



Andrei Oselschi ▾



Dashboard > My courses > FCIM.IoT16.1 > Evaluare > Evaluare Intermediară A2- test grila (2023)

Started on Friday, 24 November 2023, 5:18 PM

State Finished

Completed on Friday, 24 November 2023, 5:38 PM

Time taken 20 mins 8 secs

Marks 40.33/47.00

Grade 8.58 out of 10.00 (86%)

Question 1

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Diagnostic reprezintă ____

Select one:

- ☐ a. reactia la aparitia unui fenomen
- ☒ b. identificarea naturii și a cauzei unui anumit fenomen
- ☐ c. restabilirea sistemului la detectarea unui anumit fenomen
- ☐ d. protejarea sistemului la detectarea unui anumit fenomen

Question 2

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Diagnostic de threshold reprezintă ____

Select one:

- ☒ a. detectarea trecerii de o valoare de prag
- ☐ b. detectarea evoluției / ne-evoluției semnalului
- ☐ c. detectarea încadrării într-un interval
- ☐ d. compararea semnalului cu o sursă alternativă

Question 3

Complete

Mark 0.00 out of 1.00

Diagnostic de range reprezintă ____

Select one:

- ☒ a. detectarea trecerii de o valoare de prag
- ☐ b. detectarea evoluției / ne-evoluției semnalului
- ☐ c. compararea semnalului cu o sursă alternativă
- ☐ d. detectarea încadrării într-un interval

Question 4

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Diagnostic de stall in range reprezintă ____

Select one:

- ☐ a. detectarea trecerii de o valoare de prag
- ☐ b. compararea semnalului cu o sursă alternativă
- ☒ c. detectarea evoluției / ne-evoluției semnalului
- ☐ d. detectarea încadrării într-un interval

Question 5

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Diagnostic de plausibilitate reprezintă ____

Select one:

- ☐ a. detectarea incadrării într-un interval
- ☒ b. compararea semnalului cu o sursă alternativă
- ☐ c. detectarea evoluției / ne-evoluției semnalului
- ☐ d. detectarea trecerii de o valoare de prag

Question 6

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Protecție reprezintă ____

Select one:

- ☐ a. restabilirea sistemului la detectarea unui anumit fenomen
- ☐ b. reacția la apariția unui fenomen
- ☒ c. protejarea sistemului la detectarea unui anumit fenomen
- ☐ d. identificarea naturii și a cauzei unui anumit fenomen

Question 7

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Protecție prin derating este ____

Select one:

- ☐ a. o metoda de protecție complexa implementata prin tranziții si stări ale sistemului.
- ☐ b. verificarea valorii de esire daca se încadreaza in intervalul admisibil înainte aplicarii către destinație
- ☒ c. metodă de protecție dinamică a saturației semnalului de iesire, unde valoarea maximă depinde de un alt semnal de sistem
- ☐ d. îmbunătățirea comportamentului general al mașinii și reducerea erorii de urmărire a traseului.

Question 8

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Protecția prin controlul evoluției traiectoriei parametrilor este ____

Select one:

- ☒ a. îmbunătățirea comportamentului general al mașinii și reducerea erorii de urmărire a traseului.
- ☐ b. o metoda de protecție complexa implementata prin tranziții si stări ale sistemului.
- ☐ c. metodă de protecție dinamică a saturației semnalului de iesire, unde valoarea maximă depinde de un alt semnal de sistem
- ☐ d. verificarea valorii de esire daca se încadreaza in intervalul admisibil înainte aplicarii către destinație

Question 9

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Protecția printr-un model de automat finit este ____

Select one:

- ☐ a. metodă de protecție dinamică a saturației semnalului de iesire, unde valoarea maximă depinde de un alt semnal de sistem
- ☒ b. o metoda de protecție complexa implementata prin tranziții si stări ale sistemului.
- ☐ c. îmbunătățirea comportamentului general al mașinii și reducerea erorii de urmărire a traseului.
- ☐ d. verificarea valorii de esire daca se încadreaza in intervalul admisibil înaintea aplicarii către destinație

Question 10

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Out of Range protectie este ____

Select one:

- ☐ a. o metoda de protecție complexa implementata prin tranziții si stări ale sistemului.
- ☒ b. verificarea valorii de esire daca se încadreaza in intervalul admisibil înaintea aplicarii către destinație
- ☐ c. metodă de protecție dinamică a saturației semnalului de iesire, unde valoarea maximă depinde de un alt semnal de sistem
- ☐ d. îmbunătățirea comportamentului general al mașinii și reducerea erorii de urmărire a traseului.

Question 11

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Control Functional reprezintă

Select one:

- ☐ a. Controlul unei functii cu un parametru
- ☐ b. Functionare in regim de control
- ☒ c. Controlul unui parametru la valoare dorita cu o functie
- ☐ d. Activarea unei functii de control

Question 12

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Control in bucă descisă reprezintă:

Select one:

- ☐ a. Control fără aplicare a acțiunii către mediul extern
- ☒ b. Control fără colectare de feedback
- ☐ c. Control cu o funcție de transfer deschisă
- ☐ d. control a sistemelor cu inerție mică

Question 13

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Control On-Off reprezintă:

Select one:

- ☒ a. un sistem ce activare a actuatorului la comparatia trecerii peste un nivel stabilit
- ☐ b. Sistem de control pentru sistemele de inertie mică
- ☐ c. sistem de de pornire oprire a unui motor in curent continuu
- ☐ d. sistem de control al comutațiilor unui releu

Question 14

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Control On/Off cu histereză reprezintă

Select one:

- ☐ a. Control conform teoriei histeresis
- ☒ b. mentinerea parametrului între 2 valori de min si max.
- ☐ c. Control cu o functie de histereza
- ☐ d. Control bidirectional al parametrului mediului

Question 15

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Control proportional reprezintă

Select one:

- ☒ a. Aplicarea unei valori a semnalului pentru actuator proportionale cu diferenta între valoarea dorita si cea actuala
- ☐ b. control cu aplicarea unei valori a semnalului de actionare cu marimea actuatorului
- ☐ c. Control cu aplicarea unei valori proportionale parametrului de control
- ☐ d. Aplicarea unei valori a semnalului pentru actuator proportionale cu valoare dorita

Question 16

Complete

Mark 0.00 out of 1.00

Control integral reprezinta

Select one:

- ☐ a. Integrarea semnalului de iesire pentru actuator si aplicarea valorii pentru control inmultita cu un coeficient K_i
- ☐ b. integrarea diferentei intre valoare dorita si actuala si aplicarea valorii rezultante pentru control inmultita cu un coeficient K_i
- ☐ c. Integrarea rezultatului controlului proportional si aplicarea valorii rezultante pentru control cu un coeficient K_i
- ☒ d. integrarea evolutiei valorii actuale si aplicarea valorii rezultante pentru control inmultita cu un coeficient K_i

Question 17

Complete

Mark 0.00 out of 1.00

Control diferential reprezinta

Select one:

- ☒ a. Control bazat pe diferenta intre valoarea actuala si cea dorita, valoarea rezultanta aplicata la control inmultita cu un coeficient K_d
- ☐ b. Control bazat pe diferentiala semnalului valorii actuale, valoarea rezultanta aplicata la control inmultita cu un coeficient K_d
- ☐ c. Control bazat pe diferentiala semnalului valorii dorite, valoarea rezultanta aplicata la control inmultita cu un coeficient K_d
- ☐ d. Control bazat pe diferentiala evolutie diferentei intre valoriea actuala si cea dorita, valoarea rezultanta aplicata la control inmultita cu un coeficient K_d

Question 18

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Un Automat Finit este

Select one:

- ☐ a. un mecanism care trece printr-un numar finit de stari pentru a produce un rezultat la iesirile sistemului
- ☒ b. un mecanism care își schimbă stările ca reacție la intrările sistemului și produce ieșiri corespunzătoare
- ☐ c. un mecanism care produce număr finit de ieșiri ale sistemului în timpul unei tranzitii.

Question 19

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Un Automat finit este definit prin:

Select one or more:

- ☒ a. Număr finit de stări
- ☒ b. Număr finit de intrări în sistem
- ☐ c. Număr infinit de tranzitii posibile
- ☒ d. Număr finit de ieșiri generate
- ☒ e. Funcție de definire a ieșirilor
- ☒ f. o stare definită ca și inițială
- ☒ g. Funcție de transfer pentru tranzițiile dintre stări
- ☐ h. Număr finit de funcții de transfer

Question 20

Complete

Mark 0.33 out of 1.00

Un Automat Mealy (imediat) este reprezentat de:

Select one or more:

- ☐ a. schimbarea intrarilor implica impact imediat a iesirilor
- ☒ b. stare *urmatoare dependenta de starea curenta si intrari*
- ☒ c. iesiri dependente de stare si de intrari
- ☐ d. iesiri dependente doar de stare
- ☒ e. schimbarea intrarilor nu implica impact imediat a iesirilor
- ☐ f. Starea urmatoare depinde de intrari si de iesiri ale Automatului

Question 21

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Un Automat Moore (cu intarziere) este reprezentat de:

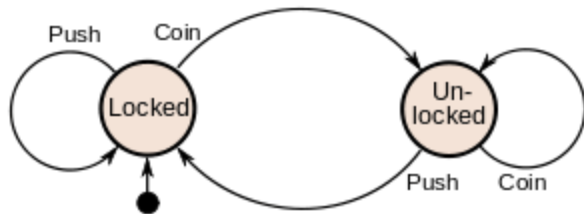
Select one or more:

- ☒ a. iesiri dependente doar de stare
- ☒ b. schimbarea intrarilor nu implica impact imediat a iesirilor
- ☒ c. stare *urmatoare dependenta de starea curenta si intrari*
- ☐ d. iesiri dependente de stare si de intrari
- ☐ e. schimbarea intrarilor implica impact imediat a iesirilor
- ☐ f. Starea urmatoare depinde de intrari si de iesiri ale Automatului

Question 22

Complete

Mark 1.00 out of 1.00



Cate stari sunt in acest Automat Finit

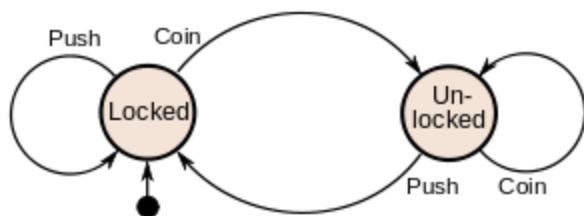
Select one:

- ☐ a. 1
- ☐ b. 3
- ☐ c. 4
- ☒ d. 2

Question 23

Complete

Mark 1.00 out of 1.00



Care este starea Initiala?

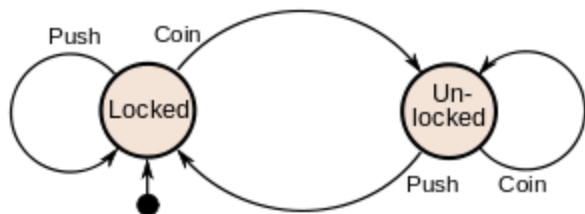
Select one:

- ☐ a. Push
- ☐ b. Coin
- ☐ c. Un-Locked
- ☒ d. Locked

Question 24

Complete

Mark 1.00 out of 1.00



Ce reprezinta sagetile in acest Automat Finit?

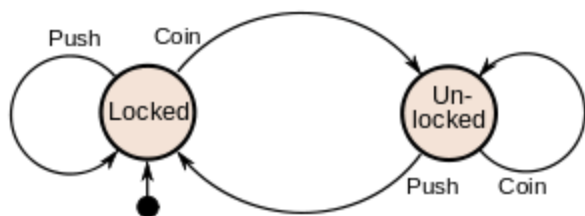
Select one:

- ☐ a. intrari
- ☐ b. stari
- ☐ c. transformari
- ☒ d. tranzitii

Question 25

Complete

Mark 1.00 out of 1.00



Cate intrari are Automatul Finit?

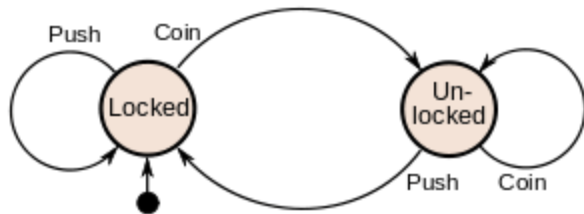
Select one:

- ☐ a. 1
- ☒ b. 2
- ☐ c. 3
- ☐ d. 4

Question 26

Complete

Mark 1.00 out of 1.00



Pentru a trece de la starea Locked la starea Un-Locked, care trebuie să fie intrarea?

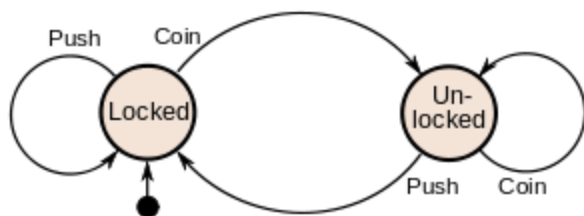
Select one:

- ☐ a. Coin Push
- ☐ b. Push Coin
- ☒ c. Coin
- ☐ d. Push

Question 27

Complete

Mark 1.00 out of 1.00



Când se află în starea Locked, ce se întâmplă când intrarea este Push

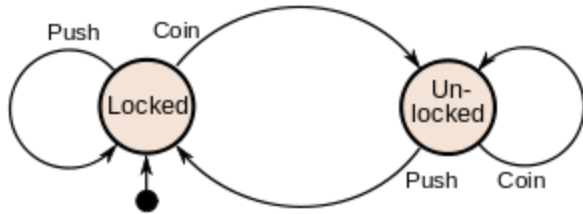
Select one:

- ☐ a. Starea devien Unlocked
- ☐ b. Automatul se deblocheaza si dupa se blocheaza
- ☒ c. Nu se intampla nimic
- ☐ d. Automatul returneaza moneda

Question 28

Complete

Mark 1.00 out of 1.00



Cand Automatul este in starea un-Locked daca intrarea este Push

Select one:

- ☒ a. Automatul isi schimba starea in Locked
- ☐ b. Automatul ramane in Un-Locked
- ☐ c. nu se intampla nimic
- ☐ d. starea se schimba in Coin

Question 29

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Logica fuzzy e o forma de:

Select one:

- ☐ a. Logica in doua valori
- ☐ b. Logica binara
- ☒ c. Logica in valori multiple
- ☐ d. Logica crisp

Question 30

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Unde se foloseste Criteriul minim

Select one:

- ☐ a. cand se evalueaza o operatie AND sau OR
- ☒ b. cand se evalueaza o operatie AND
- ☐ c. Nici una dintre variante
- ☐ d. cand se evalueaza o operatie OR

Question 31

Complete

Mark 0.00 out of 1.00

_____ este modul / sunt modurile de a reprezenta incertitudinea.

Select one:

- ☐ a. Probabilitatea
- ☐ b. Toate cele mentionate
- ☒ c. Logica Fuzzy
- ☐ d. Entropia

Question 32

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

În ce este diferită Fuzzy Logic de metodele de control convenționale?

Select one:

- ☐ a. FOR Abordare
- ☒ b. IF ... THEN Aboradre
- ☐ c. WHILE Abordare
- ☐ d. DO Abordare

Question 33

Complete

Mark 0.00 out of 1.00

Valorile adevărului teoriei tradiționale a mulțimilor sunt _____, iar cea a setului fuzzy sunt _____

Select one:

- ☐ a. Fie 0 sau 1, Fie 0 sau 1
- ☐ b. Între 0 și 1, Între 0 și 1
- ☒ c. Între 0 și 1, fie 0 sau 1
- ☐ d. Fie 0 sau 1, între 0 și 1

Question 34

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Logica fuzzy este o extensie a setului Crisp cu conceptul de Adevăr parțial/nuantat

Select one:

- ☐ a. Nu stiu
- ☒ b. Adevărat
- ☐ c. Fals

Question 35

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Temperatura camerei este HOT. Aici HOT(se folosește utilizarea variabilei lingvistice) poate fi reprezentat prin _____

Select one:

- ☐ a. Set crisp
- ☐ b. Apartenența
- ☒ c. Set Fuzzy

Question 36

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Care este secvența de pași parcurși în proiectarea unei mașini cu logică fuzzy?

Select one:

- ☐ a. Evaluarea regulilor-> Fuzzificare-> Defuzzificare
- ☐ b. Defuzzificare-> Evaluarea regulilor-> Fuzzificare
- ☒ c. Fuzzificare-> Evaluarea regulilor-> Defuzzificare
- ☐ d. Seturi Fuzzy -> Defuzzificare-> Evaluarea regulilor

Question 37

Complete

Mark 0.00 out of 1.00

Motivele utilizării logicii Fuzzy sunt, cu excepția

Select one:

- ☐ a. pentru a fi folosit ca bază de cunoștințe
- ☒ b. pentru cazurile cauzate de definiții obscure de „oarecum”, „mai mult sau mai puțin”, „puțin”
- ☐ c. pentru a mapa spațiul de intrare în spațiul de ieșire
- ☐ d. pentru a face față problemelor de incertitudine

Question 38

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Traduce limbajul de asamblare de nivel scăzut mnemonic în codul mașinii

Select one:

- ☐ a. Interpretor
- ☒ b. Assembler
- ☐ c. Compilator

Question 39

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Traduce codul sursă din limbaje de nivel înalt în cod obiect și apoi în cod mașină

Select one:

- ☒ a. Compiler
- ☐ b. Assembler
- ☐ c. Interpretor

Question 40

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Programul este translat rând cu rând pe măsură ce programul rulează

Select one:

- ☐ a. Compiler
- ☐ b. Assembler
- ☒ c. Interpretor

Question 41

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Ce este un MNEMONIC?

Select one:

- ☐ a. Un cuvânt cheie din limbaj de nivel înalt.
- ☐ b. O singură acțiune care poate fi efectuată de un computer.
- ☒ c. Un simbol care reprezintă o instrucțiune în codul de asamblare.
- ☐ d. Un registru utilizat în interiorul unui procesor

Question 42

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Care dintre următoarele NU este un Translator?

Select one:

- ☐ a. Interpretor
- ☒ b. Executabil
- ☐ c. Assembler
- ☐ d. Compilator

Question 43

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Este un program de calculator care leagă și combină diferite fișiere obiect împreună pentru a crea un fișier executabil.

Select one:

- ☐ a. Assembler
- ☐ b. Compilator
- ☒ c. Linker
- ☐ d. Loader

Question 44

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Această fază scanează codul sursă ca un flux de caractere și îl transformă în lexeme semnificative.

Select one:

- ☐ a. Analizator semantic
- ☒ b. Analizator lexical
- ☐ c. Analizator de sintaxă
- ☐ d. Generator de cod

Question 45

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Etapă de compilare care elimină codul redundant și înlocuiește codul ineficient.

Select one:

- ☒ a. Optimizarea codului
- ☐ b. Analiza semantică
- ☐ c. Generarea codului
- ☐ d. Analiza lexicală
- ☐ e. Analiza sintaxei

Question 46

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Care dintre următoarele este falsă:

Select one:

- ☐ a. Programele CODUL MAȘINII sunt de obicei SPECIFICE HARDWARE
- ☐ b. Programele INTERPRETATE rulează mai lent decât programele COMPILATE
- ☐ c. LIMBAJUL ASSEMBLER este mai ușor de citit, decât CODUL MAȘINA
- ☒ d. Programele COMPILATE sunt mai ușor de depanat

Question 47

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Care dintre acestea nu este o etapă în procesul de compilare:

Select one:

- ☒ a. Generarea codului Sursa
- ☐ b. Analiza lexicală
- ☐ c. Optimizarea codului
- ☐ d. Generarea codului Object

Jump to...



Lab 1.1 Interacțiunea cu utilizatorul - Serial STUDIO ►