



2. Deschideți fișierul **comp\_p**.
- a. Scrieți pe foaia de examen numele fontului utilizat în primul cuvânt din caseta text situată în partea de sus a primului diapozitiv (slide). (1p)
  - b. Pe textul din caseta text aflată în partea de mijloc a primului diapozitiv (slide) aplicați un efect de animație la nivel de literă. (3p)
  - c. Formatați imaginea din cel de-al doilea diapozitiv (slide) astfel încât la vizualizare aceasta să conțină numai nuanțe de gri și dimensiunile ei să fie: înălțime (height) 5 cm (1,97") și lățime (width) 4 cm (1,57"). (5p)
  - d. Aplicați un efect de tranziție, cu viteză medie, între al doilea și al treilea diapozitiv (slide). (3p)
  - e. Alegeți un șablon colorat cu o temă predefinită pentru aspectul prezentării (Design Template) și aplicați-l pe toate diapozitivele (slide) sale. (3p)
3. Deschideți fișierul **comp\_x**.
- a. Scrieți pe foaia de examen dimensiunea fontului utilizat în celula B1 a foii de calcul (sheet) **Document de lucru**. (1p)
  - b. Aplicați borduri trasate cu linie simplă tabelului din foaia de calcul (sheet) **Document de lucru**, astfel: borduri exterioare de culoare roșie și borduri interioare de culoare albastră. (3p)
  - c. Ștergeți foaia de calcul (sheet) **Foaie3 (Sheet3)**. (3p)
  - d. În celula C9 a foii de calcul (sheet) **Document de lucru** introduceți o formulă care să calculeze automat media aritmetică a valorilor din grupul de celule B2:B4. Copiați formula obținută, cu referințe relative, în celula C10. (5p)
  - e. În foaia de calcul (sheet) **Foaie2 (Sheet2)** formatați celula A1 astfel încât să permită vizualizarea unei valori în format procentual (percentage) și apoi introduceți în această celulă numărul 20. (3p)
4. Deschideți fișierul **comp\_h**.
- a. Scrieți pe foaia de examen numărul de imagini din pagina web. (1p)
  - b. Introduceți pe primul cuvânt al paginii web o legătură (link) care să permită descărcarea fișierului **comp\_w** din directorul (folderul) **examen**. (3p)
  - c. Adăugați la sfârșitul paginii web un tabel cu structura și conținutul de mai jos: (3p)
- |    |    |
|----|----|
| AA | BB |
|----|----|
5. Deschideți fișierul **comp\_a**.
- a. Scrieți pe foaia de examen numele aplicației utilizate pentru deschiderea acestui fișier. (1p)
  - b. Creați o interogare (query) cu numele **comp\_int** care să preia toate datele din al doilea și al patrulea câmp din tabela **comp\_t**. (3p)
  - c. Adăugați în tabela **comp\_t** o înregistrare nouă și completați primele patru câmpuri ale acesteia cu valorile de mai jos, în această ordine: (3p)
- |         |     |     |                     |
|---------|-----|-----|---------------------|
| Proba D | 100 | 100 | Competențe digitale |
|---------|-----|-----|---------------------|
6. Deschideți directorul (folderul) **examen**.
- a. Utilizând aplicația Paint (accesoriu al sistemului de operare) realizați un desen de dimensiuni 10 cm x 10 cm care să conțină, pe un fundal de culoare galbenă, un poligon cu șase laturi umplut cu o nuanță de verde. Salvați imaginea obținută în format Bitmap, sub numele **hexagon.bmp**, în directorul (folderul) **examen**. (5p)
  - b. Ștergeți fișierul **comp\_d** din directorul (folderul) **examen**. (3p)
  - c. Localizați pe calculatorul la care susțineți proba aplicația **calc.exe** și creați o comandă rapidă (shortcut) către aceasta, în directorul (folderul) **examen**. (3p)