

### Barem de evaluare și de notare

- Se punctează oricare modalitate de rezolvare corectă a cerințelor.
- Nu se acordă punctaje intermediare, altele decât cele precizate explicit prin barem. Nu se acordă fracțiuni de punct. Nu se acordă puncte din oficiu.

Nr. crt	Cerință	Punctaj
<b>1.</b>	<b>Baza de date/structura de date echivalentă</b>	<b>15 puncte</b>
	- tabelă <b>Utilizatori</b> cu structura conform cerinței	3p
	- tabelă <b>Rezultate</b> cu structura conform cerinței	3p
	- tabelă <b>Utilizatori</b> populată conform cerinței (se acordă numai 1p dacă tabela a fost populată incomplet sau cu date parțial corecte)	3p
	- tabelă <b>Rezultate</b> populată conform cerinței (se acordă numai 1p dacă tabela a fost populată incomplet sau cu date parțial corecte)	3p
	- <i>portabilitate a bazei de date/structurii de date echivalente</i>	2p
	- <i>portabilitate a aplicației la încărcarea datelor</i>	1p
<b>2.</b>	<b>Formularul Autentificare</b>	<b>10 puncte</b>
	- interfață a formularului <b>Autentificare</b> conform cerinței (se acordă numai 1p dacă sunt prezente doar o parte dintre elementele cerute)	2p
	- buton <b>Logare</b> cu o funcționalitate conform cerinței	2p
	- buton <b>ContNou</b> cu o funcționalitate conform cerinței	2p
	- buton <b>QRCode</b> cu o funcționalitate conform cerinței	2p
	- <i>portabilitate a aplicației la Autentificare</i>	2p
<b>3.</b>	<b>Formularul AlegeJoc</b>	<b>10 puncte</b>
	- interfață a formularului <b>AlegeJoc</b> conform cerinței (se acordă numai 1p dacă sunt prezente doar o parte dintre elementele cerute)	2p
	- date afișate pentru jucător, conform cerinței	1p
	- afișarea sub formă de grafic de tip linie, a fiecărui tip de joc cu evoluția în timp, pe zile, a scorului marcat prin culori diferite	1p
	- în cazul în care avem mai multe rezultate ale aceluiași joc într-o zi, se va alege valoarea maximă a punctajului corespunzător	1p
	- buton <b>Testeaza memoria</b> cu funcționalitate conform cerinței	1p
	- buton <b>Popice cu litere</b> cu funcționalitate conform cerinței	1p
	- buton <b>Gaseste Prim QR</b> cu funcționalitate conform cerinței	1p
	- <i>cromatică și design specifice formularului, conform cerinței</i>	1p
	- <i>interfață intuitivă, conform cerinței</i>	1p
<b>4.-</b>	<b>Formularul Testeaza memoria</b>	<b>25 puncte</b>
	- interfață a formularului <b>JocMemorie</b> conform cerinței (se acordă numai 1p dacă sunt prezente doar o parte dintre elementele cerute)	2p
	- popularea panourilor conform cerinței	2p
	- selectarea și afișarea unui panou din primul rând și apoi a unui panou din al doilea rând	2p
	- afișarea în panoul din rândul doi a numărului de ordine al panoului din primul rând cu care este în pereche	3p
	- ascunderea panourilor când conținuturile nu sunt în pereche	1p
	- trecerea la nivelul următor	2p
	- terminarea jocului	2p
	- generarea animației grafice	4p
	- înregistrare adăugată în tabela <b>Rezultate/</b> structură echivalentă, conform cerinței	3p
	- <i>cromatică și design specifice formularului, conform cerinței</i>	2p
	- <i>interfață intuitivă, conform cerinței</i>	2p

<b>5.</b>	<b>Formularul Popice cu litere</b>	<b>20 puncte</b>
	- interfață a formularului <b>Popice cu litere</b> , conform cerinței (se acordă numai 1p dacă sunt prezente doar o parte dintre elementele cerute)	2p
	- deplasarea pe direcția stânga-dreapta a bilei	2p
	- deplasarea bilei din poziția curentă în sus la acționarea tastei direcționale sus	2p
	- dispariția și adăugarea în caseta text a literei lovite de bilă	2p
	- revenirea bilei în poziția inițială în momentul în care iese prin partea de sus a suprafeței de joc	1p
	- dispariția imaginii când în caseta-text se formează un cuvânt ce îi corespunde	3p
	- terminarea jocului	2p
	- înregistrare adăugată în tabela <b>Rezultate</b> / structură echivalentă, conform cerinței	2p
	- <i>cromatică și design specifice formularului, conform cerinței</i>	2p
	- <i>interfață intuitivă, conform cerinței</i>	2p
<b>6.</b>	<b>Formularul Filtrare punctaj prim</b>	<b>18 puncte</b>
	- interfață a formularului <b>Filtrare punctaj prim</b> , conform cerinței (se acordă numai 1p dacă sunt prezente doar o parte dintre elementele cerute) Generare cod QR:	2p
	- existența în codul QR al următoarelor elemente: adresa de email, punctajul și numărul prim	2p
	- eficiența algoritmului	3p
	- încărcarea în codul QR a logo-ului	2p
	- salvarea fișierului în formatul precizat în enunț	2p
	- afișarea imaginii codului QR	2p
	- <i>cromatică și design specifice formularului, conform cerinței</i>	2p
	- <i>interfață intuitivă, conform cerinței</i>	3p
<b>7.</b>	operație de ieșire realizată ergonomic și intuitiv, conform cerinței	<b>2 puncte</b>