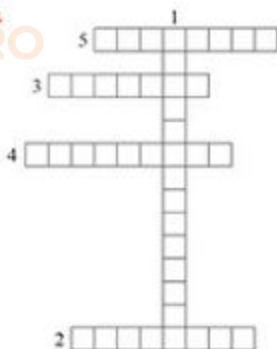
REGULI
EFICIENȚĂ
EXPUNERE
PREZENTARE
ANIMATE
TRANZITE
FUNDAL
CONTRAST
TRANSPARENȚĂ

2. Alegeți, bifând căsuțele alăturare, regulile de care trebuie să țineți cont în proiectarea unei prezentări electronice.

- Utilizați cât mai multe fonturi pentru textul din prezentare, pentru a o face mai atractivă!
- Reduceți la minim numărul de diapozitive dintr-o prezentare!
- Stabiliți fundal diferit pentru fiecare diapozitiv în parte!
- Nu utilizați fonturi înguste!
- Inserați cât mai mult text în diapozitive, pentru a fi siguri că este înțeles materialul!

7. Completați rebusul alăturat: i cărți

1. Sistem format din 3 axe (X, Y și Z).
2. Proiectarea de obiecte tridimensionale.
3. Proprietate a obiectelor 3D care, în PowerPoint, are trei categorii predefinite: perspectiva, paralel și pe diagonală.
4. Fila de pe care putem stabili adâncimea obiectului.
5. Efectele de modelare pot fi aplicate obiectelor și _____.



8. Completați căsuțele goale din imagine cu elementele potrivite din căsuțe.



2. Limbajul pseudocod

1. Utilizați cuvintele din lista alăturată pentru a completa propozițiile de mai jos:

a)este o modalitate de reprezentare a algoritmului, independent de un anumit limbaj de, respectă reguli de scriere și o anumită sintaxă în descrierea ce-l compun.

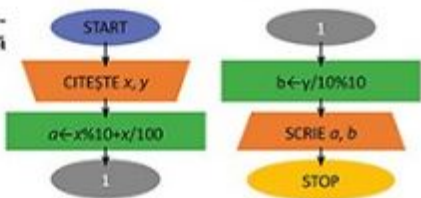
b) Noțiunea de utilizată în cadrul schemei logice, va fi înlocuită cu noțiunea de în limbajul pseudocod .

c) În cadrul unei instrucțiuni de atribuire variabilei trebuie să corespundă cu tipul

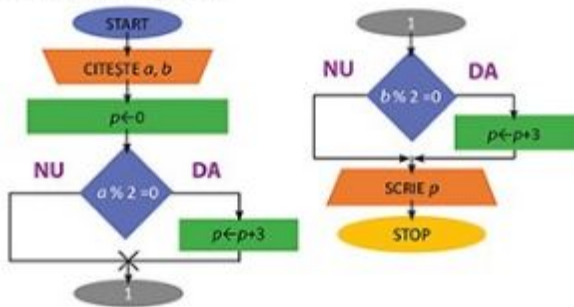
d) Structura alternativă este descrisă prin intermediul instrucțiunii de

decizie pseudocod
limbajul programare
operație expresiei tipul
instrucțiune operațiilor

2. Transcrieți în limbaj pseudocod următoarea schemă logică:



3. Transcrieți în limbaj pseudocod următoarea schemă logică, ținând cont de alinierea corectă a instrucțiunilor.



3. Stabiliți ordinea corectă a următoarelor instrucțiuni pentru a determina algoritmul de rezolvare a problemei:

Se introduce de la tastatură un șir de numere întregi, până la întâlnirea valorii 0. Afișați media aritmetică a numerelor pare din șir.

```

întreg a, nr
execută
real ma
nr ← 0
dacă (a % 2 = 0) atunci
citește a
nr ← nr + 1
scrie "Media aritmetică este ", ma/nr
sf.dacă
cât timp (a <> 0)
ma ← ma + a
    
```

4. Parcurgeți următorul algoritm, scris în limbaj pseudocod, și stabiliți ce se va afișa dacă se introduce următoarea valoare: $n = 50$.

```

algoritm șir
întreg x, c, inv, n, aux
citește n
x ← 1
cât timp (x <= n) execută
    aux ← x
    inv ← 0
    repetă
        c ← aux % 10
        inv ← inv * 10 + aux % 10
        aux ← aux / 10
    până când (x = 0)
    dacă (aux = inv) atunci
        scrie x
    sf.dacă
    x ← x + 1
sf. cât timp
sfârșit algoritm
    
```

5. Transcrieți în limbaj pseudocod algoritmul reprezentat prin schema logică de mai jos:

