

### Tema: COSMOSUL – DIN TRECUT PÂNĂ ÎN VIITOR

- Toate subiectele sunt obligatorii. Timpul de lucru efectiv alocat probei este de 5 ore.
- Punctajul maxim cumulat este de 100 de puncte, dintre care 20 de puncte sunt acordate pentru exprimarea creativității și a simțului artistic, utilizarea unor elemente de design și cromatică, mesajul transmis și funcționalitatea elementelor componente. Nu se acordă puncte din oficiu.

### Configurarea spațiului de lucru:

Creează pe Desktop un folder de lucru, având drept nume ID-ul tău, în care vei salva **toate** fișierele/folderele realizate de tine, conform cerințelor. Fișierele/folderele salvate în afara acestui folder NU vor fi evaluate/notate.

Notă: toate resursele necesare sunt în folderul **ONTI\_2024\_TIC11\_Resurse**, aflat pe Desktop.

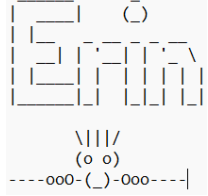
### Scenariu

#### Călătorii interplanetare - O aventură spațială.

Patru prieteni de nedespărțit, Ileana, Zoe, Victor și George, iubesc să facă lucruri interesante în timpul liber și, astfel, inspirați de filmul văzut cu o seară înainte, decid să joace Zathura. Acesta este un joc de masă științifico-fantastic, magic, cu puteri nelimitate. Când cineva se joacă, Zathura prinde viață și îi duce pe jucători, inclusiv casa în care se joacă, în spațiul cosmic. La finalul jocului aceștia ajung pe planeta Zathura, unde își încheie călătoria și cu ajutorul unui portal revin pe Pământ. Dar, pentru asta, trebuie să finalizeze toate nivelurile jocului, prezentate mai jos.

### Subiect

Rezolvați cerințele de mai jos, având în vedere exprimarea creativității și a simțului artistic, utilizarea unor elemente de design și cromatică, mesajul transmis și funcționalitatea elementelor componente.

Nr. crt.	Cerință	Punctaj	
1.	<b>Nivelul 1.</b> În camera de zi are loc o ploaie de meteoriți, iar Victor, pentru a o opri, trebuie să demonstreze că este un pământean foarte renumit, dar și priceput în reconfigurarea anumitor setări ale unui calculator. Instrucțiunile de pe cardul de joc sunt:		
	1.1. Creați în folderul de lucru fișierul <b>Cod11.txt</b> cu conținutul similar imaginii alăturate, utilizând caracterele:  Oo()-_ ' ( <b>Ex11.png</b> ). • Creați un model 3D cu numele de <b>Cod11.glb</b> , utilizând aplicația <b>Paint 3D</b> . Modelul 3D trebuie să conțină: un obiect 3D cu o imagine ( <b>Ex11.png</b> ) și un text 3D, pe care se aplică un sticker diferit pentru fiecare literă. Un model de realizare se găsește în fișierul <b>Ex11.mp4</b> . • Utilizând fișierele <b>Cod11.txt</b> și <b>Cod11.glb</b> , realizați arhiva <b>Cod1.zip</b> . <i>Punctajul acordat pentru cerința 1.1. are în vedere și exprimarea creativității, a simțului artistic, precum și utilizarea elementelor de design și cromatică.</i>		6 puncte
	1.2. Verificați ce tip de stocare are calculatorul la care lucrați (SSD sau HDD). Salvați pașii realizați, utilizând un utilitar Windows și adăugați comentarii pentru fiecare pas cu descrierea, în limba română, a acțiunii realizate. Salvați fișierul cu numele <b>X.zip</b> .	2 puncte	
	1.3. Copiați fișierele <b>Cod1.txt</b> și <b>Cod2.zip</b> în folderul de lucru. • Deschideți <b>Cod1.txt</b> utilizând aplicația <b>Notepad++</b> . Utilizând o setare a <b>Notepad++</b> , separați textul existent pe linii de exact 7 caractere. Realizați o captură de ecran în care să fie vizibilă setarea utilizată și salvați-o cu numele <b>C131.png</b> . • Transformați, utilizând <b>Notepad++</b> , textul de pe fiecare linie din fișier, în caractere din alfabetul englezesc și notați caracterele găsite pe ultima linie din fișier, fără spațiu. Realizați o captură de ecran în care să fie vizibilă setarea utilizată și salvați-o cu numele <b>C132.png</b> . • Caracterele unite formează un text care reprezintă aplicația pe care trebuie să o utilizați, categoria și subcategoria (opțiunea) unde se află o caracteristică a calculatorului. Creați un fișier nou pe care îl salvați cu numele <b>Cod3.tex</b> și în care introduceți, pe prima linie, caracteristica găsită. Adăugați fișierul <b>Cod3.tex</b> în arhiva <b>Cod2.zip</b> .	4 puncte	
	1.4. Realizați setările necesare astfel încât folderul de lucru să fie exclus de la verificarea periodică a aplicației Microsoft Defender Antivirus. Realizați o captură de ecran în care să fie vizibil efectul acestor setări și salvați-o cu numele <b>C141.png</b> .	2 puncte	

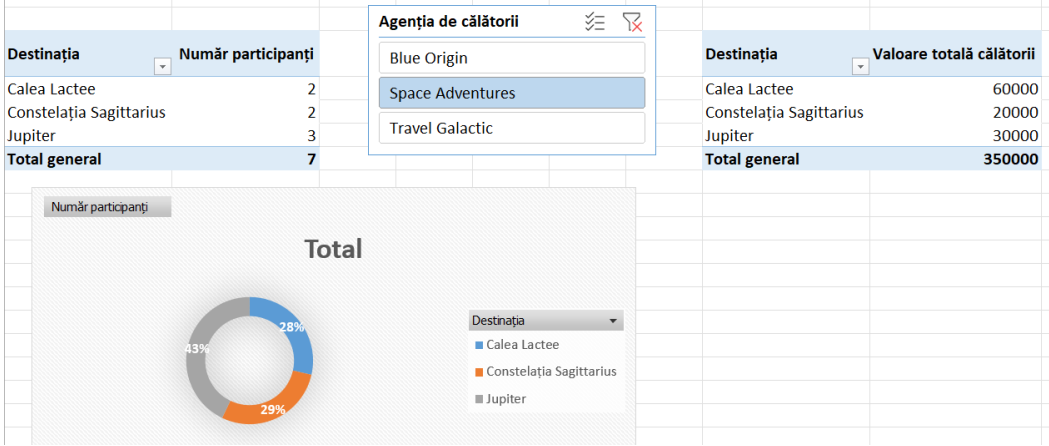


Nr. crt.	Cerință	Punctaj
2.	<p><b>Nivelul 2.</b> Casa trece pe lângă o navă spațială care poate să-i aducă înapoi pe Pământ, iar Zoe, cea mai descurcărețată jucătoare, trebuie să-și folosească inteligența emoțională pentru a atrage atenția celor de pe navă, dar și de a realiza sarcinile de pe cardul de joc.</p>	
	<p>2.1. Copiați fișierul <b>Date.docx</b> în folderul de lucru și rezolvați următoarele cerințe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Converteți datele de pe prima pagină a documentului într-un tabel (8 x 7). Realizați o captură care să conțină instrumentul folosit pentru conversie și salvați-o cu numele <b>Conversie.jpg</b>. Modificați distanța dintre celule tabelului la 0,04 cm.</li> <li>• Sortați datele din tabel crescător după nume, în cazul în care numele coincid, crescător după prenume, iar dacă și numele și prenumele coincid, descrescător după preț. Salvați o captură cu numele <b>Sortare.jpg</b>, care să conțină fereastra cu instrumentul utilizat. Refaceți numerotarea din prima coloană. (Dacă nu ați realizat conversia de la cerința anterioară, copiați tabelul din fișierul <b>Tabel.docx</b>).</li> <li>• Utilizând datele din primul tabel, completați celulele goale din tabelul de pe a doua pagină cu formulele potrivite, pentru a obține valorile indicate de textele din prima coloană. Realizați setările necesare astfel încât prețul mediu să fie afișat cu 4 zecimale și să aibă scris automat textul <i>euro</i> la final.</li> </ul>	7 puncte
	<p>2.2. Creați un document nou, salvați-l cu numele <b>Bilet.docx</b> și rezolvați următoarele cerințe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stabiliți orientarea paginilor tip vedere și inserați un tabel cu 2 rânduri și 3 coloane. Redimensionați tabelul astfel încât acesta să ocupe întreaga suprafață a foii. Modificați toate liniile tabelului în linii întrerupte. În fiecare celulă din tabel realizați câte un bilet de călătorie.</li> <li>• Folosind instrumentul potrivit, preluați în celulele tabelului datele din fișierul <b>Tabel.docx</b>, astfel încât pe fiecare bilet să se găsească numele și prenumele persoanei care a făcut achiziția, destinația, prețul/persoană, numărul de persoane și prețul total, calculat pe baza prețului/persoană și a numărului de persoane. Scrieți în fața valorilor preluate etichete potrivite.</li> <li>• Realizați setările necesare astfel încât biletele să fie generate doar pentru persoanele care NU au achitat călătoria.</li> <li>• Stabiliți pentru fiecare bilet fundal la alegere și inserați o imagine sugestivă. Un model de realizare se găsește în fișierul <b>BiletModel.jpg</b>. Salvați fișierul obținut în urma preluării datelor, cu numele <b>BileteFinale.docx</b>.</li> </ul> <p><i>Punctajul acordat pentru cerința 2.2. are în vedere și exprimarea creativității, a simțului artistic, precum și utilizarea elementelor de design și cromatică.</i></p>	8 puncte
3.	<p><b>Nivelul 3.</b> În jurul casei plutește un extraterestru reptilian de pe planeta Zorgon, care elimină metodic sursele de căldură ale casei, cu ajutorul unui dispozitiv. George, folosind fișierul <b>Valori.xlsx</b>, trebuie să dovedească că se pricepe la calcule, pentru a realiza sarcinile de pe cardul de joc și a opri dispozitivul. Copiați fișierul <b>Valori.xlsx</b> în folderul de lucru și rezolvați următoarele cerințe:</p>	
	<p>3.1. În foaia de calcul <b>Prezență curs</b> găsiți prenumele unor elevi înscriși la cursul <i>Start în aventura cunoașterii Universului</i> și situația prezenței acestora la curs. Inserați corespunzător fiecărui elev, în zona Q2:Q51, un emoticon fericit 😊 dacă acesta are prezența la curs mai mare decât prezența medie a întregii grupe, iar în caz contrar un emoticon trist 😞.</p>	1 punct
	<p>3.2. În foaia de calcul <b>Sortare</b>, în zona B2:B11 se introduc denumirile planetelor întâlnite pe parcursul misiunii (distincte două câte două).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inserați în zona C2:C11 o formulă care afișează poziția pe care ar ocupa-o planeta în lista ordonată alfabetic a denumirilor planetelor.</li> <li>• În zona F2:F11 inserați o formulă care, utilizând valorile din coloanele B și C, afișează numele planetelor din zona B2:B11, ordonate alfabetic.</li> </ul>	4 puncte

Nr. crt.	Planeta	Poziția	Nr. crt.	Planetele sortate
1	Uranus	1	1	Uranus

Nr. crt.	Planeta	Poziția	Nr. crt.	Planetele sortate
1	Uranus	2	1	Pământ
2	Pământ	1	2	Uranus

Nr. crt.	Planeta	Poziția	Nr. crt.	Planetele sortate
1	Uranus	3	1	Jupiter
2	Pământ	2	2	Pământ
3	Jupiter	1	3	Uranus

Nr. crt.	Cerință	Punctaj
	<p>3.3. În foaia de calcul <b>Informații călătorii</b> găsiți date cu privire la agențiile care au propus călătorii în spațiu, numărul de participanți și prețul aferent.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creați foaia de calcul cu numele <b>Rezumat călătorii</b> și inserați două rezumate de tip raport PivotTable. Primul rezumat, plasat în partea stângă a foii, afișează două coloane cu: toate destinațiile călătoriilor propuse de agenții și numărul total de participanți corespunzător fiecărei destinații. Al doilea rezumat, plasat în partea dreaptă a foii, afișează două coloane cu: toate destinațiile călătoriilor propuse de agenții și valoarea totală a călătoriilor (calculată ca produs între <b>Număr participanți</b> și <b>Preț/participant</b>, date preluate din foaia <b>Informații călătorii</b>).</li> <li>• În foaia de calcul <b>Rezumat călătorii</b> inserați un slicer ce conține denumirile agențiilor din foaia de calcul <b>Informații călătorii</b> și realizați setările necesare astfel încât, la selectarea unei agenții din slicer, în cele două rezumate se afișează informațiile călătoriilor propuse de agenția selectată.</li> <li>• Sub primul rezumat realizat, inserați un grafic pe care, pentru agenția selectată, apar informații corespunzătoare privind numărul total de participanți, în procente.</li> </ul> <p>Un model de realizare se găsește în imaginea de mai jos.</p>  <p><i>Punctajul acordat pentru cerința 3.3. are în vedere și funcționalitatea elementelor componente.</i></p>	5 puncte
	<p>3.4. George primește o ultima sarcină pe cardul de joc:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• în foaia de calcul <b>Date sateliți</b>, inserați în celula I2, o formulă care determină numărul de sateliți a căror date caracteristice se regăsesc în zona B2:D11 și care îndeplinesc simultan criteriile aflate în celulele F3:H3 sau criteriile aflate în celulele G4:H4.</li> <li>• în foaia de calcul <b>Sateliți</b>, în zona A4:A8, creați liste verticale cu planetele din foaia de calcul <b>Date sateliți</b> iar în zona B4:B8, creați liste verticale cu sateliții corespunzători planetei alese. Utilizând formule, completați zona C4:E8, cu valori corespunzătoare planetelor și sateliților aleși. În coloana <b>Total</b> inserați o formulă pentru a determina media ponderată pentru fiecare satelit, utilizând datele din zona C2:E2.</li> </ul> <p><i>Punctajul acordat pentru cerința 3.4. are în vedere și funcționalitatea elementelor componente.</i></p>	7 puncte
4.	<p><b>Nivelul 4.</b> În bucătărie, Ileana, o frumusețe de fată, a căzut într-un somn adânc, ajungând în lumea dorințelor. Pentru a se trezi și a finaliza nivelul, trebuie să-și utilizeze foarte bine abilitățile magice. Instrucțiunile de pe cardul de joc sunt:</p>	
	<p>4.1. Copiați fișierul <b>P41.pptx</b> din resurse în folderul de lucru și realizați următoarele modificări:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Numerotați toate diapozitivele prezentării în partea dreaptă sus, folosind fontul <i>adorable_handmade</i> (pe care în prealabil îl instalați din folderul de resurse), de dimensiune 14. Setați pentru toate diapozitivele dimensiunea de tip <i>Ecran lat (Widescreen)</i>, cu orientarea pentru notițe de tip <i>Vedere (Landscape)</i>.</li> <li>• Adăugați <i>linii de grilă (gridlines)</i> pentru întreaga prezentare și realizați o captură de ecran de tip video cu acțiunile realizate. Adăugați captura obținută în diapozitivul numărul 31.</li> <li>• Inserați automat în partea stângă sus, pe toate diapozitivele, imaginea <b>Img41.jpg</b> de dimensiune: înălțime 2 cm și lungime 4 cm și fundal transparent, astfel încât aceasta să devină parte din fundalul diapozitivelor.</li> </ul>	3 puncte



Nr. crt.	Cerință	Punctaj
	<p>4.2. În prezentarea <b>P41.pptx</b>, inserați după diapozitivul 18, un diapozitiv nou, în care introduceți o imagine în fundal și o ilustrație <i>SmartArt</i> de tip <i>ierarhie (hierarchy)</i> pe două niveluri. Ilustrația <i>SmartArt</i> are pe primul nivel o casetă text, iar pe al doilea nivel: trei forme de tip puzzle și trei casete text. Între niveluri conectarea se realizează cu linii. În prima casetă de text de pe nivelul 2, generați automat text folosind o formulă, iar în următoarele două casete de pe același nivel, copiați textul din prima casetă și rotiți textul cu <math>270^{\circ}</math>. Introduceți în caseta text de pe primul nivel formula utilizată pentru generarea automată a textului, fără să fie rulată. Un model de realizare se găsește în fișierul <b>ModelP42.png</b>.</p>	3 puncte
	<p>4.3. Creați o prezentare PowerPoint cu numele <b>P43.pptx</b>, care conține un singur diapozitiv. Prezentarea vă provoacă să găsiți trei obiecte din spațiu, respectând următoarele specificații:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diapozitivul conține următoarele elemente: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ un fundal (<b>Bgd1.png</b>);</li> <li>○ un text <i>Escape ROOM nivel 1</i>;</li> <li>○ o imagine cu mai multe elemente interstelare (<b>Objects1.png</b>);</li> <li>○ un buton cu textul <i>Nivel următor</i>;</li> <li>○ patru obiecte (<b>Obj1.png, Obj2.png, Obj3.png</b> și <b>Obj4.png</b>).</li> </ul> </li> <li>• În partea de jos a diapozitivului, pe un dreptunghi cu colțuri rotunde, se află cele trei obiecte care trebuie identificate, alese dintre cele patru. Pe măsură ce fiecare obiect este găsit în diapozitiv, la acționarea mouse-ului pe el, dispare atât obiectul găsit cât și cel corespunzător aflat pe dreptunghi.</li> <li>• La acționarea mouse-ului într-o zonă unde NU se află un obiect sau pe un obiect care nu este căutat, în partea de sus a ecranului apare mesajul <i>Mai încearcă!</i>, iar după descoperirea obiectelor, la apăsarea butonului <i>Nivel următor</i>, în partea de jos a ecranului apare mesajul <i>Felicitări! Ai ieșit din cameră!</i>.</li> </ul> <p>Un model de realizare se găsește în fișierul <b>ModelP43.mp4</b>.</p> <p><i>Punctajul acordat pentru cerința 4.3. are în vedere și exprimarea creativității, a simțului artistic, utilizarea elementelor de design și cromatică, mesajul transmis și funcționalitatea elementelor componente.</i></p>	5 puncte
	<p>4.4. Creați o prezentare PowerPoint cu numele <b>P44.pptx</b>, reprezentând un joc cu următoarele specificații:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conține un traseu de culoare închisă, prin care se realizează trecerea de la o planetă (<b>P1.png</b>) la alta (<b>P2.png</b>);</li> <li>• un buton cu textul <i>Start</i>, care la apăsare permite parcurgerea, cu ajutorul cursorului de mouse, a traseului de la o planetă la alta, fără depășirea marginilor acestuia;</li> <li>• la parcurgerea corectă a traseului, acesta dispare și apare mesajul <i>Felicitări! Ai ieșit din cameră!</i>;</li> <li>• la parcurgerea greșită a traseului, acesta dispare și apare mesajul <i>Ups! Nu ai reușit!</i>, însoțit de un buton cu textul <i>Revenire</i>, care permite reinițializarea jocului.</li> </ul> <p>Un model de realizare se găsește în fișierul <b>ModelP44.mp4</b>.</p> <p><i>Punctajul acordat pentru cerința 4.4. are în vedere și exprimarea creativității, a simțului artistic, utilizarea elementelor de design și cromatică, mesajul transmis și funcționalitatea elementelor componente.</i></p>	5 puncte
5.	<p><b>Nivelul 5.</b> În holul casei a apărut un ecran mare, pe care sunt afișate aleatoriu date. Ileana și George trebuie să facă echipă, folosindu-și abilitățile de gândire creativă și analiză constructivă, pentru a rezolva cerințele de pe cardul de joc:</p>	
	<p>5.1. Copiați fișierul <b>SistemulSolar.accdb</b> din resurse în folderul de lucru și rezolvați următoarele cerințe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preluați din baza de date <b>Sateliti.accdb</b> tabela <b>Sateliți</b>.</li> <li>• În tabela <b>Planete</b> completați câmpul <b>Masă</b> cu valorile numerice corespunzătoare valorilor din coloana <b>Masa [Kg]</b> a tabelului din fișierul <b>MasaPlanete.docx</b>.</li> <li>• Adăugați în tabela <b>Explorare</b> după câmpul <b>Ultima vizită</b>, un nou câmp cu numele <b>Planificare explorare</b> care primește valoarea <i>Planificată</i> dacă valoarea câmpului <b>Ultima vizită</b> este cuprinsă între 2000 și 2010 și <i>Neplanificată</i> în caz contrar.</li> </ul>	6 puncte



Nr. crt.	Cerință	Punctaj						
	<ul style="list-style-type: none"> <li>În tabela <b>Planete</b> stabiliți câmpurile <b>Poziție</b> și <b>Denumire planetă</b> ca cheie primară și relaționați tabelele din baza de date conform modelului din fișierul <b>Relatii.png</b>.</li> </ul> <p><i>Punctajul acordat pentru cerința 5.1. are în vedere și funcționalitatea elementelor componente.</i></p>							
	<p>5.2. Ileana îl roagă pe George să rezolve sarcinile de lucru de pe card, referitoare la formulare.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Introduceți în formularul <b>Caracteristici</b> un subformular care să conțină toate câmpurile tabelii <b>Planete</b> și inserați în antetul formularului imaginea <b>Spatiu.png</b>.</li> <li>Creați un formular cu numele <b>Formular planete</b>, care conține câmpurile <b>Tip</b> și <b>Distanța UA</b> din tabela <b>Caracteristici</b>, câmpurile <b>Număr sateliți</b>, <b>Masă</b>, <b>Distanța</b> și <b>Durata an</b> din tabela <b>Planete</b> și un control de tip ComboBox cu numele <b>Selectare planetă</b>. La selectarea denumirii unei planete se afișează câmpurile corespunzătoare acestuia din formular. Un model de realizare se găsește în fișierul <b>FormularPlanete.png</b>.</li> </ul> <p><i>Punctajul acordat pentru cerința 5.2. are în vedere și funcționalitatea elementelor componente.</i></p>	4 puncte						
	<p>5.3. George o roagă pe Ileana să creeze interogările de pe card.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Creați o interogare de modificare a datelor din câmpul <b>Distanță</b> al tabelii <b>Planete</b>, pentru a transforma valorile acestuia, din kilometri în metri și salvați-o cu numele <b>Interogare modificare</b>.</li> <li>Realizați interogarea cu numele <b>Interogare durată</b> care să conțină câmpurile <b>Denumire planetă</b> din tabela <b>Planete</b> și <b>Durată</b>. Pentru fiecare planetă determinați în câmpul <b>Durată</b>, timpul necesar luminii să ajungă de la soare la aceasta (exprimat în minute), știind că viteza luminii în vid este de 299792458 m/s.</li> </ul> <p><i>Punctajul acordat pentru cerința 5.3. are în vedere și funcționalitatea elementelor componente.</i></p>	3 puncte						
	<p>5.4. George și Ileana își folosesc abilitățile pentru a rezolva următoarele cerințe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adăugați în formularul <b>Sistemul solar</b> patru elemente de control: <b>Despre noi</b>, <b>Adaugă planetă</b>, <b>Adaugă satelit</b> și <b>Adaugă caracteristici</b>.</li> <li>Asociați acestor controale acțiuni pentru a deschide formularele <b>Zathura</b>, <b>Planete</b>, <b>Sateliți</b> și <b>Planete</b>, respectiv <b>Caracteristici</b>.</li> <li>Realizați setările necesare asupra butonului <b>Despre noi</b>, astfel încât deschiderea formularului <b>Zathura</b> să se realizeze în interiorul formularului <b>Sistemul solar</b>. Un model de realizare se găsește în imaginea alăturată.</li> </ul> <div data-bbox="874 1102 1369 1451" style="text-align: center;"> <p><b>ZATHURA - CLUBUL ELEVILOR PASIONAȚI DE ASTRONOMIE ȘI AVENTURĂ</b></p> <p>PLANETE TELURICE      GIGANȚI GAZOSI</p> </div> <p><i>Punctajul acordat pentru cerința 5.4. are în vedere și funcționalitatea elementelor componente.</i></p>	5 puncte						
6.	<p><b>Nivelul 6.</b> Zoe și Victor primesc un ultim card de joc, care exprimă dorința locuitorilor de pe planeta Zathura, din galaxia Acului: să aibă un site web care să prezinte modul în care a fost descoperită planeta. Toate informațiile/textele necesare se regăsesc în fișierul <b>Informatii.docx</b>. Paginile site-ului web (<b>Index.html</b>, <b>Misiune.html</b>, <b>Galaxii.html</b> și <b>Harta.html</b>) au câte 4 zone, cu structura din imaginea alăturată și pot fi realizate doar cu ajutorul aplicațiilor Notepad sau Notepad++. Conținuturile generate utilizând alte aplicații vor fi ignorate.</p> <table border="1" data-bbox="1072 1630 1385 1733" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Zona 1</td> <td>Zona 2</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Zona 3</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Zona 4</td> </tr> </table> <p><b>6.1.</b> Creați paginile site-ului web și stabiliți pentru zonele 1, 2 și 4 un fundal de culoare deschisă, altul decât gri, prelucrându-le astfel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Zona 1</b> – conține în partea de sus un meniu vertical, cu cinci butoane: <b>Acasă</b>, <b>Misiune spațială</b>, <b>Galaxii</b>, <b>Harta misiunii</b> și <b>Știință și tehnologie</b>. Aceste butoane vor avea formă circulară, fundal de culoare închisă și dimensiuni diferite fiecare în parte, text fără subliniere, scris cu font la alegere și culoare albă. Butoanele se suprapun parțial. Primele patru butoane asigură legături către paginile site-ului, iar la acționarea ultimului dintre acestea se descarcă un videoclip care prezintă viața în spațiu (<b>StTech.mp4</b>). La trecerea cursorului peste butoane se schimbă culoarea de fundal în gri deschis și textul apare umbrat cu o culoare închisă.</li> </ul>	Zona 1	Zona 2		Zona 3		Zona 4	7 puncte
Zona 1	Zona 2							
	Zona 3							
	Zona 4							



Nr. crt.	Cerință	Punctaj
	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Zona 2</b> – conține textul <i>Călătorii interplanetare - O aventură spațială</i>, îngroșat, de culoare neagră și umbrit.</li><li>• <b>Zona 3</b> – este zona de afișare a informațiilor, singura zonă care are un fundal alb, iar conținutul acesteia diferă de la o pagină la alta.</li><li>• <b>Zona 4</b> – conține în părțile laterale două imagini sugestive, între care se găsește un banner cu textul <i>Olimpiada de Tehnologia Informației - etapa națională, Slobozia - 23-26 mai 2024</i>, scris pe două rânduri și centrat. Bannerul se deplasează de la dreapta spre stânga, iar deplasarea se reia la infinit. Fișierele <b>Meniu.jpg</b>, <b>MeniuSelectat.jpg</b>, <b>Zona2.jpg</b>, <b>Zona4.jpg</b> conțin modele de rezolvare.</li></ul> <p><i>Punctajul acordat pentru cerința 6.1. are în vedere și exprimarea creativității, a simțului artistic, utilizarea elementelor de design și cromatică, mesajul transmis și funcționalitatea elementelor componente.</i></p>	
	<p><b>6.2.</b> Inserați în zona 3 din pagina <b>Index.html</b> imaginea <b>Pamant.jpg</b>. Imaginea va ocupa 60% din lățimea zonei și va avea colțuri rotunjite. Peste imagine, în partea de sus, inserați textul <i>Planeta Pământ – o oază albastră în vastul Univers</i>, pe un fundal semitransparent cu lățime mai mică decât cea a imaginii. Un model de realizare se găsește în fișierul <b>Index.jpg</b>.</p> <p><i>Punctajul acordat pentru cerința 6.2. are în vedere și exprimarea creativității, a simțului artistic, precum și utilizarea elementelor de design și cromatică.</i></p>	3 puncte
	<p><b>6.3.</b> Inserați în zona 3 din pagina <b>Misiune.html</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ titlul <i>Jurnal de bord – misiunea OTI-11</i>, aliniat la centru;</li><li>○ în partea stângă, sub titlu, textul <i>Membrii echipajului</i>, iar sub acesta numele a trei membri și fotografiile lor (fiecare nume și fotografia corespunzătoare vor fi plasate pe același rând și pot fi preluate din fișierul <b>Informatii.docx</b>);</li><li>○ în partea dreaptă textul <i>Perioada misiunii – aprilie – mai 2024</i>, iar sub acesta descrierea misiunii din fișierul <b>Informatii.docx</b>.</li></ul> <p>Un model de realizare se găsește în fișierul <b>Misiune.jpg</b>.</p> <p><i>Punctajul acordat pentru cerința 6.3. are în vedere și exprimarea creativității, a simțului artistic, precum și utilizarea elementelor de design și cromatică.</i></p>	3 puncte
	<p><b>6.4.</b> Inserați în zona 3 din pagina <b>Galaxii.html</b>, o galerie de imagini aliniată la centru pe verticală. Aceasta este formată din imaginile celor 4 galaxii prin care s-a deplasat echipajul în ultima misiune și un text informativ sub ele, preluat din pagina a doua a fișierului <b>Informatii.docx</b>, aliniat la centru. Fiecare pereche imagine – text formează un element al galeriei. Elementele au aceeași lățime, au chenar, sunt plasate pe patru coloane și apar la 3 secunde distanță unul de altul. Un model de realizare se găsește în fișierul <b>Galaxii.jpg</b>.</p> <p><i>Punctajul acordat pentru cerința 6.4. are în vedere și exprimarea creativității, a simțului artistic, utilizarea elementelor de design și cromatică.</i></p>	3 puncte
	<p><b>6.5.</b> În zona 3 a paginii <b>Harta.html</b> rezolvați următoarele cerințe:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Inserați imaginea <b>Harta.jpg</b>, aliniată la centru pe orizontală și sus pe verticală.</li><li>• Marcați cu ajutorul unor imagini/forme fiecare galaxie din imagine. La clic pe marcajul galaxiei Acului, apare sub imagine textul informativ despre aceasta, preluat din a doua pagină a fișierului <b>Informatii.docx</b>.</li></ul> <p>Un model de realizare se găsește în fișierul <b>HartaModel.jpg</b>.</p> <p><i>Punctajul acordat pentru cerința 6.5. are în vedere funcționalitatea elementelor componente.</i></p>	4 puncte