

**ÉRETTSÉGI VIZSGA • 2009. május 25.**

**INFORMATIKA  
ROMÁN NYELVEN  
KÖZÉPSZINTŰ  
GYAKORLATI VIZSGA  
2009. május 25. 8:00**

A gyakorlati vizsga időtartama: 180 perc

| Beadott dokumentumok      |  |
|---------------------------|--|
| Piszkozati pótlapok száma |  |
| Beadott fájlok száma      |  |

| A beadott fájlok neve |
|-----------------------|
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |
|                       |

**OKTATÁSI ÉS KULTURÁLIS  
MINISZTERIUM**



## Informații utile!

Pentru rezolvarea problemelor practice candidații au la dispoziție **180 de minute**.

În timpul examenului candidații **pot folosi următoarele obiecte**: calculatorul pus la dispoziție, hârtie, stilou, creion, liniar, coală șampilată.

Puteți utiliza foile interioare ale lucrării și colile șampilate **pentru notițe**, acestea la sfârșitul examenului trebuie să fie predate, dar nu vor fi luate în considerare.

**Ordinea de rezolvare** a problemelor **este opțională**.

Vă atragem atenția să efectuați **salvări frecvente** în timpul lucrării (din 10 în 10 minute), și vă propunem salvarea lucrării de fiecare dată când începeți rezolvarea unei noi probleme.

Lucrarea trebuie **salvată într-un director cu numele care coincide cu cel al candidatului!** La începutul examenului verificați dacă directorul necesar este accesibil, dacă nu, anunțați profesorul care supraveghează.

Lucrările **salvați-le în directorul de lucru** și la sfârșitul examenului **verificați** ca toate fișierele să fie în locul potrivit, pentru că numai acestea pot fi evaluate.

Verificați dacă fișierele care vor fi predate pot fi citite, pentru că evaluarea celor ce nu pot fi deschise nu este posibilă!

**Fișierele sursă** se găsesc în directorul de lucru.

Vă propunem prima dată **să citiți toate problemele** și apoi să începeți rezolvarea lor!

Dacă se ivește vreo **problemă tehnică** la calculatorul cu care lucrați, anunțați profesorul care supraveghează. Constatarea și defecțiunea vor fi înregistrate în proces verbal. Timpul examenului va fi prelungit cu timpul ce s-a pierdut. Dacă problema nu este de origine tehnică profesorul corector este obligat să i-a în considerare procesul verbal. (Administratorul nu are dreptul să ajute candidatul în rezolvarea problemelor)

La sfârșitul examenului pe prima pagină a lucrării trebuie să scrieți **numele și numărul fișierelor create și salvate în directorul și subdirectorul de lucru**. La terminarea examenului să nu plecați până nu efectuați aceste însemnări și nu prezentați lucrarea profesorului!

## 1. Rebelii

Documentul ce trebuie realizat conține istoria unei aventuri, care constituie subiectul unei cărți după care s-a făcut și un film. Problema este obținerea acestui document folosind fișierele *zendulok.txt* și *hajo.jpg*, instrucțiunile și modelul de mai jos.

1. Deschideți fișierul sursă *zendulok.txt* (cu codul ISO8859-2) și salvați-l în formatul propriu al procesorului cu numele *sziget*!
2. Fișierul inițial conține greșeli de editare a textului: surplusuri de spații între cuvinte, de tabulatoare și de paragrafe. Corectați aceste greșeli!
3. Pagina să aibă orientare de tipvedere!
4. Aranjarea textului să fie realizată cu ajutorul unui tabel!
  - a. Tabelul să aibă trei coloane, dacă este necesar folosiți îmbinarea sau scindarea celulelor!
  - b. Stabiliți pe baza modelului numărul rândurilor!
  - c. Tabelul să aibă ca bordură exterioară o linie subțire!
  - d. Inserați în celulele textul potrivit, conform modelului!
  - e. Alegeți pentru text fontul Times New Roman sau Nimbus Roman și dimensiunea de 12 puncte!
5. Aliniați central titlul „**Insula secretă a rebelilor**”! Mărimea fontului să fie de 26 de puncte, stilul aldin, spațiul din fața și de după titlu să fie de 12 puncte (0,42cm)!
6. La sfârșitul titlului folosiți simbolul „\*” pentru a marca nota de subsol! Scrieți textul dat pentru notă!
7. Formatul textului din prima și a treia coloană să corespundă următoarelor:
  - a. Textul să fie indentat la stânga și la dreapta cu 0,2cm.
  - b. Primul rând indentat cu 0,5cm
  - c. Paragrafele să fie aliniate stânga dreapta.
8. Inserați în coloană a doua orizontal, la centru imaginea *hajo.jpg*! Deasupra și sub imagine, pe lățimea coloanei trageți o linie de bordură de 4-5 puncte. Distanța dintre linii și imagine să fie exact de 0,2cm! Pentru despărțiri nu folosiți în exces simboluri de paragraf.
9. La 12 puncte sub bordura inferioară inserați textul pentru imagine, care să fie aliniat central și de stil cursiv.
10. Dacă este necesar în document aplicați despărțirea în silabe.
11. Realizați un antet conform modelului! Scrieți textul și aliniați-l la dreapta. Deasupra și sub textul antetului trageți două linii subțiri pe toată lățimea paginii.

|              |
|--------------|
| 40 de puncte |
|--------------|

**Model (cu o dimensiunea de 75%-a față de original):**

*Cel mai vestit naufragiat din lume 325*

## Insula secretă a rebelilor\*

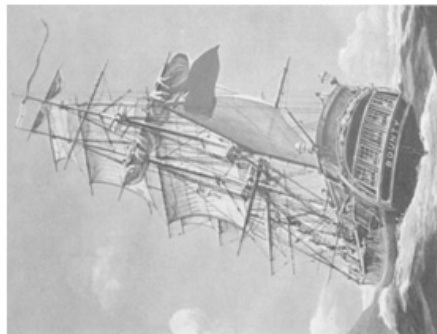
Pitcaim este o insulă stâncoasă îndepărtată, sălbatică și singuratică a cărei vârfuri se înalță la peste trei sute de metri deasupra valurilor Oceanului Pacific de sud, la aproximativ două mii de kilometri la sud-est de fereastra insulă Tahiti.

În mod surprinzător, după aspectul sever se ascunde un adevărat paradis cu climă subtropicală caldă și pământ fertil.

Insula Pitcaim își datorează renumele marinarilor rebeli de pe vaporul de război britanic, Bounty.

În 1789 marinarii l-au pus pe William Bligh, căpitanul cu mâna de fier, împreună cu câțiva dintre adjutanții săi, într-o barcă neacoperită, pe mare.

Cărmaciul secund, Christian Fletcher, împreună cu opt rebeli au hotărât să se ascundă, deoarece a fost evident că marina militară britanică va face tot ce îi stă în putință, să îi trimită pe esafod. Rebelii, împreună cu nouăsprezece bărbați și femei polinezieni, s-au refugiat pe insula Pitcaim.



*Când în 1787 vasul Bounty a părăsit Anglia către Tahiti, nimeni nu a bănuț ce odisee va avea de parcurs.*

Incredibil, dar Bligh a rămas în viață. Timp de patruzeci de zile a parcurs cu barca aproape șase mii de kilometri până la insulele Timor. A fost mai norocos decât mulți dintre dușmanii săi.

Alcoolismul și învrăjbirea din cauza femeilor în timp scurt i-a lichidat pe mulți dintre rebeli, printre care și pe Christian.

Unul dintre ei a fost prins, dar a fost grațiat de regele George al III-lea. În anul 1800 doar un singur rebel, un oarecare Henry Adams, a fost în viață pe insulă. Până în anul 1829, când a murit la vârsta de șaizeci și opt de ani, a reușit să întemeieze o comunitate bine organizată, pașnică.

Din 1887 locuitorii insulei sunt membrii sectei adventiștilor, și la fel ca străbunii lor, și în prezent se ocupă cu agricultura naturalistă. În zilele noastre, în lipsa posibilităților de a învăța și de a munci, numărul populației insulei a scăzut de la două sute la mai puțin de cincizeci.

\*Text din cartea: Marele enigme ale trecutului

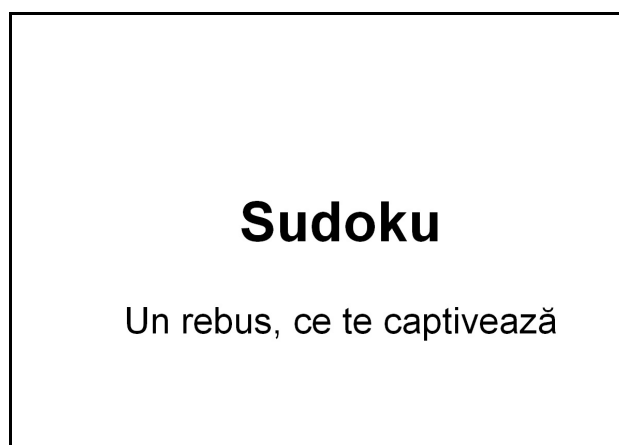
---

## 2. Sudoku

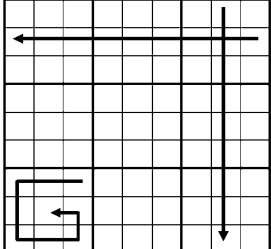
Prezentarea ce trebuie realizată prezintă jocul de logică sudoku care este foarte răspândit în zilele noastre. Pentru crearea celor 4 diapozitive conform modelului, folosiți instrucțiunile următoare. Salvați-o cu numele *sudoku* în formatul propriu al editorului folosit! Imaginile pe care trebuie să le inserați se găsesc în fișierele cu nume *sudoku1.gif*, *sudoku2.gif* și *sudoku3.gif*. Textul îl găsiți în fișierul *szoveg.txt*. Inserați textul în mod corespunzător modelelor alăturate.

1. Fundalul fiecărui diapozitiv să fie de culoare galben deschis, de cod RGB(255, 255,204)!
2. Pe fiecare diapozitiv textul să fie de fontul Arial sau Nimbus Sans!
3. Pe primul diapozitiv titlul principal să fie de 60 de puncte, de stil aldin, de culoare neagră, aliniat central; subtitlul să fie de 40 de puncte, tot de culoare neagră!
4. Pe celelalte diapozitive formatați titlurile de 40 de puncte, de culoare neagră și aliniate central; textul să fie de 26 de puncte!
5. Textul de pe al doilea și al treilea diapozitiv să aibă forma de enumerare!
6. Inserați în partea dreaptă a celui de al treilea diapozitiv imaginea din fișierul *sudoku1.gif*! Modificați dimensiunile la 11,5 cm x 11,5 cm!
7. Desenați pe diapozitivul al treilea trei săgeți roșii, de cod RGB(255,0,0), conform modelului: una orizontală orientată spre stânga, una verticală orientată în jos, și una curbă care în interiorul unui pătrat de 3x3 arată de jur împrejur!
8. Inserați pe al patrulea diapozitiv imaginile din fișierele *sudoku2.gif* și *sudoku3.gif*!
9. În timpul proiecției elementele enumerării și figurile de pe diapozitivul al treilea să apară la fiecare apăsare de tastă în ordinea următoare.
  - a. Elementele enumerării paragraf după paragraf
  - b. Imaginea *sudoku1.gif*
  - c. Săgeata orizontală
  - d. Săgeata verticală
  - e. Săgeata curbă
10. Pe diapozitivul al patrulea imaginea incompletă să apară împreună cu titlul, iar după se face clic cu mausul să apară imaginea completă care să acopere în întregime imaginea anterioară!

|                  |
|------------------|
| <b>15 puncte</b> |
|------------------|

**Model pentru problema Sudoku:**

1. diapozitiv

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p style="text-align: center;"><b>Istoricul, caracteristicile</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>In secolul XVIII-lea, Euler: „pătrat magic”</li> <li>In anul 1979 USA, Gerns Horward: nu-i un mare succes</li> <li>In anul 1984 Japonia: mare succes (su: număr, doku: o singură dată)</li> <li>Reguli simple</li> <li>Mare diversitate (mărime, formă, simboluri)</li> <li>Anul 2006: primul campionat mondial</li> <li>Numărul minim de numere ce trebuie dat: (probabil) 17</li> </ul> | <p style="text-align: center;"><b>Numerele de la 1 la 9 se figurează o singură dată</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>în fiecare rând</li> <li>în fiecare coloană</li> <li>în fiecare pătrat de 3x3!</li> </ul>  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

2. diapozitiv

**Exemplu**

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|   |   |   |   |   |   | 4 | 8 |   |
| 9 |   |   |   | 4 | 3 | 6 |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   | 8 |   |   |   |   | 5 |   |
|   | 6 |   | 5 | 9 | 1 |   | 4 |   |
| 2 |   | 9 | 8 |   |   |   |   | 1 |
| 3 | 4 | 2 | 7 |   |   | 5 |   |   |
|   |   |   | 2 |   |   | 8 |   |   |
|   |   | 1 |   |   | 6 | 7 |   | 3 |

3. diapozitiv

**Exemplu**

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 3 | 7 | 6 | 2 | 5 | 4 | 8 | 9 |
| 9 | 8 | 5 | 1 | 4 | 3 | 6 | 7 | 2 |
| 6 | 2 | 4 | 9 | 8 | 7 | 1 | 3 | 5 |
| 4 | 1 | 8 | 3 | 6 | 2 | 9 | 5 | 7 |
| 7 | 6 | 3 | 5 | 9 | 1 | 2 | 4 | 8 |
| 2 | 5 | 9 | 8 | 7 | 4 | 3 | 6 | 1 |
| 3 | 4 | 2 | 7 | 1 | 8 | 5 | 9 | 6 |
| 5 | 7 | 6 | 2 | 3 | 9 | 8 | 1 | 4 |
| 8 | 9 | 1 | 4 | 5 | 6 | 7 | 2 | 3 |

4. diapozitiv prima imagine

4. diapozitiv a doua imagine(după clic)

### 3. Albumul cu poze

Pozele digitale se răspândesc din ce în ce mai mult. Pentru ordonarea și prezentarea lor putem să facem un album web. Deci problema este crearea unui album web pornind de la fișierul *index.html*. Pentru rezolvarea problemei trebuie să folosiți următoarele fișiere:

*index.html*, *feltolt.html* și imaginile din mapa *kepek*.

|                        |                        |                         |                       |
|------------------------|------------------------|-------------------------|-----------------------|
| <i>aggtelek.jpg</i>    | <i>balaton.jpg</i>     | <i>bazilika.jpg</i>     | <i>borzsony.jpg</i>   |
| <i>keszthely.jpg</i>   | <i>kiskunsag.jpg</i>   | <i>lanchid.jpg</i>      | <i>matra.jpg</i>      |
| <i>sumeg.jpg</i>       | <i>sopron.jpg</i>      | <i>szentendre.jpg</i>   | <i>veszprem.jpg</i>   |
| <i>aggtelek_s.jpg</i>  | <i>balaton_s.jpg</i>   | <i>bazilika_s.jpg</i>   | <i>borzsony_s.jpg</i> |
| <i>keszthely_s.jpg</i> | <i>kiskunsag_s.jpg</i> | <i>lanchid_s.jpg</i>    | <i>matra_s.jpg</i>    |
| <i>sumeg_s.jpg</i>     | <i>sopron_s.jpg</i>    | <i>szentendre_s.jpg</i> | <i>veszprem_s.jpg</i> |

Toate fișierele necesare rezolvării problemei, de asemenea și mapa cu imagini *kepek* să fie în directorul de lucru. Completați pagina principală a albumului web, a paginii *index.html* conform celor de mai jos!

1. Pagina să aibă fundalul de culoare roșiatică (cod#F5856D#), culoarea textului să fie bordo (cod#990000), referința și referințele vizitate să aibă culoarea gri (cod#CCCCCC)!
2. Pagina să aibă titlul „Imagini din Ungaria”, care să fie de stil Titlu 1 aliniat central!
3. Sub titlu trageți o linie cu o lățime de 60%, aliniată central!
4. Pe pagina *index.html* se găsește un tabel cu trei rânduri și patru coloane. Fixați proprietățile tabelului conform celor de mai jos:
  - a. Grosimea bordurii să fie de un punct.
  - b. Tabelul să aibă fundalul alb (cod#FFFFFF).
  - c. Celulele să aibă bordura de 5 puncte, iar spațiul dintre ele să fie de un punct.
5. Creați o pagină web pentru prezentarea primei imagini într-o mărime mai mare! Salvați pagina cu numele *oldal01.html*!
6. Pagina fișierului *oldal01.html* să se potrivească în ceea ce privește culoarea fundalului, culoarea textului și culoarea referințelor cu pagina fișierului *index.html*!
7. Inserați la începutul paginii un tabel de un rând și trei coloane, fără bordură! Tabelul să fie lat de 60% și aliniat central!
8. Scrieți în cele trei celule cuvintele „Înapoi”, „Pagina principală”, „Înainte”! Aliniați cuvintele din celule orizontal central!
9. Creați o legătură pentru cuvântul „**Pagina principală**”, ce arată către pagina *index.html*, respectiv pentru cuvântul „**Înainte**”, ce arată către pagina *oldal02.html*!
10. Inserați un tabel de un rând sub tabelul anterior, care să fie identic cu primul rând al tabelului ce se găsește pe pagina fișierului *index.html*!
11. Scrieți sub tabel cuvântul „**Aggtelek**”! Aliniați central cuvântul scris, formatați-l la o dimensiune mai mare și în stil aldin!
12. Inserați central, sub textul scris, imaginea *aggtelek.jpg*! Imaginea să aibă bordură de un punct!

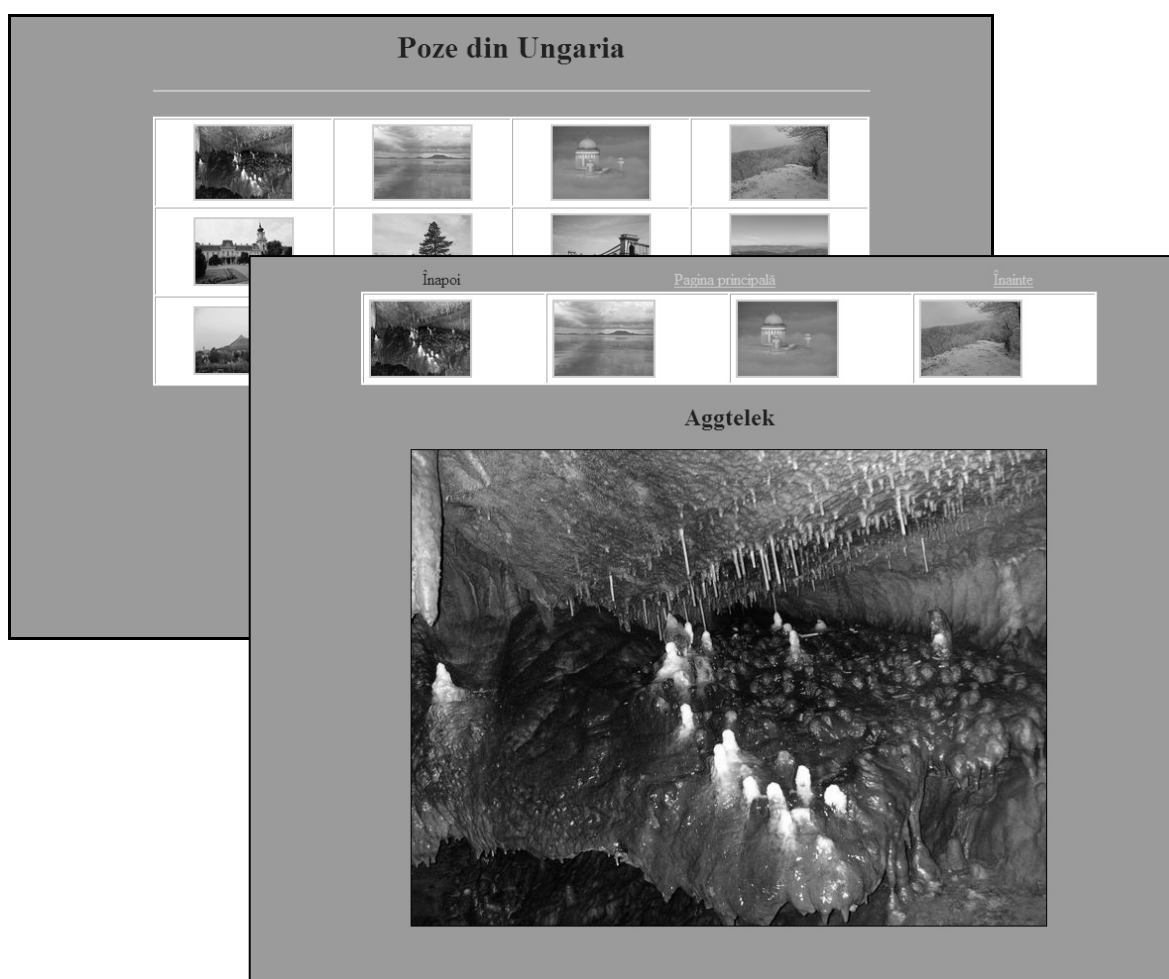
13. Creați paginile web *oldal02.html*, *oldal03.html* și *oldal04.html* în mod asemănător paginii *oldal01.html*! În aceste pagini schimbați referințele făcute cuvintelor „Înainte” și „Înapoi”, precum și cuvintele de deasupra imaginilor conform tabelului de mai jos:

| Numele paginii web  | Numele imaginii | Fișierul ce conține imaginea | Referința pentru cuvântul „Înapoi” | Referința pentru cuvântul „Înainte” |
|---------------------|-----------------|------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------|
| <i>oldal02.html</i> | Balaton         | <i>balaton.jpg</i>           | <i>oldal01.html</i>                | <i>oldal03.html</i>                 |
| <i>oldal03.html</i> | Bazilika        | <i>bazilika.jpg</i>          | <i>oldal02.html</i>                | <i>oldal04.html</i>                 |
| <i>oldal04.html</i> | Börzsöny        | <i>borzsony.jpg</i>          | <i>oldal03.html</i>                | <i>feltolt.html</i>                 |

14. Pe paginile web inserați sub denumiri, imaginile în mod corespunzător: pe pagina *oldal02.html* imaginea *balaton.jpg*, pe pagina *oldal03.html* imaginea *bazilika.jpg*, pe pagina *oldal04.html* imaginea *borzsony.jpg*!

15 puncte

**Model pentru problema Albumul cu poze:**



## 4. Cuceritorul

Aniko, Bence și Csilla sunt colegi de clasă. Cei trei sunt elevi eminenți, iar între ei există o rivalizare sănătoasă. În luna mai a anului 2004, echipa formată de ei la un concurs de inteligență a câștigat un drum în străinătate, dar numai de o singură persoană. După o scurtă gândire au hotărât că v-or alege persoana care va călători cu ajutorul jocului Cuceritorul, joc ce era pe atunci destul de popular. Cel care realizează cel mai mare punctaj într-o săptămână va merge în excursie. De la întâi iunie 2004, în fiecare zi au jucat o dată, sâmbătă și duminică de două ori. Rezultatele le-au notat în fișierul cu numele *honfi.txt* în care separarea în câmpuri este realizată cu tabulatorul. Colegii de clasă fiind curioși de rezultatul acestei întreceri, după concurs au dorit să facă publice toate datele esențiale.

Rezolvați problema următoare cu ajutorul procesorului de tabele!

*În timpul lucrării țineți seama de următoarele informații:*

- Dacă este posibil în timpul soluționării problemei folosiți formule, funcții, referințe.
- Problema are părți în care se folosesc rezultatele obținute din calcule anterioare. Dacă nu ați reușit să obțineți rezultatele necesare, folosiți-le așa cum sunt, sau -având în vedere numărul mic de date - scrieți în celule câte o valoare pe care o credeți corectă și apoi folosiți aceste valori în calculele ce urmează! În acest mod puteți primi puncte și pentru aceste părți ale problemei.

1. Importați conținutul fișierului *honfi.txt* și inserați-l într-un tabel, începând cu rândul al doilea și coloana a doua, apoi salvați documentul cu numele *abc* în formatul propriu al procesorului!
2. În prima coloană scrieți data jocurilor! Prima zi a concursului este „1 iunie 2004”. Aveți grijă ca sâmbăta și duminica figurează de două ori și că prima zi a concursului nu a fost luni!
3. Scrieți sub ultima dată cuvântul „Rezultatul final”, și în celulele alăturate determinați punctajul fiecărui elevi pentru această săptămână!
4. În fiecare rând al coloanei „Punctajul câștigător” – inclusiv în rândul „Rezultatul final” - determinați, cu ajutorul funcției, punctajul maxim obținut pentru jocul respectiv!
5. Determinați în fiecare etapă, în coloana „Câștigătorul” și în rândul „Rezultatul final”, cu ajutorul formulei, numele persoanei care a obținut cel mai mare punctaj! Scrieți formula ce conține funcția în așa fel, ca să se poată copia, fără greșală, pe domeniul întreg!
6. Deoarece dorim să arătăm rezultatele după fiecare etapă, copiați numele în rândul actual, imediat lângă celula „Câștigătorul”! Copierea realizați-o astfel, ca celulele să-și modifice conținutul conform modificării celulelor sursă!
7. În celulele de deasupra numelor scrieți textul „Pe etape” conform modelului! În mod asemănător, deasupra copiei scrieți textul „Poziția actuală”!
8. În fiecare celulă a poziției actuale determinați care este punctajul elevilor după terminarea etapei respective! Determinați formula ce conține funcția în așa fel, ca să se poată copia pe domeniul întreg fără greșală - eventual cu excluderea primului rând!
9. Celulele ce conțin punctajul să conțină și unitatea de măsură a punctelor!
10. Bordura celulelor din tabel, alinierea conținutului și formatarea caracterelor să corespundă modelului! Formatarea celulelor din „Poziția actuală” să fie asemănătoare celulelor ce formează partea „Pe etape”!

11. Coloanele din tabel să aibă aceeași lățime. Această lățime să fie aleasă astfel ca și cel mai lung text să fie vizibil!
12. Realizați o diagramă bară cu trei elemente care să ne prezinte rezultatele parțiale și rezultatul final! Numele graficului să fie „Rezultatul final”, în legendă să figureze datele evenimentelor! Fixați liniile rețelei la 3000 de puncte unele de altele! Așezați diagrama sub date, pe o lățime de 8-9 coloane!
13. Alegeți pentru pagină așezarea de tipvedere și asigurați-vă că la imprimare întregul cuprins va încăpea pe o pagină!

|                     |
|---------------------|
| <b>30 de puncte</b> |
|---------------------|

**Model:**

|                   | Pe etape            |                     |                     | Punctajul câștigător | Persoana câștigătoare |
|-------------------|---------------------|---------------------|---------------------|----------------------|-----------------------|
|                   | Anikó               | Bence               | Csilla              |                      |                       |
| 2004.06.01        | 2300 puncte         | 2200 puncte         | 3900 puncte         | 3900 puncte          | Csilla                |
| 2004.06.02        | 2900 puncte         | 2800 puncte         | 2700 puncte         | 2900 puncte          | Anikó                 |
| 2004.06.03        | 0 puncte            | 4100 puncte         | 4300 puncte         | 4300 puncte          | Csilla                |
| 2004.06.04        | 3300 puncte         | 2700 puncte         | 2200 puncte         | 3300 puncte          | Anikó                 |
| 2004.06.05        | 3500 puncte         | 2700 puncte         | 0 puncte            | 3500 puncte          | Anikó                 |
| 2004.06.06        | 3400 puncte         | 2500 puncte         | 0 puncte            | 3400 puncte          | Anikó                 |
| 2004.06.07        | 3200 puncte         | 2000 puncte         | 3400 puncte         | 3400 puncte          | Csilla                |
| 2004.06.08        | 2800 puncte         | 2300 puncte         | 3400 puncte         | 3400 puncte          | Csilla                |
| 2004.06.09        | 3510 puncte         | 3500 puncte         | 2600 puncte         | 3510 puncte          | Anikó                 |
| <b>Rezultatul</b> | <b>24910 puncte</b> | <b>24800 puncte</b> | <b>22500 puncte</b> | <b>24910 puncte</b>  | <b>Anikó</b>          |

## 5. Cărți

În fișierele *kiado.txt* și *konyv.txt* găsim date despre o colecție de cărți de acasă.

1. Creați o bază de date nouă cu numele *konyvek*! Importați datele din fișierele *kiado.txt* și *konyv.txt* în bazele de date cu numele ***kiado*** și ***konyv***! În fișier separarea în câmpuri este făcută cu tabulatorul.
2. În timpul citirii datelor fixați tipul de date pentru câmpuri și cheile potrivite! În tabelul ***kiado*** cheia să fie câmpul *kod* deja existent. În tabelul ***konyv*** creați un nou câmp-cheie, cu numele *azon*!

### Tabele:

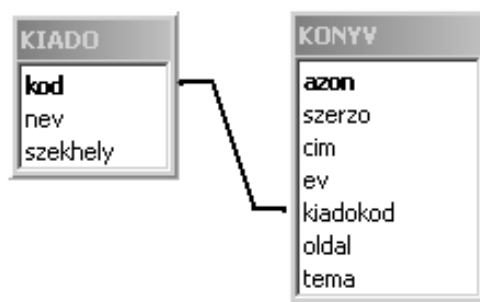
***kiado*** (*kod, nev, szekhely*)

|                 |                                            |
|-----------------|--------------------------------------------|
| <i>kod</i>      | Codul editurii (număr), aceasta este cheia |
| <i>nev</i>      | Numele editurii(text)                      |
| <i>szekhely</i> | Sediul editurii(text)                      |

***konyv*** (*azon, szerzo, cim, ev, kiadokod, oldal, tema*)

|                 |                                                  |
|-----------------|--------------------------------------------------|
| <i>azon</i>     | Identificator(autonumerotare), acesta este cheia |
| <i>szerzo</i>   | Autorul cărții(text)                             |
| <i>cim</i>      | Titlul cărții(text)                              |
| <i>ev</i>       | Anul editării(număr)                             |
| <i>kiadokod</i> | Codul editurii care a editat cartea?(număr)      |
| <i>oldal</i>    | Câte pagini are cartea?(număr)                   |
| <i>tema</i>     | Tema cărții(text)                                |

Relația dintre cele două tabele este indicată în figura de mai jos:



Salvați soluția problemelor următoare folosind numele dat în paranteza de la sfârșitul problemei!

3. Executați o interogare care să aibă drept rezultat lista cărților scrise de Sándor Márai, în listă să figureze titlul, anul editării, numărul de pagini! (***3marai***)
4. Executați o interogare care să aibă drept rezultat editurile ce au editat cărți care au ca temă muzica! Fiecare editură să figureze o singură dată! (***4zene***)
5. Determinați cu ajutorul interogării din această colecție de cărți care este cartea scrisă de Jókai editată cel mai recent! Răspunsul să conțină anul editării și titlul cărții! (***5jokai***)

- 
6. Faceți o listă care să indice câte cărți conține colecția din fiecare temă aparte! Lista să conțină numărul cărților în ordine descrescătoare! (**6tema**)
  7. În baza de date numele editurii Móra Ferenc Könyvkiadó figurează în mod greșit, doar ca „**Móra Kiadó**”. Faceți o interogare, care va modifica în mod corespunzător numele editurii! Nu este necesară executarea interogării. (**7mora**)
  8. Realizați un raport care grupează cărțile după temă, în cadrul fiecărei teme să fie enumerate autorul și titlul cărții grupate după edituri. În cadrul fiecărei grupe, datele să apară în ordine crescătoare întâi după autor, și în cazul fiecărui autor după titlu! (**8lista**)

|                     |
|---------------------|
| <b>20 de puncte</b> |
|---------------------|





|                                                  | Punctajul maxim | Puncte obținute |
|--------------------------------------------------|-----------------|-----------------|
| Editare de texte<br><b>1. Revoltații</b>         | 40              |                 |
| Prezentare și grafică<br><b>2. Sudoku</b>        | 15              |                 |
| Crearea paginii Web<br><b>3. Albumul cu poze</b> | 15              |                 |
| Calcul tabelar<br><b>4. Cuceritorul</b>          | 30              |                 |
| Gestinare de date<br><b>5. Cărți</b>             | 20              |                 |
| <b>Punctajul pentru partea practică</b>          | <b>120</b>      |                 |

\_\_\_\_\_  
profesor examinator

Data: .....

|                                                  | Elert pontszám/<br>Puncte obținute | Programba beirt pontszám/<br>Punctaj trecut în program |
|--------------------------------------------------|------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| Szövegszerkesztés/<br>Editare de texte           |                                    |                                                        |
| Prezentáció és grafika/<br>Prezentare și grafică |                                    |                                                        |
| Weblapkészítés/<br>Crearea paginii Web           |                                    |                                                        |
| Táblázatkezelés/<br>Calcul tabelar               |                                    |                                                        |
| Adatbázis-kezelés/<br>Gestinare de date          |                                    |                                                        |

\_\_\_\_\_  
javító tanár  
profesor examinator

\_\_\_\_\_  
jegyző  
secretar

Dátum/Data:.....

Dátum/Data:.....