


Ce este Internetul Lucrurilor?  
Что такое Интернет вещей?  
What is the Internet of Things?

Question 1

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 Flag question

Ce este Internetul Lucrurilor?  
Что такое Интернет вещей?  
What is the Internet of Things?

Select one:

- ☐ a. Conexiunea dispozitivelor de zi cu zi la Internet.  
Подключение повседневных устройств к Интернету.  
Connecting everyday devices to the Internet.
- ☒ b. Gruparea lucrurilor pe baza conectivității lor la internet.  
Группировка вещей на основе их подключения к Интернету.  
Grouping things based on their internet connectivity.
- ☐ c. Totalitatea de lucruri pe care le permite o conexiune la Internet sa le faceti.  
Все, что позволяет вам делать подключение к Интернету.  
All the things that an Internet connection allows you to do.
- ☐ d. Varietatea lucrurilor pe care le puteți cumpăra de pe Internet.  
Разнообразие вещей, которые можно купить в Интернете.  
The variety of things you can buy on the Internet.

Care este scopul Internetului Lucrurilor?  
Какова цель Интернета вещей?

What is the purpose of the Internet of Things?

**Question 2**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 **Flag question**

Care este scopul Internetului Lucrurilor?

Какова цель Интернета вещей?

What is the purpose of the Internet of Things?

Select one:

- ☐ a. Să dezvolte protocoale pentru conexiuni de internet de nivel militar.  
Разработка протоколов для интернет-соединений военного уровня.  
Development of protocols for military level internet connections.
- ☒ b. Pentru a crea conexiuni între dispozitive, oameni și date.  
Для создания соединений между устройствами, людьми и данными.  
To create connections between devices, people and data.
- ☐ c. Pentru a prezenta mai multe canale online pentru cumpărătorii de pe Internet.  
Чтобы представить больше онлайн-каналов для интернет-покупателей.  
To present more online channels for Internet shoppers.
- ☐ d. Pentru a schimba modul de desfășurare a serviciului pentru clienți.  
Чтобы изменить способ обслуживания клиентов.  
To change the way customer service is conducted.

Care dintre acestea este un exemplu al internetului lucrurilor?

Что из этого является примером Интернета вещей?

**Question 3**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 **Flag question**

Care dintre acestea este un exemplu al internetului lucrurilor?

Что из этого является примером Интернета вещей?

Select one:

- ☒ a. Un vehicul care poate primi actualizări fără fir.  
Автомобиль, который может получать обновления по беспроводной сети.
- ☐ b. Un computer care se conectează la social media.  
Компьютер, который подключается к социальным сетям.
- ☐ c. Un set de leagăn instalat în curtea unei familii.  
Комплект качелей, который устанавливается во дворе семьи.

IoT este definit ca \_\_\_\_\_  
Интернет вещей определяется как \_\_\_\_\_

IoT este definit ca \_\_\_\_\_  
Интернет вещей определяется как \_\_\_\_\_

Select one:

- ☒ a. procesul care permite obiectelor să interacționeze cu Internetul.  
процесс, который позволяет вещам взаимодействовать с Интернетом.
- ☐ b. tehnologie care automatizează sarcinile.  
технология, автоматизирующая задачи.
- ☐ c. toate aceste răspunsuri sunt corecte.  
все эти ответы верны.
- ☐ d. folosește senzori pentru a colecta și transmite date.  
использует датчики для сбора и передачи данных.

Ce înseamnă termenul „Internetul Lucrurilor”?  
Что означает термин «Интернет вещей»?

Question 5

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Ce înseamnă termenul „Internetul Lucrurilor”?  
Что означает термин «Интернет вещей»?

Select one:


- ☒ a. Toate lucrurile din casa dvs. sunt activate pentru internet  
Все вещи в вашем доме активированы для интернета
- ☐ b. Dispozitive tradiționale cu internet folosite pentru conectare  
Традиционные интернет-устройства, используемые для подключения
- ☐ c. Lista diferitelor lucruri pe care le puteți găsi pe internet  
Список разных вещей, которые можно найти в Интернете
- ☐ d. Obiecte de zi cu zi cu capacități de comunicare pe internet  
Предметы повседневного обихода с возможностью интернет-коммуникации

Care dintre acestea ar fi considerat un dispozitiv IoT?  
Что из этого можно считать устройством Интернета вещей?

**Question 1**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 Flag question

Care dintre acestea ar fi considerat un dispozitiv IoT?  
Что из этого можно считать устройством Интернета вещей?

Select one:

- ☐ a. Un dispozitiv mobil / tabletă  
Мобильное устройство / планшет
- ☒ b. Un termostat activat pentru wifi  
Термостат активирован для Wi-Fi
- ☐ c. Un smartphone cu aplicații  
Смартфон с приложениями
- ☐ d. Un computer sau laptop  
Компьютер или ноутбук

Cu cine sau cu ce comunica sau se conectează dispozitivele IoT?  
С кем или с чем связываются или подключаются устройства Интернета вещей?

**Question 2**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 Flag question

Cu cine sau cu ce comunica sau se conectează dispozitivele IoT?  
С кем или с чем связываются или подключаются устройства Интернета вещей?

Select one:

- ☒ a. Utilizatori și alte dispozitive  
Пользователи и другие устройства
- ☐ b. Nimic  
ни с чем
- ☐ c. Utilizatorii  
с пользователями
- ☐ d. Între ele  
между ними

În calitate de sistem, IoT reprezintă:

Как система Интернет вещей представляет собой:

**Question 3**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 **Flag question**

În calitate de sistem, IoT reprezintă:

Как система Интернет вещей представляет собой:

Select one:


- ☐ a. Rețea de dispozitive, sisteme divizate care participă la rezolvarea problemelor  
Сеть устройств, разделенных систем, которые участвуют в решении проблем
- ☒ b. Rețea de dispozitive, sisteme încorporate care participă la rezolvarea problemelor  
Сеть устройств, встроенных систем, участвующих в решении проблем
- ☐ c. Rețea de dispozitive, sisteme distribuite care participă la rezolvarea problemelor  
Сеть устройств, распределенных систем, участвующих в решении задач

Nu este menționat ca domeniu ale sistemelor incorporate  
Не упоминается как область встроенных систем.

**Question 4**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 **Flag question**

Nu este menționat ca domeniu ale sistemelor incorporate  
Не упоминается как область встроенных систем.

Select one:


- ☐ a. Inginerie Mecanică  
Механическая инженерия
- ☒ b. Inginerie Hardware  
Hardware инженерия
- ☐ c. Inginerie Software  
Программная инженерия
- ☐ d. Inginerie Electrică  
Электрическая инженерия

Care dintre următoarele NU face parte din arhitectura IoT?  
Что из перечисленного НЕ является частью архитектуры Интернета вещей?

**Question 5**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 **Flag question**

Care dintre următoarele NU face parte din arhitectura IoT?  
Что из перечисленного НЕ является частью архитектуры Интернета вещей?

Select one:

- ☐ a. Application layer  
Уровень приложения
- ☐ b. Transport layer  
Транспортный уровень
- ☐ c. Network layer  
Сетевой уровень
- ☒ d. Business layer  
Бизнес-уровень

Utilizatorul interacționează cu sistemul printr-un set de senzori și actuatori specializați  
Пользователь взаимодействует с системой через набор специализированных датчиков и исполнительных механизмов.

Question 1

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Utilizatorul interacționează cu sistemul printr-un set de senzori și actuatori specializați

Пользователь взаимодействует с системой через набор специализированных датчиков и исполнительных механизмов.

Select one:

- ☒ True  
☐ False

Care afirmații **NU** sunt adevărate:

Какие утверждения НЕ верны:

Question 2

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Care afirmații **NU** sunt adevărate:

Какие утверждения НЕ верны:

Select one:

- ☒ a. Acțiunile omului și a mașinii reprezintă niște mecanisme care sunt în formă de buclă ce nu interacționează între ele.  
Действия человека и машины - это механизмы, которые имеют форму петли, не взаимодействующей друг с другом.
- ☐ b. Butoanele sunt utilizate pentru a transmite date de intrare.  
Кнопки используются для передачи входных данных.
- ☐ c. Prezența sau absența interacțiunii om-mașină se face prin intermediul interfeței binare, digitale, analogice.  
Наличие или отсутствие взаимодействия человека с машиной осуществляется через двоичный, цифровой, аналоговый интерфейс.

Scalarea de tip matrice:

Масштабирование типа матрицы:

---

Scalarea de tip matrice:

Масштабирование типа матрицы:

Select one or more:

- ☒ a. Reduce din resurse hardware  
Уменьшает аппаратные ресурсы
- ☐ b. Este utilizată pentru construire de tastaturi  
Он используется для создания клавиатур
- ☐ c. Ajută să utilizăm mai puțini pini  
Это помогает использовать меньше контактов
- ☐ d. Reduce din resursele software  
Уменьшает программные ресурсы
- ☒ e. Este utilizată la construcția panourilor LED  
Используется при строительстве светодиодных панелей.

utilizarea tehnologiei computerului pentru a crea un mediu simulat se referă la:

Использование компьютерных технологий для создания моделируемой среды означает:

Question 4

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

utilizarea tehnologiei computerului pentru a crea un mediu simulat se referă la:

Использование компьютерных технологий для создания моделируемой среды означает:

Select one:

- ☒ a. Realitatea virtuală  
Виртуальная реальность
- ☐ b. Realitatea Augumentă  
Дополненная реальность




Librăria STDIO reprezintă o librărie obligatorie pentru interacțiunea cu utilizatorul  
Библиотека STDIO - это обязательная библиотека для взаимодействия с пользователем.

**Question 5**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 **Flag question**

Librăria STDIO reprezintă o librărie obligatorie pentru interacțiunea cu utilizatorul  
Библиотека STDIO - это обязательная библиотека для взаимодействия с пользователем.

Select one:

- ☐ True
- ☒ False


Timp real se refera la:

Под реальным временем понимается:

**Question 1**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 **Flag question**

Timp real se refera la:

Под реальным временем понимается:

Select one:

- ☐ a. Timpul în care ne aflăm la moment  
Время, в котором мы находимся в данный момент
- ☒ b. Timpul admisibil de răspuns a sistemului  
Допустимое время отклика системы
- ☐ c. Timpul efectiv utilizat de functie la rulare  
Фактическое время работы функции
- ☐ d. Timpul standard a unei aplicații  
Стандартное время приложения

Acronimul RTOS se refera la:  
Аббревиатура RTOS означает:

### Question 2

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 Flag question

Acronimul RTOS se refera la:  
Аббревиатура RTOS означает:

Select one:


- ☐ a. Sistem de gestionare a tascurilo relationale  
Система управления реляционными задачами
- ☒ b. Sistem de operare in timp real  
Операционная система реального времени
- ☐ c. Sistem de gestionare a timpului real  
Система управления текущего времени
- ☐ d. Gestionarea semnalelor în timp real  
Управление сигналами в реальном времени

Sistemele de operare Preemptive nu permit ca taskurile s fie întrerupte.  
Операционные системы с вытеснением не позволяют прерывать выполнение задач.

### Question 3

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 Flag question

Sistemele de operare Preemptive nu permit ca taskurile s fie întrerupte.  
Операционные системы с вытеснением не позволяют прерывать выполнение задач.

Select one:

- ☐ True
- ☒ False

Stări admisibile a tasurilor pentru FreeRTOS pot fi:  
Допустимые состояния чашки для FreeRTOS могут быть:

**Question 4**

Complete

Mark 0.80 out of 1.00

 **Flag question**

Stări admisibile a tasurilor pentru FreeRTOS pot fi:

Допустимые состояния чашки для FreeRTOS могут быть:

Select one or more:

- ☒ a. Blocked
- ☐ b. Not Running
- ☐ c. Waiting
- ☒ d. Running
- ☐ e. Sleep
- ☒ f. Suspended
- ☒ g. Ready


Aplicațiile realizate cu sisteme secvențiale nu pot fi realizate cu FreeRTOS dn cauza mecanismelor ce stau la baza Sistemelor de Operare a acestora

Приложения, созданные с помощью последовательных систем, не могут быть созданы с помощью FreeRTOS из-за механизмов, лежащих в основе их операционных систем.

**Question 5**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 **Flag question**

Aplicațiile realizate cu sisteme secvențiale nu pot fi realizate cu FreeRTOS dn cauza mecanismelor ce stau la baza Sistemelor de Operare a acestora

Приложения, созданные с помощью последовательных систем, не могут быть созданы с помощью FreeRTOS из-за механизмов, лежащих в основе их операционных систем.

Select one:

- ☐ True
- ☒ False

Care dintre expresii sunt veridice pentru senzori?

Какие из выражений верны для датчиков?

**Question 1**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 **Flag question**

Care dintre expresii sunt veridice pentru senzori?

Какие из выражений верны для датчиков?

Select one or more:

- ☒ a. participă la transformarea unui semnal din mediul exterior într-un semnal intern al sistemului  
участвует в преобразовании сигнала внешней среды во внутренний сигнал системы
- ☐ b. nu participă la transformarea unui semnal din mediul exterior într-un semnal intern al sistemului  
не участвует в преобразовании сигнала внешней среды во внутренний сигнал системы
- ☒ c. nu participă la transformarea unui semnal din mediul intern într-un semnal exterior al sistemului  
не участвует в преобразовании сигнала из внутренней среды во внешний сигнал системы
- ☐ d. participă la transformarea unui semnal din mediul intern într-un semnal exterior al sistemului  
участвует в преобразовании сигнала из внутренней среды во внешний сигнал системы

Care din acestea nu este menționat ca si tip de de interacțiune in sisteme IoT

Что из этого не упоминается как тип взаимодействия в системах Интернета вещей

Care din acestea nu este menționat ca si tip de de interacțiune in sisteme IoT

Что из этого не упоминается как тип взаимодействия в системах Интернета вещей

Select one:

- ☐ a. Interacțiune cu Dispozitive  
Взаимодействие с устройствами
- ☐ b. Interacțiune cu Utilizatorul  
Взаимодействие с пользователем
- ☐ c. Interacțiune cu Mediul  
Взаимодействие с окружающей средой
- ☒ d. Interacțiune cu Energie  
Взаимодействие с энергией


Care este rolul unui senzor într-un dispozitiv IoT?

Какова роль датчика в устройстве Интернета вещей?

**Question 3**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 **Flag question**

Care este rolul unui senzor într-un dispozitiv IoT?

Какова роль датчика в устройстве Интернета вещей?

Select one:

- ☒ a. Achiziția Informației  
Сбор информации
- ☐ b. Transpotarea informației  
Передача информации
- ☐ c. Eliminarea Informației  
Удаление информации
- ☐ d. Procesarea informației  
Обработка информации


De ce este importantă cercetarea și dezvoltarea în domeniul senzorilor?

Почему так важны исследования и разработки сенсоров?

**Question 4**

Complete

Mark 0.00 out of 1.00

 **Flag question**

De ce este importantă cercetarea și dezvoltarea în domeniul senzorilor?

Почему так важны исследования и разработки сенсоров?

Select one or more:

- ☒ a. Pentru a alege un senzor care se comportă bine cu actuatorul său.  
Выбрать датчик, который хорошо себя ведет со своим исполнительным механизмом.
- ☐ b. A alege un senzor care este cel mai ieftin pentru proiect.  
Выберите наиболее дешевый датчик для вашего проекта.
- ☒ c. Pentru a alege un senzor care colectează cele mai potrivite date.  
Выбрать датчик, собирающий наиболее подходящие данные.
- ☐ d. Pentru a alege un senzor care poate îndeplini o mulțime de sarcini diferite.  
Выбрать датчик, способный выполнять множество разных задач.


Funcția componentei de senzor al arhitecturii IoT este \_\_\_\_\_

Функция сенсорного компонента архитектуры IoT \_\_\_\_\_

**Question 5**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 Flag question

Funcția componentei de senzor al arhitecturii IoT este \_\_\_\_\_

Функция сенсорного компонента архитектуры IoT \_\_\_\_\_

Select one:

- ☐ a. niciunul dintre răspunsurile de mai sus nu este corect.  
ни один из приведенных выше ответов не является правильным.
- ☐ b. includ protocoale care transferă date la următorul strat.  
включают протоколы, которые передают данные на следующий уровень.
- ☒ c. utilizarea de senzori pentru colectarea datelor cum ar fi temperatura, umiditatea.  
использование датчиков для сбора таких данных, как температура, влажность.
- ☐ d. Să transfere datele colectate către straturile (layerele) superioare.  
Перенести собранные данные на верхние уровни.

Într-un dispozitiv IoT, după ce un senzor comunică cu un controler, ce componentă face schimbarea fizică? В устройстве IoT после того, как датчик обменивается данными с контроллером, какой компонент вносит физические изменения?

**Question 1**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Într-un dispozitiv IoT, după ce un senzor comunică cu un controler, ce componentă face schimbarea fizică?

В устройстве IoT после того, как датчик обменивается данными с контроллером, какой компонент вносит физические изменения?

Select one:

- ☐ a. Benefactor
- ☒ b. Actuator
- ☐ c. Capacitor
- ☐ d. Comunicator

Un motor DC este un tip de

**Question 2**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Un motor DC este un tip de:

Select one:

- ☒ a. Actuator electric
- ☐ b. Actuator mecanic
- ☐ c. Actuator hidraulic
- ☐ d. Actuator pneumatic

Releul este un fel de

**Question 3**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Releul este un fel de:

Select one:

- ☐ a. Hub
- ☒ b. Actuator
- ☐ c. Sensor
- ☐ d. Router

Care dintre expresii sunt veridice pentru actuatori

**Question 4**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Care dintre expresii sunt veridice pentru actuatori?

Select one or more:

- ☐ a. participă la transformarea unui semnal din mediul exterior într-un semnal intern al sistemului
- ☐ b. participă la transformarea unui semnal din mediul exterior într-un semnal intern al sistemului
- ☒ c. participă la transformarea unui semnal din mediul intern într-un semnal exterior al sistemului
- ☒ d. nu participă la transformarea unui semnal din mediul exterior într-un semnal intern al sistemului



Funcția H-Bridge în controlul motorului continuu este \_\_\_\_

**Question 5**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Funcția H-Bridge în controlul motorului continuu este \_\_\_\_

Select one:

- ☐ a. Trimiterea feedback despre viteza motorului de curent continuu
- ☐ b. Măsurarea vitezei motorului de curent continuu
- ☒ c. Schimbarea direcției motorului de curent continuu
- ☐ d. Schimbarea vitezei motorului de curent continuu

\_\_\_\_\_ este un tip de motor electric controlat digital, care este utilizat atunci când ceva trebuie poziționat foarte precis sau rotit cu un unghi exact.

**Question 6**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

\_\_\_\_\_ este un tip de motor electric controlat digital, care este utilizat atunci când ceva trebuie poziționat foarte precis sau rotit cu un unghi exact.

Select one:

- ☒ a. Stepper
- ☐ b. Actuator
- ☐ c. releu

Funcția componentei de senzor al arhitecturii IoT este \_\_\_\_\_

Funcția de conversie liniară în condiționarea semnalului servește la \_\_\_\_\_

### Question 1

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Funcția componentei de senzor al arhitecturii IoT este \_\_\_\_\_

Функция сенсорного компонента архитектуры IoT \_\_\_\_\_

Select one:

- ☒ a. utilizarea de senzori pentru colectarea datelor cum ar fi temperatura, umiditatea.  
использование датчиков для сбора таких данных, как температура, влажность.
- ☐ b. includ protocoale care transferă date la următorul strat.  
включают протоколы, которые передают данные на следующий уровень.
- ☐ c. niciunul dintre răspunsurile de mai sus nu este corect.  
ни один из приведенных выше ответов не является правильным.
- ☐ d. Să transfere datele colectate către straturile (layerele) superioare.  
Перенести собранные данные на верхние уровни.

### Question 2

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Funcția de Conversie liniară în condiționarea semnalului servește la \_\_\_\_

Линейное преобразование в функции преобразования сигнала используется для \_\_\_\_

Select one:

- ☒ a. Conversie dintr-un domniu în altul în scop de adaptare semnal.  
Преобразование из одной области в другую с целью адаптации сигнала.
- ☐ b. Filtrare zgomot uniform - "zgomot alb"  
Фильтрация равномерного шума - «белого шума»
- ☐ c. limitare semnal la valori de minim și maxim  
ограничение сигнала минимальным и максимальным значениями
- ☐ d. Filtrarea zgomotelor impulsionare  
Фильтрация импульсного шума

Funcția de Saturare în condiționarea semnalului servește la \_\_\_\_

Funcția de Mediere Ponderată în condiționarea semnalului servește la \_\_\_\_

### Question 3

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Funcția de Saturare în condiționarea semnalului servește la \_\_\_\_

Функция насыщения при формировании сигнала служит для \_\_\_\_

Select one:

- ☐ a. Filtrarea zgomotelor impulsionale  
Фильтрация импульсного шума
- ☐ b. Filtrare de "zgomot uniform" - "zgomot alb"  
Фильтрация «равномерного шума» - «белого шума»
- ☐ c. Conversie dintr-un domeniu în altul în scop de adaptare semnal.  
Преобразование из одной области в другую с целью адаптации сигнала.
- ☒ d. limitare semnal la valori de minim și maxim  
ограничение сигнала минимальным и максимальным значениями

### Question 4

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Funcția de Mediere Ponderată în condiționarea semnalului servește la \_\_\_\_

Функция взвешенного среднего при формировании сигнала служит для \_\_\_\_

Select one:

- ☐ a. Conversie dintr-un domeniu în altul în scop de adaptare semnal.  
Преобразование из одной области в другую с целью адаптации сигнала.
- ☐ b. Filtrarea zgomotelor impulsionale  
Фильтрация импульсного шума
- ☒ c. Filtrare de "zgomot uniform" - "zgomot alb"  
Фильтрация «равномерного шума» - «белого шума»
- ☐ d. limitare semnal la valori de minim și maxim  
ограничение сигнала минимальным и максимальным значениями

Funcția de Detectare Mediana în condiționarea semnalului servește la \_\_\_\_

**Question 5**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Funcția de Detectare Mediana în condiționarea semnalului servește la \_\_\_\_

Функция определения медианы при формировании сигнала служит для \_\_\_\_

Select one:

- ☐ a. limitare semnal la valori de minim și maxim  
ограничение сигнала минимальным и максимальным значениями
- ☒ b. Filtrarea zgomotelor impulsionale  
Фильтрация импульсного шума
- ☐ c. Conversie dintr-un domeniu în altul în scop de adaptare semnal.  
Преобразование из одной области в другую с целью адаптации сигнала.
- ☐ d. Filtrare de "zgomot uniform" - "zgomot alb"  
Фильтрация «равномерного шума» - «белого шума»

Sistem de operare reprezintă:

Операционная система представляет собой:

### Question text

Sistem de operare reprezintă:

Операционная система представляет собой:

Select one:

☐

a.

sistem de gestionare a unei masini de stări

система управления конечным автоматом

☒

b.

sistem de gestionare a resurselor unui sistem de calcul

система управления ресурсами вычислительной системы

☐

c.

sistem de gestionare a expresiilor numerice

система управления числовыми выражениями

☐

d.

sistem de gestionare a unui sistem electronic

система, которая управляет электронной системой

Resurse gestionate de un Sistem de Operare:

Ресурсы, которыми управляет операционная система:

Select one or more:



a.

Comunicare  
Коммуникация



b.

Energie  
Энергия



c.

Memoria sistemului  
Системная память



d.

Periferii  
периферия



e.

Senzori  
Датчики



f.

Utilizatori  
Пользователи



g.

Timp de Procesare  
процессорное время


Sistemele cu un singur fir de execuție pot rula:

Однопоточные системы могут запускать:

### Question 3

Complete

Mark 0.00 out of 1.00

 Not flagged [Flag question](#)

#### Question text

Sistemele cu un singur fir de execuție pot rula:

Однопоточные системы могут запускать:

Select one:

☐

a.

Numar nelimitat de funcționabilități

Неограниченное количество функций

☐

b.

Numar limitat de funcționabilități

Ограниченное количество функций

☐

c.

Nici o funcționalitate

Ни одной функциональности

☒

d.

O singură funcționalitate

Одну функциональность


Noțiunea de **SpinLock** se refera la:

Понятие SpinLock относится к:

#### Question 4

Complete

Mark 0.00 out of 1.00

 Not flaggedFlag question

#### Question text

Noțiunea de **SpinLock** se refera la:

Понятие SpinLock относится к:

Select one:

☐

a.

mecanism de blocare pe satisfacerea unei condiții  
механизм блокировки при выполнении условия

☐

b.

mecanism de transfer a controlului unui alt fir de execuție  
механизм передачи управления другому потоку

☐

c.

mecanism de ramificare a firului de execuție  
механизм ветвления потоков

☒

d.

mecanism de blocare pentru așteptarea disponibilității unui resurs  
механизм блокировки для ожидания доступности ресурса

Recurența unui task secvențial reprezintă:


Повторение последовательной задачи представляет собой:



### Question 5

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 Not flagged [Flag question](#)

#### Question text

Recurența unui task secvențial reprezintă:

Повторение последовательной задачи представляет собой:

Select one:

☐

a.

Proprietatea unui task de a invoca un alt task

Свойство задачи вызывать другую задачу

☒

b.

Periodicitatea invocării unui task

Периодичность вызова задачи

☐

c.

Volumul de calcule asumat unui task

Объем расчетов, предполагаемых для задачи

☐

d.

Operativitatea execuției unui task

Оперативность выполнения задачи

Diagnostic reprezintă \_\_\_\_

**Question 1**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 **Flag question**

Diagnostic reprezintă \_\_\_\_

Select one:


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

Diagnostic de threshold reprezintă \_\_\_\_

**Question 2**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 **Flag question**

Diagnostic de threshold reprezintă \_\_\_\_

Select one:


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

Diagnostic de range reprezintă \_\_\_\_

**Question 3**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 **Flag question**

Diagnostic de range reprezintă \_\_\_\_

Select one:


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

Diagnostic de stall in range reprezintă \_\_\_\_

**Question 4**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 **Flag question**

Diagnostic de stall in range reprezintă \_\_\_\_

Select one:


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

Diagnostic de plausibilitate reprezintă \_\_\_\_

**Question 5**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 **Flag question**

Diagnostic de plausibilitate reprezintă \_\_\_\_

Select one:

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

Protecție reprezintă \_\_\_\_

**Question 6**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 **Flag question**

Protecție reprezintă \_\_\_\_

Select one:


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

Protecție prin derating este \_\_\_\_

**Question 7**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 **Flag question**

Protecție prin derating este \_\_\_\_

Select one:


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

Protecția prin controlul evoluției traiectoriei parametrilor este \_\_\_\_

**Question 8**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 **Flag question**

Protecția prin controlul evoluției traiectoriei parametrilor 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 incadreaza in intervalul admisibil înaintea aplicarii către destinație

Protecția printr-un model de automat finit este \_\_\_\_

Question 9

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Protecția printr-un model de automat finit este \_\_\_\_

Select one:

- ☐ a. îmbunătățirea comportamentului general al mașinii și reducerea erorii de urmărire a traseului.
- ☐ b. verificarea valorii de esire dacă se încadrează în intervalul admisibil înaintea aplicării către destinație
- ☒ c. o metoda de protecție complexă implementată prin tranziții și stări ale sistemului.
- ☐ d. metodă de protecție dinamică a saturației semnalului de ieșire, unde valoarea maximă depinde de un alt semnal de sistem

Out of Range protecție este \_\_\_\_

Question 10

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Out of Range protecție este \_\_\_\_

Select one:

- ☐ a. îmbunătățirea comportamentului general al mașinii și reducerea erorii de urmărire a traseului.
- ☐ b. o metoda de protecție complexă implementată prin tranziții și stări ale sistemului.
- ☒ c. verificarea valorii de esire dacă se încadrează în intervalul admisibil înaintea aplicării către destinație
- ☐ d. metodă de protecție dinamică a saturației semnalului de ieșire, unde valoarea maximă depinde de un alt semnal de sistem

Control Functional reprezintă

Question 1

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Control Functional reprezintă

Select one:


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

Control în buclă descisă reprezintă:

**Question 2**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 Flag question

Control in bucă descisă reprezintă:

Select one:


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

Control On-Off reprezintă:

**Question 3**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 Flag question

Control On-Off reprezintă:

Select one:


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

Control On/Off cu histereză reprezintă

**Question 4**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 Flag question

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 bidirectional al parametrului mediului
- ☐ d. Control cu o finctie de histereza

Control proportional reprezintă

**Question 5**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 **Flag question**

Control proportional reprezintă

Select one:


- ☒ a. Aplicarea unei valori a semnalului pentru actuator proportionale cu diferenta intre 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 valor a semnalului pentru a ctuator proportionale cu valoare dorita

Control integral reprezinta

**Question 6**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 **Flag question**

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 evolutiei valorii actuale 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 diferentei intre valoare dorita si actuala si aplicarea valorii rezultante pentru control inmultita cu un coeficient  $K_i$

Control diferential reprezinta

**Question 7**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

 **Flag question**

Control diferential reprezinta

Select one:

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

Un Automat Finit este

**Question 1**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Un Automat Finit este|

Select one:

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

Un Automat finit este definit prin:

**Question 2**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Un Automat finit este definit prin:|

Select one or more:

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



Un Automat Mealy (imediat) este reprezentat de:

### Question 3

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Un Automat Mealy (imediat) este reprezentat de:

Select one or more:

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

Un Automat Moore (cu intarziere) este reprezentat de:

### Question 4

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Un Automat Moore (cu intarziere) este reprezentat de:

Select one or more:

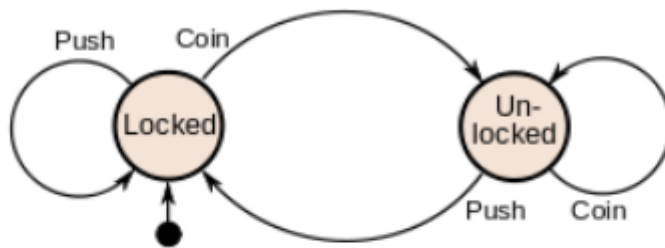
- ☐ a. Iesiri dependente de stare si de intrari
- ☐ b. Starea urmatoare depinde de intrari si de iesiri ale Automatului
- ☒ c. schimbarea intrarilor nu implica impact imediat a iesirilor
- ☐ d. schimbarea intrarilor implica impact imediat a iesirilor
- ☒ e. *stare urmatoare dependenta de starea curenta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

Cate stari sunt in acest Automat Finit

**Question 5**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00



Cate stari sunt in acest Automat Finit?

Select one:

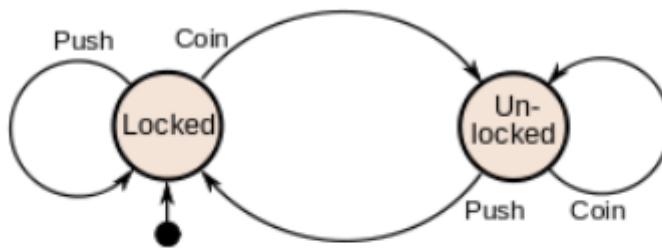
- ☒ a. 2
- ☐ b. 1
- ☐ c. 4
- ☐ d. 3

Care este starea Initiala?

## Question 6

Complete

Mark 1.00 out of 1.00



Care este starea Initiala?

Select one:

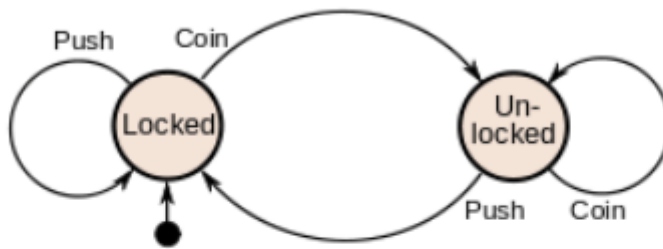
- ☐ a. Push
- ☐ b. Un-Locked
- ☐ c. Coin
- ☒ d. Locked

Ce reprezinta sagetile in acest Automat Finit?

## Question 7

Complete

Mark 1.00 out of 1.00



Ce reprezinta sagetile in acest Automat Finit?

Select one:

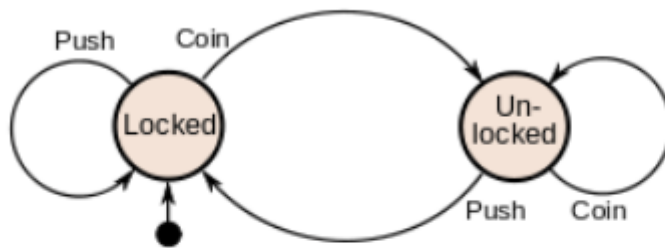
- ☒ a. tranzitii
- ☐ b. intrari
- ☐ c. transformari
- ☐ d. stari

Cate intrari are Automatul Finit?

### Question 8

Complete

Mark 1.00 out of 1.00



Cate intrari are Automatul Finit?

Select one:

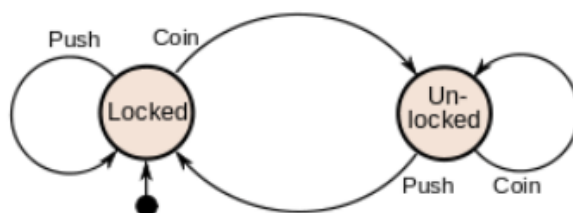
- ☐ a. 1
- ☒ b. 2
- ☐ c. 3
- ☐ d. 4

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

### Question 9

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:

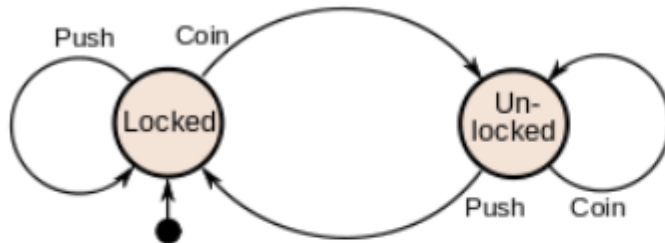
- ☐ a. Push Coin
- ☐ b. Push
- ☐ c. Coin Push
- ☒ d. Coin

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

**Question 10**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00



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

Select one:

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

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

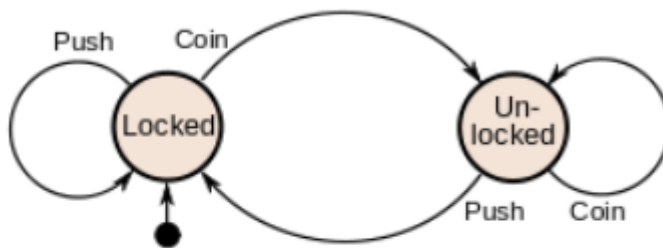
---

**Question 11**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

---



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

Select one:

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

Logica fuzzy e o forma de:

Нечеткая логика представляет собой форму:

Fuzzy logic is a form of:

**Question 1**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Logica fuzzy e o forma de:

Нечеткая логика представляет собой форму:

Fuzzy logic is a form of:

Select one:

- ☐ a. Logica in doua valori  
Логика в двух значениях;  
Two-value logic;
- ☐ b. Logica binara  
Двоичная логика  
Binary logic
- ☒ c. Logica in valori multiple  
Логика множественных значений;  
Multiple value logic
- ☐ d. Logica crisp  
четкой логики  
Crisp logic

Unde se foloseste Criteriul de minim?

Где используется критерий минимума?

Where is the Minimum Criterion used?



---

**Question 2**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

---

Unde se foloseste Criteriul de minim?

Где используется критерий минимума?

Where is the Minimum Criterion used?

Select one:

- ☐ a. Nici una dintre variante  
Ни один из этих вариантов  
None of these options
- ☐ b. cand se evalueaza o operatie AND sau OR  
при вычислении операции И или ИЛИ  
when evaluating an AND or OR operation
- ☒ c. cand se evalueaza o operatie AND  
при вычислении операции И  
when evaluating an AND operation
- ☐ d. cand se evalueaza o operatie OR  
при вычислении операции ИЛИ  
when evaluating an OR operation

\_\_\_\_\_ este modul / sunt modurile de a reprezenta incertitudinea.  
\_\_\_\_\_ это способ/способы представления неопределенности.  
\_\_\_\_\_ is the way / are the ways to represent uncertainty.

**Question 3**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

\_\_\_\_\_ este modul / sunt modurile de a reprezenta incertitudinea.

\_\_\_\_\_ это способ/способы представления неопределенности.

\_\_\_\_\_ is the way / are the ways to represent uncertainty.

Select one:

- ☐ a. Logica Fuzzy  
Нечёткая логика  
Fuzzy logic
- ☐ b. Probabilitatea  
Вероятность  
Probability
- ☒ c. Toate cele mentionate  
Все перечисленное  
All mentioned
- ☐ d. Entropia  
Энтропия  
Entropy

At  
Ch  
ra

Prin ce este diferit Controlul cu logica Fuzzy de metodele de control convenționale?

Чем Fuzzy Logic Control отличается от обычных методов управления?

How is Fuzzy Logic Control different from conventional control methods?

**Question 4**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Prin ce este diferit Controlul cu logica Fuzzy de metodele de control convenționale?

Чем Fuzzy Logic Control отличается от обычных методов управления?

How is Fuzzy Logic Control different from conventional control methods?

Select one:

- ☐ a. toate mentionate  
все упомянутые  
all mentioned
- ☐ b. prin abordarea PENTRU ...  
подходом ДЛЯ ...  
by FOR.. approach
- ☒ c. prin abordarea DACA ... ATUNCI  
подходом ЕСЛИ... ТО  
by IF ... THEN approach
- ☐ d. prin abordarea ATAT TIMP CAT ...  
подходом ПОКА ...  
by WHILE ... approach

Активаци  
Чтобы актив  
раздел "Па

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

Valorile adevărului teoriei tradiționale a mulțimilor sunt \_\_\_\_\_, iar cea a setului fuzzy sunt \_\_\_\_\_.

Значения истинности традиционной теории множеств равны \_\_\_\_\_, а значения истинности нечеткого множества — \_\_\_\_\_.

The truth values of the traditional set theory are \_\_\_\_\_, and those of the fuzzy set are| \_\_\_\_\_.

Select one:

- ☒ a. Fie 0 sau 1; între 0 și 1;  
Либо 0, либо 1; между 0 и 1;  
Either 0 or 1; between 0 and 1;
- ☐ b. Între 0 și 1; fie 0 sau 1;  
Между 0 и 1; либо 0, либо 1;  
Between 0 and 1; either 0 or 1;
- ☐ c. Fie 0 sau 1; Fie 0 sau 1;  
Либо 0, либо 1; либо 0, либо 1;  
Either 0 or 1; either 0 or 1;
- ☐ d. Între 0 și 1; Între 0 și 1;  
Между 0 и 1; от 0 до 1;  
Between 0 and 1; between 0 and 1;

Активация Window  
Чтобы активировать Window  
раздел "Параметры".

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

### Question 6

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

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

Fuzzy Logic — это расширение набора Crisp с концепцией частичной/затененной правды.

Fuzzy Logic is an extension of the Crisp set with the concept of Partial / Shaded Truth

Select one:

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

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

**Question 7**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

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

Температура в помещении HOT. Здесь HOT (используется языковая переменная) может быть представлен как \_\_\_\_\_

Select one:

- ☐ a. un Set crisp  
множество Crisp  
a Crisp Set
- ☐ b. Apartenența;  
Принадлежность;  
Belonging;
- ☒ c. un set Fuzzy  
Нечеткое множество  
a Fuzzy Set

Care este secvența de pași de evaluare într-un sistem de control cu logică fuzzy?

**Question 8**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Care este secvența de pași de evaluare într-un sistem de control cu logică fuzzy?

Какова последовательность шагов обработки в системе управления с нечеткой логикой?

What is the sequence of evaluation steps in a fuzzy logic control system?

Select one:

- ☐ a. Evaluarea regulilor -> Fuzzificare -> Defuzzificare  
Обработка правил -> Фазификация -> Дефазификация;  
Rules processing -> Fuzzification -> Defuzzification;
- ☒ b. Fuzzificare -> Evaluarea regulilor -> Defuzzificare  
Фазификация -> Обработка правил -> Дефазификация;  
Fuzzification -> Rule processing -> Defuzzification;
- ☐ c. Defuzzificare -> Evaluarea regulilor -> Fuzzificare  
Дефазификация -> Обработка правил -> Фазификация;  
Defuzzification -> Rule Processing -> Fuzzification;
- ☐ d. Fuzzificare -> Defuzzificare -> Evaluarea regulilor  
Фазификация -> Дефазификация -> Обработка правил;  
Fuzzification -> Defuzzification -> Rule processing;

Активация Wi  
Чтобы активировать  
раздел "Параметр

Printre Motivele utilizării logicii Fuzzy se utilizeaza mai putin :

Question 9

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Printre Motivele utilizării logicii Fuzzy se utilizeaza mai putin :|

Причины использования нечеткой логики менее распространены:

Reasons to use Fuzzy logic are less common:

Select one:

- ☐ a. pentru a mapa spațiul de intrare în spațiul de ieșire (universul de discurs)  
чтобы сопоставить входное пространство с выходным пространством  
to map the input space to the output space
- ☒ b. pentru a fi folosit ca bază de cunoștințe  
для использования в качестве базы знаний  
to be used as a knowledge base
- ☐ c. pentru cazurile cauzate de definiții obscure de „oarecum”, „mai mult sau mai puțin”, „puțin”  
для случаев, вызванных неясными определениями «несколько», «более или менее», «немного»  
for cases caused by obscure definitions of "somewhat", "more or less", "little"
- ☐ d. pentru a face față problemelor de incertitudine;  
решать вопросы неопределенности  
to deal with uncertainty issues

Активация Win  
Чтобы активировать

\_\_\_\_\_ - traduce limbajul de asamblare de nivel scăzut mnemonic în codul mașinii

**Question 1**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

- \_\_\_\_\_ - traduce limbajul de asamblare de nivel scăzut mnemonic în codul mașinii
- \_\_\_\_\_ - переводит низкий мнемонический ассемблер в машинный код
- \_\_\_\_\_ - translates low mnemonic assembly language into machine code

Select one:

- ☐ a. Compiler  
Компилятор  
Compiler
- ☒ b. Asamblor  
Ассемблер  
Assembler
- ☐ c. Interpretor  
Интерпретатор  
Interpreter

Активал

\_\_\_\_\_ — traduce codul sursă din limbaje de nivel înalt în cod obiect și apoi în cod mașină

**Question 2**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

- \_\_\_\_\_ — traduce codul sursă din limbaje de nivel înalt în cod obiect și apoi în cod mașină
- \_\_\_\_\_ — переводит исходный код с языков высокого уровня в объектный код, а затем в машинный код
- \_\_\_\_\_ — translates the source code from high-level languages into object code and then into machine code

Select one:

- ☐ a. Interpretor  
Интерпретатор  
Interpreter
- ☒ b. Compiler  
Компилятор  
Compiler
- ☐ c. Asamblor  
Ассемблер  
Assembler

Активация Windows  
Чтобы активировать Windows

\_\_\_\_\_ - translează programul rând cu rând pe măsură ce programul rulează

**Question 3**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

\_\_\_\_\_ - translează programul rând cu rând pe măsură ce programul rulează

\_\_\_\_\_ - переводит программу построчно по мере выполнения программы

\_\_\_\_\_ - translates the program line by line as the program runs

Select one:

- ☐ a. Compiler  
Компилятор  
Compiler
- ☐ b. Asamblor  
Ассемблер  
Assembler
- ☒ c. Interpretor  
Интерпретатор  
Interpreter

Ce este un MNEMONIC?



**Question 4**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Ce este un MNEMONIC?

Что такое МНЕМОНИКА?

What is a MNEMONIC?

Select one:

- ☐ a. O singură acțiune care poate fi efectuată de un computer.  
Одно действие, которое может быть выполнено компьютером.  
A single action that can be performed by a computer.
- ☒ b. Un simbol care reprezintă o instrucțiune în codul de asamblare.  
Символ, представляющий инструкцию в ассемблерном коде.  
A symbol that represents an instruction in the assembly code.
- ☐ c. Un registru utilizat în interiorul unui procesor  
Регистр, используемый внутри процессора  
A register used inside a processor
- ☐ d. Un cuvânt cheie dintr-un limbaj de programare de nivel înalt.  
Ключевое слово в языке программирования высокого уровня.  
A keyword in a high-level programming language.

Care dintre următoarele NU este un translator de program?

## Question 5

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Care dintre următoarele NU este un translator de program?

Что из перечисленного НЕ является программным транслятором?

Which of the following is NOT a program translator?

Select one:

- ☐ a. Asamblor  
Ассемблер  
Assembler
- ☒ b. Executabil  
Исполняемый код  
Executable
- ☐ c. Interpretor  
Интерпретатор  
Interpreter
- ☐ d. Compiler  
Компилятор  
Compiler

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

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

It is a computer program that binds and combines different object files together to create an executable file.

Это компьютерная программа, которая связывает и объединяет различные объектные файлы вместе для создания исполняемого файла.

Select one:

- ☒ a. Linker  
Линкер  
Linker
- ☐ b. Compiler  
Компилятор  
Compiler
- ☐ c. Loader  
Загрузчик  
Loader
- ☐ d. Asamblor  
Ассемблер  
Assembler

Активация Windows  
Чтобы активировать Windows,  
раздел "Параметры".

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

### Question 7

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

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

На этом этапе исходный код сканируется как поток символов и превращается в осмысленные лексемы.

This phase scans the source code as a stream of characters and turns it into meaningful lexemes.

Select one:

- ☐ a. Generator de cod  
Генератор кода  
Code generator
- ☐ b. Analizator semantic  
Семантический анализатор  
Semantic analyzer
- ☒ c. Analizator lexical  
Лексический анализатор  
Lexical analyzer
- ☐ d. Analizator de sintaxă  
Синтаксический анализатор  
Syntax analyzer

Активация Windows  
Чтобы активировать Windc  
раздел "Параметры".

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

### Question 8

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

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

Этап компиляции, который удаляет избыточный код и заменяет неэффективный код.

The compilation step that removes redundant code and replaces inefficient code.

Select one:

- ☐ a. Analizator lexical  
Лексический анализатор  
Lexical analyzer
- ☐ b. Analizator de sintaxă  
Синтаксический анализатор  
Syntax analyzer
- ☒ c. Optimizarea codului  
Оптимизация кода  
Code optimization
- ☐ d. Analizator semantic  
Семантический анализатор  
Semantic analyzer
- ☐ e. Generarea codului

Активация:  
Чтобы активировать  
раздел "Параметры"

Care dintre următoarele este falsă:

**Question 9**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Care dintre următoarele este falsă:

Что из перечисленного неверно:

Which of the following is false:

Select one:

- ☐ a. Programele CODUL MAȘINII sunt de obicei SPECIFICE HARDWARE  
Программы МАШИННОМ КОДЕ обычно являются КОНКРЕТНЫМИ ДЛЯ ОБОРУДОВАНИЯ.  
MACHINE CODE programs are usually HARDWARE SPECIFIC
- ☐ b. LIMBAJUL ASSEMBLER este mai ușor de citit, decât CODUL MAȘINA  
ЯЗЫК АССЕМБЛЕИ легче читать, чем МАШИННЫЙ КОД.  
ASSEMBLY LANGUAGE is easier to read than MACHINE CODE
- ☒ c. Programele COMPILATE sunt mai ușor de depanat.  
Скомпилированные программы легче отлаживать.  
Programs that are COMPILED are easier to debug.
- ☐ d. Programele INTERPRETATE rulează mai lent decât programele COMPILATE  
ИНТЕРПРЕТИРОВАННЫЕ программы работают медленнее, чем скомпилированные.  
INTERPRETED programs run slower than COMPILED programs.

Активация Win  
Чтобы активировать  
раздел "Параметры"

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

**Question 10**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

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

Что из перечисленного не является шагом в процессе компиляции:

Which of these is not a step in the process of compiling:

Select one:

- ☒ a. Generarea codului Sursa  
Генерация исходного кода  
Source code generation
- ☐ b. Analizator lexical  
Лексический анализатор  
Lexical analyzer
- ☐ c. Generarea codului Object  
Генерация объектного кода  
Object code generation
- ☐ d. Optimizarea codului  
Оптимизация кода  
Code optimization