



SIMULARI LA TESTELE ECDL PENTRU MODULELE 1 – 7

1. SIMULARE MODUL 1 - Concepte de baza ale Tehnologiei Informatiei

Urmatoarele simulari sunt pentru **Modulul 1** – Concepte de baza ale Tehnologiei Informatiei. Fiecare simulare contine 18 intrebari grila avand in total de 18 puncte. Un test ECDL standard are un total de 36 de intrebari si pentru a fi considerat promovat, candidatul trebuie sa obtina 27 de puncte din 36. Procentul de promovabilitate pentru modulul 1 este de 75%. Durata unui test ECDL standard este de 45 minute.

Simularile ECDL indica modul de abordare al programei in testele ECDL Standard. Toate intrebarile din testele ECDL sunt conforme cu Programa ECDL versiunea 4.0. Pentru mai multe informatii despre aria de acoperire a cunostintelor si abilitatilor din testele ECDL va rugam sa consultati Programa ECDL versiunea 4.0.

Ghidul de raspunsuri

Numarul de puncte disponibile pentru fiecare intrebare din simularile urmatoare sunt indicate in paranteze in dreptul intrebarelor.

Punctajul de promovabilitate la testele ECDL standard

Urmatorul tabel indica punctajul de promovabilitate pentru toate modulele.

Modulul	Punctajul de promovare	%
1	27 de puncte din 36	75%
2	24 de puncte din 32	75%
3	24 de puncte din 32	75%
4	24 de puncte din 32	75%
5	24 de puncte din 32	75%
6	24 de puncte din 32	75%
7	24 de puncte din 32	75%

**Varianta 1.1**

1. Care din următoarele tipuri de computere este folosit pentru manipularea bazelor de date de dimensiune foarte mare în cadrul companiilor dezvoltate? **[1 Punct]**

- a. Computerele desktop
- b. Personal Digital Assistant (PDA)
- c. Mainframe
- d. Laptop

2. Care dintre următoarele combinații descrie componentele esențiale ale Tehnologiei Informației? **[1 Punct]**

- a. Memoria primară, secundară și cache
- b. Memoriile RAM și ROM
- c. Hardware, software și tehnologii de comunicații
- d. Hardware și shareware

3. Frecvența unui CPU se măsoară în:

- a. Gigahertz (GHz)
- b. Bits pe secundă (Bps)
- c. Gigabytes (GB)
- d. Megabytes (MB)

[1 Punct]

4. Care dintre următoarele afirmații legate de formatarea unei dischete este adevărată? **[1 Punct]**

- a. Formatarea pregătește discheta pentru a stoca date
- b. Formatarea realizează back-up-ul datelor din calculator pe floppy disk
- c. Formatarea copiază datele din calculator pe dischetă
- d. Formatarea deblochează discheta

5. Care din următoarele reprezintă o funcție a sistemului de operare?

- a. Introducerea datelor într-o foaie de calcul
- b. Generarea unui raport într-o bază de date
- c. Gestionarea fișierelor
- d. Crearea unei prezentări powerpoint

[1 Punct]

6. Care dintre următoarele aplicații software este utilizată pentru a crea o scrisoare? **[1 Punct]**

- a. Browser de web
- b. Aplicație de calcul tabelar
- c. Aplicație de contabilitate
- d. Aplicație de procesare de text

7. Computerele din biroul dumneavoastră sunt conectate între ele astfel încât personalul poate avea acces la fișierele și imprimanta de rețea. Cum se numește acest tip de rețea?**[1 Punct]**

- a. FTP
- b. LAN
- c. WWW
- d. HTTP

8. Intranet reprezintă:

[1 Punct]



- a. Un sistem de operare pentru rețele
b. Un sistem de administrare a fișierelor din rețea
c. O rețea privată a unei companii
d. O rețea privată a unei companii, care include și utilizatori specifici din afara rețelei
9. Care dintre următoarele dispozitive este necesar pentru a comunica cu alte calculatoare prin intermediul unei linii telefonice? **[1 Punct]**
a. CD-ROM
b. Modem
c. Plotter
d. Boxe
10. Care dintre următoarele sarcini ar fi mai potrivită pentru o persoană decât pentru un computer? **[1 Punct]**
a. Sarcinile care se repetă
b. Sarcinile care necesită rapiditate
c. Sarcinile care necesită calcule matematice complexe
d. Sarcinile care necesită creativitate
11. Care dintre următoarele aplicații NU este specifică într-o școală? **[1 Punct]**
a. Programarea orarului
b. Înregistrarea studenților
c. Învățarea asistată de calculator (Computer based training)
d. Controlul stocurilor
12. Care din următoarele NU reprezintă o trăsătură a comerțului electronic? **[1 Punct]**
a. Produsele pot fi promovate, iar prețurile comparate
b. Există un contact fizic între vânzător și cumpărător
c. Tranzacțiile pot fi procesate rapid
d. Serviciile sunt disponibile 24 de ore pe zi
13. Utilizarea computerului poate provoca leziuni cauzate de mișcări repetate (RSI). Care dintre următoarele afirmații este cea mai bună modalitate de a evita acest lucru? **[1 Punct]**
a. Plasarea computerului într-o zonă ferită de lumină
b. Folosirea unui scaun fără brațe de sprijin
c. Plasarea monitorului foarte aproape de ochi
d. Folosirea unei tastaturi ergonomice
14. Care din următoarele acțiuni descrie un bun mod de securitate a informației în cadrul unei organizații? **[1 Punct]**
a. Nu există nici o procedură de raportare a încălcărilor regulilor de securitate
b. Parolele angajaților nu sunt modificate regulat
c. Datele confidențiale sunt accesibile oricărui utilizator
d. Back-up-ul este realizat regulat
15. Care dintre următoarele acțiuni reprezintă o bună politică de parolare în cadrul unei organizații? **[1 Punct]**
a. Parolele sunt schimbate în mod regulat
b. Parolele nu sunt modificate niciodată



- c. Parolele sunt formate din maxim 4 caractere
- d. Parolele sunt formate din maxim 4 numere

16. Care este cea mai bună modalitate de prevenire a virusării unui calculator? **[1 Punct]**

- a. Scanarea împotriva virușilor doar a fișierelor atașate e-mail-urilor
- b. Folosirea unui program antivirus actualizat
- c. Salvarea tuturor fișierelor atașate, fără scanarea acestora
- d. Nedeschiderea fișierelor atașate

17. Care din afirmațiile de mai jos descrie conceptul de shareware? **[1 Punct]**

- a. software neprotejat de drepturile de autor
- b. software ce poate fi folosit în mod gratuit pe o perioadă nelimitată de timp
- c. software care se utilizează gratuit o perioadă, după care trebuie plătită o taxă de folosire
- d. dreptul de comercializare a unui software

18. Care din următoarele reprezintă un computer portabil? **[1 Punct]**

- a. Desktop
- b. Mainframe
- c. Laptop
- d. Supercalculatoarele

Varianta 1.2

1. Care dintre următoarele acțiuni este cea mai bună modalitate de a îmbunătăți performanțele unui computer? **[1 Punct]**

- a. Utilizarea unui monitor mai mare
- b. Creșterea numărului de aplicații utilizate simultan
- c. Utilizarea unei imprimante mai rapide
- d. Adăugarea de memorie RAM

2. Care din următoarele NU reprezintă o funcție a Unității Centrale de Procesare? **[1 Punct]**

- a. Stocarea datelor în memorie pentru operațiile curente
- b. Executarea instrucțiunilor programelor într-o ordine corectă
- c. Trimiterea unui e-mail
- d. Efectuarea calculelor

3. Care din următoarele reprezintă un dispozitiv de intrare-ieșire? **[1 Punct]**

- a. Touch screen
- b. Tastatură
- c. Imprimantă
- d. Scanner

4. Care din următoarele reprezintă un sistem de operare? **[1 Punct]**

- a. Lotus 123
- b. PowerPoint 2000
- c. Windows XP
- d. Netscape Navigator



5. Care dintre cele 4 activități este efectuată ultima în cadrul procesului de creare a unei aplicații software? **[1 Punct]**

- a. Planificare
- b. Programare
- c. Testare
- d. Analiză

6. Care dintre următoarele afirmații despre Internet este adevărată? **[1 Punct]**

- a. reprezintă un sistem global de rețele de calculatoare
- b. reprezintă rețeaua privată a unei companii
- c. este reprezentarea vizuală a unor documente legate între ele
- d. reprezintă un sistem de operare de rețea

7. ISDN reprezintă:

- a. Integrated Standard Digital Network
- b. Integrated Services Digital Network
- c. Interactive Standard Dynamic Network
- d. Internet Services Data Network

[1 Punct]

8. Ce tip de aplicații sunt utilizate în spitale pentru gestionarea înregistrărilor pacienților? **[1 Punct]**

- a. Aplicații pentru poșta electronică
- b. Aplicații pentru baze de date
- c. Aplicații pentru contabilitate
- d. Aplicații pentru prezentări

9. Care din următoarele reprezintă utilizarea Internetului de acasă? **[1 Punct]**

- a. Crearea unei liste de cheltuieli ale familiei
- b. Formatarea unei dischete
- c. Poșta electronică (e-mail)
- d. Crearea unei baze de date

10. Dacă lucrați de acasă, ce tip de aplicație folosiți pentru comunicarea cu colegii și clienții? **[1 Punct]**

- a. Prezentări
- b. Poșta electronică (e-mail)
- c. Baze de date
- d. Calcul tabelar

11. Care dintre următoarele practici ajută la crearea unui mediu ergonomic adecvat? **[1 Punct]**

- a. Protejarea monitorului de reflexii și luminozitate prin poziționare corectă
- b. Luarea unor pauze rare
- c. Păstrarea umidității în birou și utilizarea unei iluminări slabe
- d. Utilizarea scaunelor neajustabile

12. De ce este necesar pentru o organizație să adopte o politică de parolare adecvată? **[1 Punct]**

- a. Pentru a permite accesul mai rapid la fișiere în rețea
- b. Pentru a asigura o conectivitate mai rapidă a calculatoarelor în rețea
- c. Pentru a proteja fișierele împotriva accesului neautorizat
- d. Pentru găsirea mai ușoară a fișierelor în calculator



13. Care din următoarele reprezintă un avantaj al documentelor electronice? **[1 Punct]**

- a. Nu pot fi niciodată pierdute
- b. Nu pot fi niciodată virusate
- c. Pot reduce nevoia de a deține materiale tipărite
- d. Nu pot fi niciodată copiate

14. Care dintre următoarele dispozitive este cel mai potrivit pentru realizarea de backup? **[1 Punct]**

- a. Modem
- b. Hard disk
- c. Plotter
- d. Scanner

15. Care din următoarele acțiuni poate determina virusarea computerului dumneavoastră? **[1 Punct]**

- a. Folosirea dischetelor din surse nesigure
- b. Scanarea fișierelor atașate înainte de deschidere
- c. Utilizarea unui program antivirus actualizat
- d. Utilizarea Interfeței Grafice cu Utilizatorul (Graphical User Interface)

16. Care dintre următoarele dispozitive reprezintă un dispozitiv de ieșire? **[1 Punct]**

- a. imprimantă
- b. mouse
- c. scanner
- d. joystick

17. Ce reprezintă versiunea unui soft?

- a. un număr care indică locul unde trebuie instalat software-ul
- b. un număr care identifică autorul software-ului
- c. un număr care indică data când a fost creat software-ul
- d. un număr care identifică un anumit stadiu al dezvoltării programului software

[1 Punct]

18. Un kilobyte este:

- a. 1024 bytes
- b. 1000 bytes
- c. 1024 bit
- d. 10 bytes

[1 Punct]



2. SIMULARE MODUL 2 – Utilizarea calculatorului si organizarea fisierelor

Urmatoarea simulare este pentru **Modulul 2** – Utilizarea calculatorului si organizarea fisierelor. Simulare contine 14 intrebari cumuland un punctaj total de 19 puncte. Un test ECDL standard are un total de 24 de intrebari cumuland un total de 32 de puncte. Pentru a promova testul trebuie să acumulați minim 24 de puncte. Procentul de promovabilitate pentru modulul 2 este de 75%. Durata unui test ECDL standard este de 45 minute.

Simularile ECDL indica modul de abordare al programei in testele ECDL Standard. Toate intrebarile din testele ECDL sunt conforme cu Programa ECDL versiunea 4.0. Pentru mai multe informatii despre aria de acoperire a cunostintelor si abilitatilor din testele ECDL va rugam sa consultati Programa ECDL versiunea 4.0.

Ghidul de raspunsuri

Numarul de puncte disponibile pentru fiecare intrebare din simularile urmatoare sunt indicate in paranteze in dreptul intrebarelor.

Punctajul de promovabilitate la testele ECDL standard

Urmatorul tabel indica punctajul de promovabilitate pentru toate modulele.

Modulul	Punctajul de promovare	%
1	27 de puncte din 36	75%
2	24 de puncte din 32	75%
3	24 de puncte din 32	75%
4	24 de puncte din 32	75%
5	24 de puncte din 32	75%
6	24 de puncte din 32	75%
7	24 de puncte din 32	75%

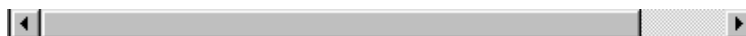


Simulare modulul 2

1. Localizați directorul *raspuns* aflat în Discheta Candidatului. Deschideți fișierul *raspuns.doc* localizat în directorul *raspuns*. **[2 Puncte]**

2. Introduceți numele și prenumele dumneavoastră în spațiul destinat în rândul 1 al tabelului și salvați fișierul *raspuns.doc*. **[2 Puncte]**

3. Ce reprezintă imaginea de mai jos? Introduceți răspunsul dvs. (a, b, c, sau d) în fișierul *raspuns.doc* în dreptul punctului 3. **[1 Punct]**



- (a) Bara de titlu
- (b) Bara de derulare
- (c) Bara de meniu
- (d) Bara de stare

4. Care din următoarele extensii este specifică fișierelor create cu aplicația de calcul tabelar? Introduceți răspunsul dvs. (a, b, c, sau d) în fișierul *raspuns.doc* în dreptul punctului 4. **[1 Punct]**

- (a) .doc
- (b) .bmp
- (c) .xls
- (d) .mdb

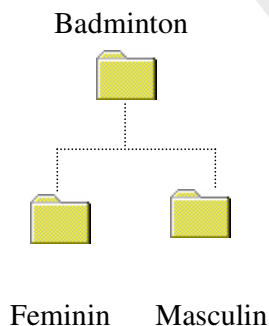
5. Care dintre următoarele pictograme reprezintă un director (folder)? Introduceți răspunsul dvs. (a, b, c, sau d) în fișierul *raspuns.doc* în dreptul punctului 7. **[1 Punct]**

- (a) 
- (b) 
- (c) 
- (d) 

6. Localizați fișierul *rezultat.doc* în directorul *ecdl* și redenumiți-l *finala.doc*. **[1 Punct]**

7. Creați un shortcut al folderului *fotbal* în directorul Discheta Candidatului. **[1 Punct]**

8. Localizați directorul *badminton* aflat în directorul *ecdl* și creați următoarea structură de subdirectoare, conform schemei de mai jos. **[2 Puncte]**



9. Copiați fișierele *taxe.xls* și *membri.doc* din directorul *ecdl* în subfolderul *Masculin*. **[1 Punct]**



10. Modificați proprietățile fișierului *crestere.doc* în *Read-only*. [1 Punct]
11. Mutați fișierul *premi.rtf* din directorul *ecdl* în subfolderul *Feminin*. [1 Punct]
12. Identificați numărul total de fișiere din folderul *ecdl* (incluzând și fișierele din subfoldere). Introduceți răspunsul dvs. (a, b, c, sau d) în fișierul *raspuns.doc* în dreptul punctului 16. [2 Puncte]
13. Cu ajutorul funcției Print Screen, capturați imaginea ecranului și introduceți-o în pagina a doua a documentului *raspuns.doc*. [2 Puncte]
14. Printați fișierul *raspuns.doc* la o imprimantă disponibilă sau tipăriți în fișier în directorul Discheta Candidatului (Salvați fișierul sub numele *print.prn* dacă printați în fișier). Salvați și închideți documentul *raspuns.doc*. [1 Punct]



3. SIMULARE MODUL 3 – Procesare de text

Urmatoarea simulare este pentru **Modulul 3** – Procesare de text. Simulare contine 30 intrebari cumuland un punctaj total de 30 puncte. Un test ECDL standard are un total de 32 de intrebari cumuland un total de 32 de puncte. Procentul de promovabilitate pentru modulul 3 este de 75%. Durata unui test ECDL standard este de 45 minute.

Simularile ECDL indica modul de abordare al programei in testele ECDL Standard. Toate intrebarile din testele ECDL sunt conforme cu Programa ECDL versiunea 4.0. Pentru mai multe informatii despre aria de acoperire a cunostintelor si abilitatilor din testele ECDL va rugam sa consultati Programa ECDL versiunea 4.0.

Ghidul de raspunsuri

Numarul de puncte disponibile pentru fiecare intrebare din simularile urmatoare sunt indicate in paranteze in dreptul intrebarelor.

Punctajul de promovabilitate la testele ECDL standard

Urmatorul tabel indica punctajul de promovabilitate pentru toate modulele.

Modulul	Punctajul de promovare	%
1	27 de puncte din 36	75%
2	24 de puncte din 32	75%
3	24 de puncte din 32	75%
4	24 de puncte din 32	75%
5	24 de puncte din 32	75%
6	24 de puncte din 32	75%
7	24 de puncte din 32	75%



Simulare modulul 3

1. Deschideți documentul *test.doc* aflat în directorul Discheta Candidatului. [1 Punct]
2. Salvați documentul în Discheta Candidatului sub numele de *bdm.doc*. [1 Punct]
3. Modificați la 100% vizualizarea documentului *bdm.doc* în vizualizarea de tip pagină imprimată (print layout). [1 Punct]
4. Creați un nou paragraf în pagina 1 la începutul frazei*Acelasi teren este folosit....* [1 Punct]
5. Centrați textul din titlul *Regulament Badminton* și salvați. [1 Punct]
6. Aplicați un font de culoare albastră textului *Terenul de joc*. [1 Punct]
7. Îngroșați textul *Regulament Badminton*. [1 Punct]
8. Modificați dimensiunea caracterelor textului *Terenul de joc* la 11 și salvați. [1 Punct]
9. Aplicați marcatori (bullets) listei de greșeli de la *fluturasul loveste....* până la *...de doua ori...* [1 Punct]
10. Modificați spațierea paragrafului *Greseli* astfel încât distanța deasupra sau sub paragraf să fie de *12 puncte*. [1 Punct]
11. Aplicați stilul *italblue* subtitlului *Jocul*. [1 Punct]
12. Aliniați textul *Regulament serva* la 4 cm de marginea stângă a paginii. [1 Punct]
13. Folosind o funcție specială, modificați în majuscule textul *Regulament serva* și salvați. [1 Punct]
14. Ștergeți textul *În caz de egalitate.....15 sau 17...* [1 Punct]
15. Creați un tabel cu 2 coloane și 4 rânduri la sfârșitul documentului. [1 Punct]
16. Introduceți în tabel datele prezentate mai jos: [1 Punct]

Nume Prenume	Numar puncte
Ionescu Mihai	20
Preda Sorin	56
Mihai Andreea	33

17. Colorați toate liniile tabelului în roșu și modificați-le grosimea la 3 pct. [1 Punct]
18. Modificați lățimea primei coloane la 5 cm. [1 Punct]



19. Inserați sub tabelul din josul paginii 1 imaginea din fișierul *minge.bmp* aflată în Discheta Candidatului. **[1 Punct]**
20. Redimensionați imaginea inserată astfel încât să aibă 3 cm înălțime și 3 cm lățime. **[1 Punct]**
21. Introduceți textul *Asociatie badminton* în antetul documentului. **[1 Punct]**
22. Aplicați numerotare automată paginilor în partea dreaptă jos a paginii pentru tot documentul. **[1 Punct]**
23. Modificați marginile de sus și jos ale documentului la 3 cm și salvați. **[1 Punct]**
24. Folosiți un program de verificare a ortografiei și faceți modificările necesare (Numele proprii nu sunt conținute în program și vor fi ignorate). **[1 Punct]**
25. Printați o copie a documentului la o imprimantă disponibilă sau printați în fișier în Discheta Candidatului. (Folosiți numele *print.prn* dacă printați în fișier). Salvați și închideți documentul *bdm.doc*. **[1 Punct]**
26. **Compuneți mesaje poștale (Mail Merge):** Folosiți varianta curentă a documentului *invitatie.doc* și salvați. **[1 Punct]**
27. Utilizați fișierul *adrese.doc* din directorul Discheta Candidatului ca sursă de informații și asamblați-l cu scrisoarea din documentul *invitatie.doc*. **[1 Punct]**
28. Ștergeți cele 4 rânduri existente la începutul documentului (Nume, Prenume, Adresa, Oras) și înlocuiți-le cu câmpurile de îmbinare:
[1 Punct]
<<Nume>> <<Prenume>>
<<Adresa>>
<<Oras>>
29. Asamblați lista de adrese cu scrisoarea pentru a crea un document compus. Salvați documentul rezultat cu numele *merge.doc*. Salvați și închideți toate documentele. **[1 Punct]**
30. Deschideți fișierul *tenis.doc* din directorul Discheta Candidatului și salvați-l în format *rtf* (Rich Text Format) cu numele *tenis.rtf*. Închideți documentul și aplicația de procesare de text. **[1 Punct]**



4. SIMULARE MODUL 4 – Calcul tabelar

Urmatoarea simulare este pentru **Modulul 4** – Calcul tabelar. Simulare contine 30 intrebari cumuland un punctaj total de 30 puncte. Un test ECDL standard are un total de 32 de intrebari cumuland un total de 32 de puncte. Procentul de promovabilitate pentru modulul 4 este de 75%. Durata unui test ECDL standard este de 45 minute.

Simularile ECDL indica modul de abordare al programei in testele ECDL Standard. Toate intrebarile din testele ECDL sunt conforme cu Programa ECDL versiunea 4.0. Pentru mai multe informatii despre aria de acoperire a cunostintelor si abilitatilor din testele ECDL va rugam sa consultati Programa ECDL versiunea 4.0.

Ghidul de raspunsuri

Numarul de puncte disponibile pentru fiecare intrebare din simularile urmatoare sunt indicate in paranteze in dreptul intrebarelor.

Punctajul de promovabilitate la testele ECDL standard

Urmatorul tabel indica punctajul de promovabilitate pentru toate modulele.

Modulul	Punctajul de promovare	%
1	27 de puncte din 36	75%
2	24 de puncte din 32	75%
3	24 de puncte din 32	75%
4	24 de puncte din 32	75%
5	24 de puncte din 32	75%
6	24 de puncte din 32	75%
7	24 de puncte din 32	75%

**Simulare modulul 4**

1. Deschideți fișierul *imbunatatiri.xls* aflat în directorul Discheta Candidatului. **[1 Punct]**
2. Salvați registrul de calcul *imbunatatiri.xls* sub denumirea *costuri.xls* în Discheta Candidatului. **[1 Punct]**
3. Modificați vizualizarea foii de calcul *proiectii* la **100%**. **[1 Punct]**
4. Redimensionați lățimea *coloanei A* din foaia de calcul *proiectii* astfel încât datele conținute să fie perfect vizibile. **[1 Punct]**
5. Introduceți numărul **2000** în *celula C7*. **[1 Punct]**
6. Introduceți o formulă în *celula B11* pentru a calcula suma grupului de celule **B5 : B10**. **[1 Punct]**
7. Copiați formula din *celula B11* în grupul de celule **C11 : F11** și salvați. **[1 Punct]**
8. Introduceți o formulă în *celula B13* pentru a scădea *celula B11* din *celula B3*. Copiați formula din *celula B13* în grupul de celule **C13 : E13**. **[1 Punct]**
9. Introduceți o formulă în *celula F5* cu referință absolută (pentru *celula E11*) pentru a împărți *celula E5* la *celula E11*. Copiați formula din *celula F5* în grupul de celule **F6 : F10**. **[1 Punct]**
10. Introduceți o formulă în *celula B15* pentru a calcula valoarea minimă a grupului de celule **B5 : B10**. Copiați formula din *celula B15* în grupul de celule **C15 : D15**. **[1 Punct]**
11. Introduceți o formulă în *celula B17* pentru a calcula valoarea maximă a grupului de celule **B5 : B10**. Copiați formula din *celula B17* în grupul de celule **C17 : D17**. **[1 Punct]**
12. Introduceți o formulă în *celula B19* pentru a calcula valoarea medie a grupului de celule **B5 : B10**. Copiați formula din *celula B19* în grupul de celule **C19 : D19**. **[1 Punct]**
13. Formatați grupul de celule **B3 : E19** astfel încât să prezinte simbolul monedei € și nici o zecimală. **[1 Punct]**
14. Formatați celulele **F5 : F11** astfel încât să arate simbolul procentului și nici o zecimală și apoi salvați. **[1 Punct]**
15. Introduceți o formulă în *celula B22* care să afișeze textul *Peste buget* dacă numărul *celula F8* este mai mare ca 2500 și textul *Sub buget* în caz contrar. **[1 Punct]**
16. Redenumiți foaia de calcul *imprumut* în *imprumuturi bancare*. **[1 Punct]**
17. În foaia de calcul *imprumuturi bancare* creați un grafic de tip coloană (acceptați setările implicite) pe baza celulelor **A3 : D5**. **[1 Punct]**



18. Schimbați culoarea fundalului graficului în galben. [1 Punct]
19. Adăugați graficului titlul *Cashflow*. [1 Punct]
20. Ștergeți foaia de calcul *2002*. [1 Punct]
21. În foaia de calcul *nume* sortați crescător grupul de celule *A4 : C135* după *Num*. [1 Punct]
22. În foaia de calcul *nume* adăugați în antet (header) un câmp care să indice denumirea registrului de calcul. [1 Punct]
23. Setări foaia de calcul *nume* astfel încât la imprimare să nu apară liniile foii de calcul (gridlines). [1 Punct]
24. Copiați foaia de calcul *nume* într-un nou registru de calcul. [1 Punct]
25. Salvați noul registru de calcul creat cu numele *lista.xls* în Discheta Candidatului și apoi închideți-l. [1 Punct]
26. În foaia de calcul *nume* a registrului *costuri.xls* ascundeți *coloana C*. [1 Punct]
27. Schimbați orientarea foii de calcul *nume* din *portret* (portrait) în *vedere* (landscape). [1 Punct]
28. Aplicați setările necesare astfel încât foaia de calcul *nume* să poată fi imprimată pe 3 pagini. [1 Punct]
29. Tipăriți un exemplar al foii de calcul *proiectii* la o imprimantă disponibilă sau tipăriți în fișier în Discheta Candidatului (folosiți numele *costuri.prn* dacă printați în fișier). Salvați și închideți registrul *costuri.xls*. [1 Punct]
30. Deschideți fișierul *cont.xls* aflat în Discheta Candidatului. Salvați fișierul *cont.xls* în format șablon (template) în Discheta Candidatului cu denumirea *cont.xlt*. Închideți fișierul șablon și aplicația de calcul tabelar. [1 Punct]



5. SIMULARE MODUL 5 – Baze de date

Urmatoarea simulare este pentru **Modulul 5** – Baze de date. Simulare contine 20 intrebari cumuland un punctaj total de 25 puncte. Un test ECDL standard are un total de 28 de intrebari cumuland un total de 32 de puncte. Procentul de promovabilitate pentru modulul 5 este de 75%. Durata unui test ECDL standard este de 45 minute.

Simularile ECDL indica modul de abordare al programei in testele ECDL Standard. Toate intrebarile din testele ECDL sunt conforme cu Programa ECDL versiunea 4.0. Pentru mai multe informatii despre aria de acoperire a cunostintelor si abilitatilor din testele ECDL va rugam sa consultati Programa ECDL versiunea 4.0.

Ghidul de raspunsuri

Numarul de puncte disponibile pentru fiecare intrebare din simularile urmatoare sunt indicate in paranteze in dreptul intrebarelor.

Punctajul de promovabilitate la testele ECDL standard

Urmatorul tabel indica punctajul de promovabilitate pentru toate modulele.

Modulul	Punctajul de promovare	%
1	27 de puncte din 36	75%
2	24 de puncte din 32	75%
3	24 de puncte din 32	75%
4	24 de puncte din 32	75%
5	24 de puncte din 32	75%
6	24 de puncte din 32	75%
7	24 de puncte din 32	75%



Simulare modulul 5

1. Deschideți fișierul *raspuns.doc* aflat în Discheta Candidatului. Răspundeți la cele 4 întrebări, salvați și apoi închideți documentul *raspuns.doc*. [4 Puncte]

2. Deschideți baza de date *Jucarii.mdb* din Discheta Candidatului. [1 Punct]

3. Creați un nou tabel cu 3 câmpuri și cu proprietățile prezentate mai jos: [2 Puncte]

Nume Câmp	Tip date	Mărime câmp sau format
ID Jucarie	AutoNumber	Long Integer
Culoare Jucarie	Text	20
Categorie	Text	25

4. Setati câmpul *ID Jucarie* ca și cheie primară. [1 Punct]

5. Salvați tabela cu numele *Lista Jucarii*. [1 Punct]

6. Adăugați următoarele înregistrări în tabela *Lista Jucarii*. Salvați și închideți tabela *Lista Jucarii*. [1 Punct]

ID Jucarie	Culoare Jucarie	Categorie
1	Roz	Copii
2	Albastru	Copii de peste 5 ani

7. Deschideți tabela *Articole*, adăugați câmpul de mai jos, după care salvați și închideți tabela. [2 Punct]

Nume Câmp	Tip date	Mărime câmp sau format
Manufacturer	Text	40

8. Utilizând câmpurile *ID Jucarie* din tabelele *Premii* și *Articole*, creați o relație de tip unul la mai multi între cele 2 tabele. [1 Punct]

9. Aplicați restricția de integritate referențială relației create la punctul 8. [1 Punct]

10. Ștergeți relația dintre tabelele *Articole* și *Cienti*. Salvați și închideți fereastra de relații. [1 Punct]

11. În tabela *Furnizori* mutați câmpul *Adresa* imediat după *Nume*. Salvați și închideți tabela *Furnizori*. [1 Punct]

12. Sortați tabela *Clienți* descendent după câmpul *Nume*. Salvați și închideți tabela *Cienti*. [1 Punct]



13. Deschideți interogarea < 5 și modificați criteriul pentru câmpul **Pret** pentru a afișa toate prețurile **mai mici ca 5**. Salvați și închideți interogarea < 5. [1 Punct]
14. Creați o interogare utilizând toate câmpurile din tabela **Cienti** pentru a afișa toți clienții care au cumpărat produsul cu **ID-ul 2**. Salvați interogarea cu numele **Produs ID 2** și apoi închideți-o. [1 Punct]
15. Deschideți interogarea **Produs** și ștergeți câmpul **Cod Jucarie**. Salvați și închideți interogarea **Produs**. [1 Punct]
16. Creați un formular utilizând toate câmpurile din tabela **Cienti**. (Acceptați setările implicite). Salvați formularul cu numele **Detalii clienti** și apoi închideți-l. [1 Punct]
17. Creați un raport utilizând toate câmpurile din tabela **Cienti**. (Acceptați setările implicite). Salvați raportul cu numele de **Inregistrari Cienti** și închideți-l. [1 Punct]
18. Schimbați orientarea raportului în tip vedere (landscape). Salvați și închideți raportul **Inregistrari Cienti**. [1 Punct]
19. Ștergeți tabela **Jucarii**. [1 Punct]
20. Deschideți tabela **Cienti** și printați o copie a înregistrării de mai jos la o imprimantă disponibilă sau imprimați în fișier în Discheta Candidatului. (Folosiți numele **cost.prn** dacă printați în fișier). Salvați toate tabelele deschise și închideți aplicația pentru baze de date. [1 Punct]

Prenume	Nume	ID Jucarie	Pret
Ken	Byrne	4	€5.00



6. SIMULARE MODUL 6 – Prezentari

Urmatoarea simulare este pentru **Modulul 6** – Prezentari. Simulare contine 30 intrebari cumuland un punctaj total de 30 puncte. Un test ECDL standard are un total de 32 de intrebari cumuland un total de 32 de puncte. Procentul de promovabilitate pentru modulul 6 este de 75%. Durata unui test ECDL standard este de 45 minute.

Simularile ECDL indica modul de abordare al programei in testele ECDL Standard. Toate intrebarile din testele ECDL sunt conforme cu Programa ECDL versiunea 4.0. Pentru mai multe informatii despre aria de acoperire a cunostintelor si abilitatilor din testele ECDL va rugam sa consultati Programa ECDL versiunea 4.0.

Ghidul de raspunsuri

Numarul de puncte disponibile pentru fiecare intrebare din simularile urmatoare sunt indicate in paranteze in dreptul intrebarelor.

Punctajul de promovabilitate la testele ECDL standard

Urmatorul tabel indica punctajul de promovabilitate pentru toate modulele.

Modulul	Punctajul de promovare	%
1	27 de puncte din 36	75%
2	24 de puncte din 32	75%
3	24 de puncte din 32	75%
4	24 de puncte din 32	75%
5	24 de puncte din 32	75%
6	24 de puncte din 32	75%
7	24 de puncte din 32	75%

**Simulare modulul 6**

1. Deschideți aplicația de prezentări și fișierul *magazine.ppt* din Discheta Candidatului. **[1 Punct]**
2. Salvați prezentarea *magazine.ppt* în format rtf (rich text format) cu numele *magazine.rtf* în Discheta Candidatului. **[1 Punct]**
3. Aplicați prezentării *magazine.ppt* formatul implicit (design template) numit *fundal.pot* din Discheta Candidatului. **[1 Punct]**
4. În folia 1 modificați fontul titlului *Oslo* în Arial și culoarea în roșu. **[1 Punct]**
5. Aliniați la stânga textul cu marcatori din folia 2. Salvați și închideți prezentarea *magazine.ppt*. **[1 Punct]**
6. Deschideți prezentarea *limos.ppt* din Discheta Candidatului și salvați-o cu numele *luxury.ppt* în Discheta Candidatului. **[1 Punct]**
7. Modificați vizualizarea foliilor prezentării *luxury.ppt* în vizualizarea normală la 66%. **[1 Punct]**
8. Modificați formatul (layout) foliei 1 în folie de tip titlu (title slide). **[1 Punct]**
9. Folosind o funcție specială, modificați fontul titlului *Luxury Limos* din folia 1 în majuscule. **[1 Punct]**
10. Inserați imaginea *masina.gif* din Discheta Candidatului în partea dreaptă sus a prezentării astfel încât să apară pe toate foliile, cu excepția foliilor de tip titlu. **[1 Punct]**
11. În organigrama din folia 2 adăugați un subordonat cu numele *Robert Jones* și funcția *Asistent Achizitii* pentru *Anna Reid* cu funcția *Director Achiziții* și salvați. **[1 Punct]**
12. În folia 3 redimensionați imaginea *balanta* astfel încât să aibă 3 cm înălțime și 5 cm lățime. **[1 Punct]**
13. După folia 3 inserați o nouă folie de tip listă cu marcatori (bulleted list) cu titlul *Proiecte*. **[1 Punct]**
14. În folia 4 introduceți următorul text: **[1 Punct]**
 - *Extindere magazin Praga*
 - *Gama variata de modele*
 - *20% reducere*
15. În folia 4 modificați în albastru culoarea marcatorelor. **[1 Punct]**
16. Imediat după folia 5 inserați un nou slide de tip grafic cu titlul *Profituri prevazute*. **[1 Punct]**



17. În folia 6 creați un grafic cu coloane (se acceptă setările implicite) pe baza datelor de mai jos:
[1 Punct]

	<i>Anul 1</i>	<i>Anul 2</i>
<i>Anglia</i>	30	63
<i>Italia</i>	35	69
<i>Germania</i>	26	58

18. În folia 6 intitulată *Profituri prevazute* aplicați un efect de animație graficului.
[1 Punct]

19. În folia 6 modificați culorile coloanelor din grafic în roșu pentru coloana *Anglia* și galben pentru coloana *Germania*.
[1 Punct]

20. Adăugați graficului titlul *Previziune*. **[1 Punct]**

21. Adăugați o căsuță cu textul *Profit maxim* în partea dreaptă jos a foliei 6. **[1 Punct]**

22. Ascundeți folia 7 intitulată *Sedii desfântate* și salvați. **[1 Punct]**

23. Adăugați în subsolul prezentării textul *Luxury Limos*. **[1 Punct]**

24. Folosiți un program de verificare ortografică și gramaticală pentru prezentarea *luxury.ppt*. Ignorați numele proprii!
[1 Punct]

25. Mutați folia 4 intitulată *Proiecte* astfel încât să devină ultima folie a prezentării și salvați.
[1 Punct]

26. Mutați imaginea tractorului din colțul din dreapta al foliei 3 în colțul din dreapta sus a foliei 6.
[1 Punct]

27. În folia 6 rotiți orizontal imaginea tractorului. **[1 Punct]**

28. Aplicați un efect de tranziție tuturor foliilor prezentării. **[1 Punct]**

29. Aplicați numerotarea automată tuturor foliilor prezentării. **[1 Punct]**

30. Printați prezentarea *luxury.ppt* cu 6 folii pe pagină la o imprimantă disponibilă sau în fișier (folosiți numele *luxury.prn* dacă printați în fișier). Salvați prezentarea *luxury.ppt* și închideți aplicația de prezentări.
[1 Punct]



7. SIMULARE MODUL 7 – Informatie si comunicare (Internet si posta electronica)

Urmatoarea simulare este pentru **Modulul 7** – Informatie si comunicare (Internet si posta electronica). Simulare contine 17 intrebari cumuland un punctaj total de 19 puncte. Un test ECDL standard are un total de 30 de intrebari cumuland un total de 32 de puncte. Procentul de promovabilitate pentru modulul 7 este de 75%. Durata unui test ECDL standard este de 45 minute.

Simularile ECDL indica modul de abordare al programei in testele ECDL Standard. Toate intrebarile din testele ECDL sunt conforme cu Programa ECDL versiunea 4.0. Pentru mai multe informatii despre aria de acoperire a cunostintelor si abilitatilor din testele ECDL va rugam sa consultati Programa ECDL versiunea 4.0.

Ghidul de raspunsuri

Numarul de puncte disponibile pentru fiecare intrebare din simularile urmatoare sunt indicate in paranteze in dreptul intrebarelor.

Punctajul de promovabilitate la testele ECDL standard

Urmatorul tabel indica punctajul de promovabilitate pentru toate modulele.

Modulul	Punctajul de promovare	%
1	27 de puncte din 36	75%
2	24 de puncte din 32	75%
3	24 de puncte din 32	75%
4	24 de puncte din 32	75%
5	24 de puncte din 32	75%
6	24 de puncte din 32	75%
7	24 de puncte din 32	75%



Simulare modulul 7

1. Localizați folderul *raspuns* afat în Discheta Candidatului. Deschideți fișierul *raspuns.doc* din folderul *raspuns*. Introduceți numele și prenumele dvs. în dreptul punctului 1 și salvați fișierul *raspuns.doc*.
[3 Puncte]

2. Ce reprezintă HTTP? Introduceți răspunsul dvs. (a, b, c, sau d) în fișierul *raspuns.doc* în dreptul punctului 2.
[1 Punct]

- a. Hyperlink Transfer Protocol
- b. Hyperlink Transmission Procedure
- c. Hypertext Transfer Protocol
- d. Hypertext Transmission Procedure

3. Ce reprezintă un motor de căutare? Introduceți răspunsul dvs. (a, b, c, sau d) în fișierul *raspuns.doc* în dreptul punctului 3.
[1 Punct]

- a. un program ce caută virușii pe paginile web
- b. un program ce caută o conexiune la Internet
- c. un program care actualizează pagini web
- d. un program ce caută pagini web ce conțin cuvinte cheie

4. Care dintre următoarele afirmații reprezintă un avantaj al poștei electronice? Introduceți răspunsul dvs. (a, b, c, sau d) în fișierul *raspuns.doc* în dreptul punctului 4. [1 Punct]

- a. posibilitatea crescută de virusare a calculatorului
- b. rapiditatea expedierii mesajelor electronice
- c. securitatea ridicată la trimiterea mesajelor electronice
- d. creșterea necesității folosirii poștei tradiționale

5. Ce reprezintă termenul de semnătură digitală? Introduceți răspunsul dvs. (a, b, c, sau d) în fișierul *raspuns.doc* în dreptul punctului 5.
[1 Punct]

- a. O semnătură electronică folosită pentru a cumpăra bunuri pe Internet
- b. O semnătură electronică care apare în toate fișierele atașate
- c. O semnătură electronică care conține toate adresele de mail din lista de distribuție
- d. O semnătură electronică care identifică expeditorul mesajului

6. În adresa de email *annsmith@revco.com*, ce reprezintă „*annsmith*”? Introduceți răspunsul dvs. (a, b, c, sau d) în fișierul *raspuns.doc* în dreptul punctului 6. [1 Punct]

- a. Numele contului utilizatorului
- b. Numele domeniului
- c. Protocolul de transfer
- d. Numele subdomeniului

7. Deschideți o aplicație de navigare pe Web și accesați adresa: *http://www.ecdl.org.ro/*
[1 Punct]



8. Salvați imaginea siglei ECDL ROMANIA aflată în partea din dreapta sus a paginii web sub denumirea de *ecdل.gif*. [1 Punct]
9. Accesați un motor de căutare și găsiți informații despre *eroziune*. [1 Punct]
10. Accesați orice pagină Web care oferă informații despre *eroziune* și salvați-o în Discheta Candidatului sub denumirea *eroziune.htm*. [1 Punct]
11. Rafinați căutarea incluzând textul *eroziune glaciara*. Selectați orice pagină Web care oferă informații despre *eroziunea glaciară*. [1 Punct]
12. Tipăriți doar *prima* pagină a paginii web accesate la punctul anterior la o imprimantă disponibilă sau în fișier în Discheta Candidatului. (Utilizați numele *eroziune.prn* dacă printați în fișier). [1 Punct]
13. Deschideți aplicația de poștă electronică și creați un nou mesaj. [1 Punct]
14. Creați un email cu subiectul *Excursie* pe care îl veți trimite către *Adresa 1*. Introduceți în corpul mesajului următorul text: [1 Punct]
- Draga Anna,
Așteptam cat mai urgent lista pasagerilor.
Cu respect,
Robert Gray*
15. Utilizați opțiunea *cc* pentru a trimite mesajul și la adresa *Adresa 2*. [1 Punct]
16. Atașați mesajului *Excursie* fișierul *invitatie.doc* aflat în Discheta Candidatului. [1 Punct]
17. Trimiteți mesajul *Excursie* cu prioritate mare. [1 Punct]