



Dashboard > My courses > FCIM.IoT16.1 > Evaluare > Evaluare Intermediară A2- test grila (2021)

**Started on** Wednesday, 8 December 2021, 5:04 PM

**State** Finished

**Completed on** Wednesday, 8 December 2021, 5:45 PM

**Time taken** 40 mins 39 secs

**Marks** 42.00/47.00

**Grade** 8.94 out of 10.00 (89%)

### Question 1

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Diagnostic reprezintă \_\_\_\_

Select one:

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

### Question 2

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

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

Select one:

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

**Question 3**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

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

Select one:

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

**Question 4**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

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

Select one:

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

**Question 5**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Diagnostic de plausibilitate 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

**Question 6**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Protecție reprezintă \_\_\_\_

Select one:

- ☒ a. protejarea sistemului la detectarea unui anumit fenomen
- ☐ b. identificarea naturii și a cauzei unui anumit fenomen
- ☐ c. restabilirea sistemului la detectarea unui anumit fenomen
- ☐ d. reacția la apariția unui 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. îmbunătățirea comportamentului general al mașinii și reducerea erorii de urmărire a traseului.
- ☐ c. verificarea valorii de esire daca se incadreaza in intervalul admisibil înaintea aplicarii către destinație
- ☒ d. metodă de protecție dinamică a saturației semnalului de iesire, unde valoarea maximă depinde de un alt semnal de sistem

**Question 8**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

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

Select one:

- ☐ a. verificarea valorii de esire daca se incadreaza in intervalul admisibil înaintea aplicarii către destinație
- ☐ 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. metodă de protecție dinamică a saturației semnalului de iesire, unde valoarea maximă depinde de un alt semnal de sistem

**Question 9**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

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

Select one:

- ☒ a. o metoda de protecție complexa implementata prin tranziții si stări ale sistemului.
- ☐ b. îmbunătățirea comportamentului general al mașinii și reducerea erorii de urmărire a traseului.
- ☐ 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 incadreaza in intervalul admisibil înaintea aplicarii către destinație

**Question 10**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Out of Range protecție este \_\_\_\_

Select one:

- ☐ a. o metoda de protecție complexa implementata prin tranziții si stări ale sistemului.
- ☒ b. verificarea valorii de esire daca se incadreaza 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. Activarea unei functii de control
- ☐ b. Controlul unei functii cu un parametru
- ☐ c. Functionare in regim de control
- ☒ d. Controlul unui parametru la valoare dorita cu o functie

**Question 12**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Control in bucă descisă reprezintă:

Select one:

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

**Question 13**

Complete

Mark 0.00 out of 1.00

Control On-Off reprezintă:

Select one:

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

**Question 14**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Control On/Off cu histereză reprezintă

Select one:

- ☐ a. Control conform teoriei histeresis
- ☐ b. Control bidirecțional al parametrului mediului
- ☒ c. menținerea parametrului între 2 valori de min și max.
- ☐ d. Control cu o funcție de histereză

**Question 15**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Control proporțional reprezintă

Select one:

- ☒ a. Aplicarea unei valori a semnalului pentru actuator proporționale cu diferența între valoarea dorită și cea actuală
- ☐ b. Aplicarea unei valori a semnalului pentru actuator proporționale cu valoarea dorită
- ☐ c. Control cu aplicarea unei valori proporționale parametrului de control
- ☐ d. control cu aplicarea unei valori a semnalului de acționare cu mărirea actuatorului

**Question 16**

Complete

Mark 0.00 out of 1.00

Control integral reprezinta

Select one:

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

**Question 17**

Complete

Mark 1.00 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 dorite, valoarea rezultanta aplicata la control inmultita cu un coeficient  $K_d$
- ☐ c. Control bazat pe diferentiala semnalului valorii actuale, 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 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 tranzitii.
- ☐ c. un mecanism care trece printr-un număr finit de stări pentru a produce un rezultat la ieșirile sistemului

**Question 19**

Complete

Mark 0.67 out of 1.00

Un Automat finit este definit prin:

Select one or more:

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



**Question 20**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Un Automat Mealy (imediat) este reprezentat de:

Select one or more:

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

**Question 21**

Complete

Mark 0.33 out of 1.00

Un Automat Moore (cu intarziere) este reprezentat de:

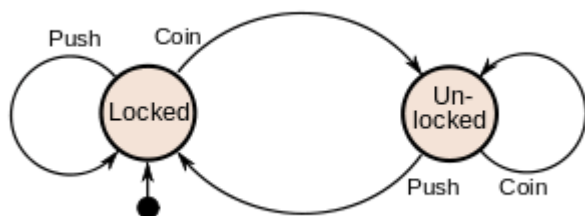
Select one or more:

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

## Question 22

Complete

Mark 1.00 out of 1.00



Cate stari sunt in acest Automat Finit

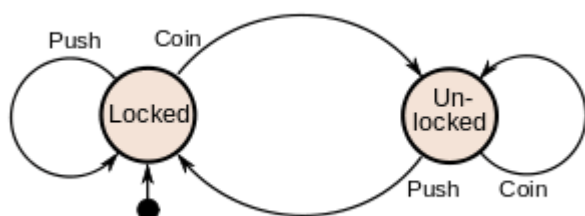
Select one:

- ☐ a. 1
- ☒ b. 2
- ☐ c. 3
- ☐ d. 4

## Question 23

Complete

Mark 1.00 out of 1.00



Care este starea Initiala?

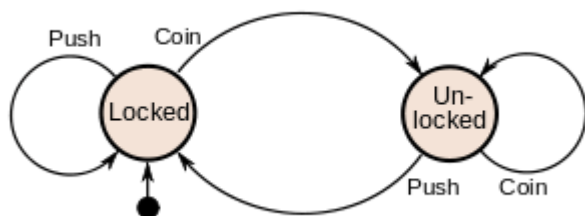
Select one:

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

## Question 24

Complete

Mark 1.00 out of 1.00



Ce reprezinta sagetile in acest Automat Finit?

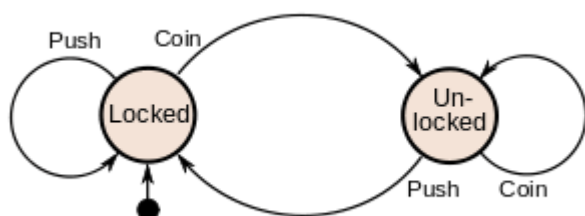
Select one:

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

## Question 25

Complete

Mark 1.00 out of 1.00



Cate intrari are Automatul Finit?

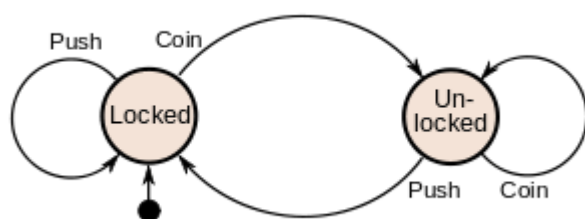
Select one:

- ☐ 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?

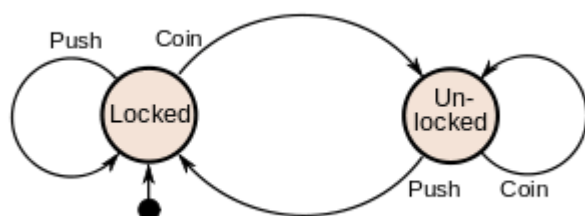
Select one:

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

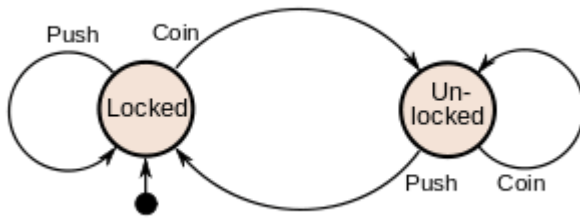
Select one:

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

**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. starea se schimba in Coin
- ☐ d. nu se intampla nimic

**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 0.00 out of 1.00

Unde se foloseste Criteriul minim

Select one:

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

**Question 31**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

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

Select one:

- ☒ a. Toate cele mentionate
- ☐ b. Logica Fuzzy
- ☐ c. Probabilitatea
- ☐ 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. WHILE Abordare
- ☒ b. IF ... THEN Aboradre
- ☐ c. FOR Abordare
- ☐ d. DO Abordare

**Question 33**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

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

Select one:

- ☒ a. Fie 0 sau 1, între 0 și 1
- ☐ b. Între 0 și 1, Între 0 și 1
- ☐ c. Între 0 și 1, fie 0 sau 1
- ☐ d. Fie 0 sau 1, Fie 0 sau 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 0.00 out of 1.00

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

Select one:

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

**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. Seturi Fuzzy -> Defuzzificare-> Evaluarea regulilor
- ☒ d. Fuzzificare-> Evaluarea regulilor-> Defuzzificare

**Question 37**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Motivele utilizării logicii Fuzzy sunt, cu excepția ....

Select one:

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

**Question 38**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Traduce limbajul de asamblare de nivel scăzut mnemonic în codul mașinii

Select one:

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

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

**Question 41**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Ce este un MNEMONIC?

Select one:

- ☒ a. Un simbol care reprezintă o instrucțiune în codul de asamblare.
- ☐ b. O singură acțiune care poate fi efectuată de un computer.
- ☐ c. Un cuvânt cheie din limbaj de nivel înalt.
- ☐ 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. Compiler
- ☒ b. Executabil
- ☐ c. Interpretor
- ☐ d. Assembler

**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. Linker
- ☐ b. Loader
- ☐ c. Compiler
- ☐ d. Assembler

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

**Question 45**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

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

Select one:

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

**Question 46**

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

Care dintre următoarele este falsă:

Select one:

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

**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 Object
- ☐ b. Analiza lexicala
- ☐ c. Optimizarea codului
- ☒ d. Generarea codului Sursa

◀ Evaluare Intermediară A1 - test grila (2021)

Jump to...



Examen final - Scris ►