

**TEMA PROBEI DE PROIECT: TURISMUL DURABIL**

**PROBA DE PROIECT 100 DE PUNCTE**

**TIMP DE LUCRU: 5 ORE**

**NOTĂ:**

Toate resursele necesare rezolvării subiectului se găsesc în folderul **Resurse**, aflat pe Desktop.

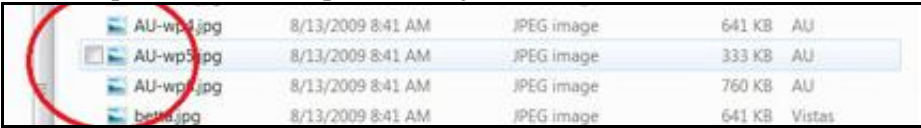
Veți crea, pe Desktop, un folder având ca nume ID-ul de concurs atribuit dumneavoastră, în care salvați **toate** produsele proprii realizate/modificate în timpul probei, conform cerințelor din subiect.

Fișierele salvate în afara acestui folder **NU** vor fi evaluate.

Toate subiectele sunt obligatorii.

Punctajul total acordat pentru proba de proiect este de maximum 100 de puncte, din care se acordă 80 de puncte pentru realizarea cerințelor de mai jos și 20 de puncte pentru creativitatea și simțul artistic al autorului, elemente de design și cromatică, funcționalitate și mesaj.

Proiectul cu titlul **GREEN~OTI~TOUR** este o reflectare a temei propuse. În acest scop s-au grupat mai multe pensiuni turistice din Maramureș, pentru a realiza o dezvoltare "verde" a turismului, o creștere durabilă a acestuia care implică îmbunătățirea calității serviciilor turistice astfel încât să nu deranjeze ecosistemul.

Nr. crt.	Cerințe	Pct																								
1.	Utilizând aplicațiile Windows și resursele disponibile, realizați un logo pe tema proiectului, respectând următoarele cerințe: <ul style="list-style-type: none"> <li>- dimensiunea va fi 600 x 150 pixeli;</li> <li>- logo-ul va conține titlul proiectului "<b>GREEN~OTI~TOUR</b>";</li> <li>- va combina cel puțin două imagini prezente în folderul resurse.</li> </ul> Salvați logo-ul cu numele <b>sigla.jpg</b> în folderul de lucru.	4																								
2.	În cadrul proiectului sunt prezentate 5 pensiuni din zona Maramureșului. Firma care gestionează toată activitatea proiectului are stocate documentele aferente proiectului. Pentru a facilita accesul și gestionarea eficientă a documentelor este necesară activarea căsuței de bifă din fața fișierelor, în aplicația Windows Explorer, ca în exemplul de mai jos:  Salvați capturile care demonstrează pas cu pas realizarea cerinței, într-un fișier cu denumirea <b>pasi.mht</b> .	4																								
3.	Utilizând aplicația Notepad, creați fișierul cu numele <b>time.txt</b> , care, în momentul deschiderii va afișa, în mod automat, data și ora sistemului din momentul deschiderii fișierului.	2																								
4.	Pentru a promova proiectul realizați un pliant de prezentare, respectând următoarele cerințe: <ul style="list-style-type: none"> <li>- format A5;</li> <li>- pliantul va fi împărțit în 3 zone:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- prima zonă va conține o descriere a zonei Maramureș, textul se va prelua din fișierul <b>textprezentare.docx</b>;</li> <li>- a doua zonă va conține imagini disponibile;</li> <li>- a treia zonă va conține numele și o imagine corespunzătoare pentru fiecare dintre cele 5 pensiuni.</li> </ul> </li> </ul> Salvați fișierul creat cu numele <b>pliant.docx</b> , în folderul de lucru. Fișierul <b>model4.jpg</b> reprezintă un model orientativ.	4																								
5.	Utilizând aplicația Microsoft Word, realizați cu ajutorul unei comenzi automate, o listă a tuturor comenzilor din aplicație, ca în exemplul de mai jos: <table border="1" data-bbox="549 1780 1051 2040"> <thead> <tr> <th>Command Name</th> <th>Modifiers</th> <th>Key</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>All Caps</td> <td>Ctrl+Shift+</td> <td>A</td> </tr> <tr> <td>Annotation</td> <td>Alt+Ctrl+</td> <td>M</td> </tr> <tr> <td>App Maximize</td> <td>Alt+</td> <td>F10</td> </tr> <tr> <td>App Restore</td> <td>Alt+</td> <td>F5</td> </tr> <tr> <td>Apply Heading1</td> <td>Alt+Ctrl+</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Apply Heading2</td> <td>Alt+Ctrl+</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Apply Heading3</td> <td>Alt+Ctrl+</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table> Salvați fișierul rezultat cu numele de <b>lista.docx</b> .	Command Name	Modifiers	Key	All Caps	Ctrl+Shift+	A	Annotation	Alt+Ctrl+	M	App Maximize	Alt+	F10	App Restore	Alt+	F5	Apply Heading1	Alt+Ctrl+	1	Apply Heading2	Alt+Ctrl+	2	Apply Heading3	Alt+Ctrl+	3	4
Command Name	Modifiers	Key																								
All Caps	Ctrl+Shift+	A																								
Annotation	Alt+Ctrl+	M																								
App Maximize	Alt+	F10																								
App Restore	Alt+	F5																								
Apply Heading1	Alt+Ctrl+	1																								
Apply Heading2	Alt+Ctrl+	2																								
Apply Heading3	Alt+Ctrl+	3																								


<p>6.</p>	<p>Utilizând aplicația Microsoft PowerPoint, realizați prezentarea <i>oferta.pptx</i>, care să respecte următoarele cerințe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pe fiecare diapozitiv se inserează sigla proiectului;</li> <li>- primul diapozitiv va conține: numele proiectului și numele celor 5 pensiuni, sub forma prezentată în imaginea din <b>fig. 6.1</b>;</li> <li>- pe următoarele diapozitive se va realiza o animație care să conțină derularea imaginilor a 4 pensiuni, la alegere, respectând restricțiile:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- cele 4 imagini sunt afișate pe fețele laterale ale unui cub;</li> <li>- apăsarea butonului  determină rotirea cubului către stânga;</li> <li>- pentru fiecare rotație se afișează numele pensiunii de pe fața principală.</li> </ul> </li> </ul> <p>Exemplu. Dacă inițial se afișează cubul din <b>fig.6.2</b>, după rotație, se obține imaginea din <b>fig. 6.3</b></p>	<p>5</p>
<p>7.</p>	<p>Utilizând aplicația Microsoft PowerPoint, realizați, în fișierul <i>JOC</i>, jocul <i>Ghicește cuvântul</i>, respectând următoarele restricții:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jocul are ca scop identificare cuvântului ascuns <i>TURISM</i>, din maximum 10 încercări;</li> <li>- pe primul diapozitiv se afișează numele jocului și un buton <i>JOC NOU</i> (<b>fig. 7.1</b>);</li> <li>- pe cel de-al doilea diapozitiv se afișează câte un buton pentru fiecare literă (A-Z), 6 linii care sugerează poziția literelor în cuvânt, o bară de navigare care să permită afișarea numărului de încercări și o săgeată care se deplasează pe bara de navigare, la fiecare apăsare a unui buton (<b>fig. 7.2</b>);</li> <li>- apăsarea butonului <i>JOC NOU!</i>, în oricare moment al jocului, determină setarea fundalului albastru pentru toate butoanele de pe cel de-al doilea diapozitiv, deplasarea săgeții în punctul 0 al navigării și elimină literele ghicite;</li> <li>- în timpul jocului, la apăsarea unui buton, săgeata se deplasează cu o poziție;</li> <li>- apăsarea unui buton etichetat cu o literă din mulțimea {T,U,R,I,S,M} determină schimbarea fundalului acestuia în verde și afișarea literei în poziția corespunzătoare; o apăsare ulterioară a unui astfel de buton va rămâne fără efect (litera a fost deja ghicită) (<b>fig. 7.3</b>);</li> <li>- apăsarea oricărui alt buton determină schimbarea fundalului acestuia în roșu;</li> </ul> <p>jocul se încheie atunci când a fost ghicit cuvântul și se afișează numărul de încercări (<b>fig.7.4</b>) sau atunci când a fost atins numărul maxim de încercări și cuvântul nu a fost ghicit (<b>fig. 7.5</b>).</p>	<p>7</p>



fig. 6.1



fig. 6.2



fig. 6.3.



fig. 7.1

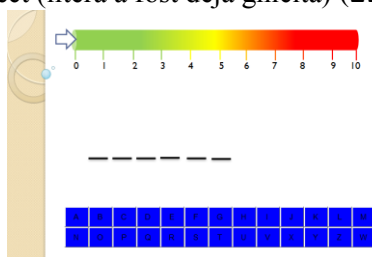


fig. 7.2

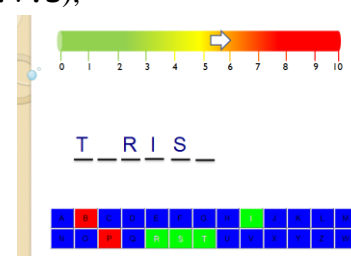


fig. 7.3

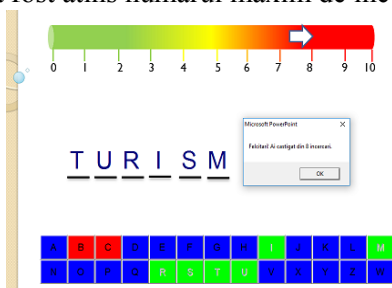


fig. 7.4

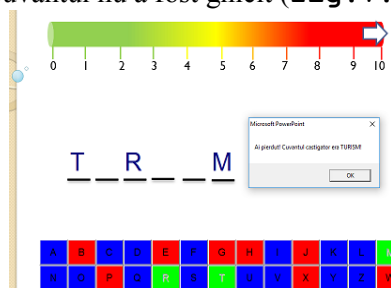


fig. 7.5

8. Managerul proiectului GREEN~OTI~TOUR poate vizualiza, în orice moment, situații referitoare la serviciile turistice oferite de pensiunile din acest proiect.

Utilizând informațiile din fișierul **lista.xlsx** realizați:

- trei grafice, în foaia de calcul **Diagrame**, pe baza datelor existente, care să prezinte evoluția valorilor din tabel, conform **fig. 8.1**.

- o foaie de calcul nouă, numită **Filtru**, care, pe baza datelor existente în foaia de calcul **Date**, să conțină elementele necesare filtrării, ca în **fig. 8.2**. La alegerea unei pensiuni, tabelele vor arăta doar informațiile corespunzătoare acelei pensiuni.

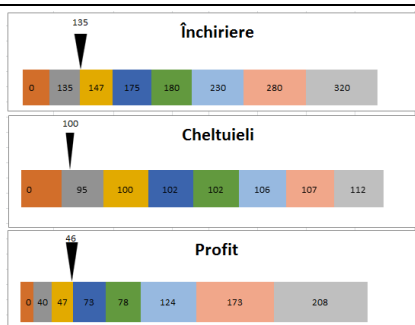


fig. 8.1

fig. 8.2

- o copie a foii de calcul **Date**, redenumită **Coloreaza**, în care inserați 4 butoane, cu următoarele acțiuni:

- butonul **Culoare** va colora aleatoriu celula K1 (utilizând minimum 5 culori);
- butonul **Pensiune** va genera aleatoriu numele unei pensiuni, în celula L1 (din cele existente);
- butonul **Coloreaza** setează fundalul tuturor liniilor care conțin pensiunea preluată din celula L1, în culoarea preluată din celula K1, ca în **fig. 8.3**;
- butonul **Reseteaza** va aduce foaia de lucru la starea inițială.

Data	Ora	Nume	Sex (Prenume)	Tipul de camera	Pensiunea	Zile	Total	Margareta
03/03/2015	9:00 AM	Albert	M	Middle	single	1	2.40 €	
03/03/2015	9:00 AM	Yeshou	M	East	apartament	3	2.50 €	
03/03/2015	9:11 AM	Jackson	M	South	apartament	2	5.80 €	
03/03/2015	9:22 AM	David	F	East	single	4	3.00 €	
03/03/2015	9:23 AM	Bob	M	North	single	5	24.00 €	
03/03/2015	9:28 AM	Kurt	M	East	apartament	4	35.20 €	
03/03/2015	9:34 AM	Oprah	F	North	family	4	29.60 €	
03/03/2015	9:39 AM	Yeshou	M	East	apartament	4	25.60 €	
03/03/2015	9:45 AM	Perry	M	West	apartament	4	3.20 €	
03/03/2015	9:51 AM	Perry	M	West	apartament	3	1.80 €	
03/03/2015	9:56 AM	Jackson	M	South	apartament	1	2.50 €	
03/03/2015	10:01 AM	Albert	M	Middle	single	1	3.00 €	
03/03/2015	10:07 AM	Wendy	F	Middle	apartament	5	20.00 €	
03/03/2015	10:17 AM	Patricia	F	South	family	3	26.20 €	
03/03/2015	10:23 AM	Oprah	F	North	family	4	12.80 €	
03/03/2015	10:28 AM	Xoshua	M	East	single	5	42.00 €	
03/03/2015	10:30 AM	Emily	F	Middle	single	2	8.00 €	
03/03/2015	10:36 AM	Linda	F	East	family	2	11.20 €	

fig. 8.3

9. În baza de date **pensiune.accdb**, realizați:

- un obiect nou, denumit **Ceas**, care să afișeze data și ora curentă în formatul indicat în fișierul **digital-7.ttf**, conform **fig. 9.1**;
- un formular, denumit **Video**, care să permită rularea filmului aferent fiecărei pensiuni, la selectarea acesteia, conform **fig. 9.2**;

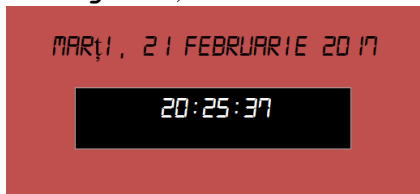


fig. 9.1



fig. 9.2

- un meniu cu opțiunile: **Acasă**, **Adăugare client nou**, **Rapoarte** și **Ieșire** (conform **fig. 9.3**);
- opțiunea **Acasă** afișează **ceasul**;
- opțiunea **Adăugare client nou** afișează formularul **adăugare\_client**;
- opțiunea **Rapoarte** afișează formularul **Video**;
- opțiunea **Ieșire** determină închiderea ferestrei meniu.



fig. 9.3

- un formular, denumit **Rezultate financiare** (**fig. 9.4**) prin intermediul căruia se completează un tabel nou, denumit **Rezultate**; formularul va conține:
  - lista **Pensiune** ce cuprinde denumirile celor 5 pensiuni;

- lista **Anul** ce cuprinde anii, de la 2000 până la 2010;
- câmpul **Profit** care va calcula diferența dintre câmpul **Inchirieri** și **Cheltuieli**;
- butonul **Adaugă** la acțiunea căruia se adaugă în tabelul **Rezultate**, datele completate pe formular;
- butonul **Următoarea pensiune** la acțiunea căruia se resetează datele din formular;
- controlul de tip imagine, care va afișa imaginea corespunzătoare pensiunii selectate;
- butonul **Închidere formular**.

fig. 9.4

10. Pentru promovarea acestui proiect se va realiza un site de prezentare a pensiunilor, conform cerințelor următoare.

19

I. Fiecare pagină va cuprinde:

- o zonă de **Meniu** ce va conține:
  - în partea stângă, sigla proiectului;
  - în partea dreaptă, un meniu orizontal, cu submeniuri verticale, ce vor permite navigarea între paginile site-ului;
- o zonă **Antet** ce va conține imagini care se derulează periodic de la stânga la dreapta;
- o zonă **Conținut**;
- o zonă **Subsol** ce va conține: expresia "Marcă înregistrată", numele proiectului, textul "Garanția unui turism de calitate ..." și trei link-uri către paginile: **Despre noi**, **Contact** și **Blog**.

II. Conținutul paginii **index.html** are structura:

- **zona 1** va conține imagini pentru două pensiuni;
- **zona 2** va conține trei coloane sub forma prezentată în **fig.10.1**:
  - un buton **Cazare**, cu margini rotunde și chenar, care își schimbă culoarea la trecerea mouse-ului peste el; acțiunea butonului, determină apariția unei ferestre, care cuprinde un formular de solicitare a unei cazări, ca în **fig.10.2**.

fig.10.1

fig.10.2

III. Conținutul paginii **pensiune1.html**, cuprinde informații despre o pensiune, din fișierul **pensiune1.docx** și o galerie de imagini din interiorul pensiunii.

IV. Conținutul paginii **maramures.html** va conține pliantul realizat.

V. Conținutul paginii **oferta.html** va conține fișierul **oferta.pptx**.

VI. Conținutul paginii **contact.html** cuprinde :

- o imagine cu locațiile a 4 pensiuni, ca **fig.10.3**;
- pentru fiecare locație, la trecerea cu mouse-ul, se afișează numele pensiunii.



fig. 10.3