

Status	Finished
Started	Wednesday, 18 December 2024, 11:07 AM
Completed	Thursday, 19 December 2024, 8:48 AM
Duration	21 hours 40 mins
Grade	10.00 out of 10.00 (100%)

Question 1

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

v2 (latest)

Fotorezistorul este un:

- ☒ a. Rezistor cu valoarea rezistenței dependentă de fluxul luminos ce cade pe el.
- ☐ b. Rezistor a cărui rezistență este dependentă de tensiunea la borne.
- ☐ c. Dispozitiv a cărui rezistență este dependentă de temperatură.
- ☐ d. Dispozitiv rezistent la lumină.
- ☐ e. Dispozitiv pentru făcut fotografii.

Question 2

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

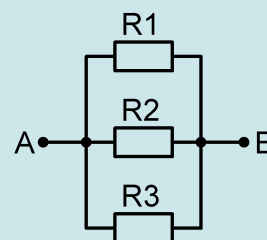
v5 (latest)

Pentru gruparea de rezistoare din imagine se cunosc:

- $R1 = 48 \text{ k}\Omega$
- $R2 = 48 \text{ k}\Omega$
- $R3 = 24 \text{ k}\Omega$

Cât este rezistența echivalentă a grupării de rezistoare între nodurile A și B?

- ☐ a. $24 \text{ k}\Omega$
- ☒ b. $12 \text{ k}\Omega$
- ☐ c. $36 \text{ k}\Omega$
- ☐ d. $120 \text{ k}\Omega$
- ☐ e. $48 \text{ k}\Omega$



Question 3

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

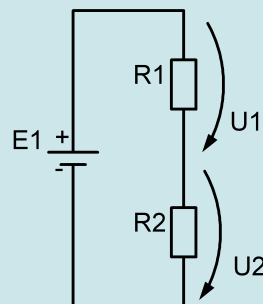
v5 (latest)

Pentru circuitul alăturat se cunosc:

- $E_1 = 12\text{ V}$
- $R_1 = 15\text{ k}\Omega$
- $R_2 = 5\text{ k}\Omega$

Care este valoarea tensiunii U_2 ?

- ☐ a. 9 V
- ☒ b. 3 V
- ☐ c. 12 V
- ☐ d. 6 V
- ☐ e. $\sqrt{(15\text{ V})}$



Question 4

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

v4 (latest)

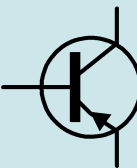
Asociați fiecărui simbol componenta activă corespunzătoare.



Diodă Zener



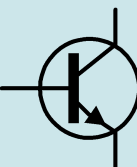
Fotodiodă



Tranzistor PNP



LED (Diodă electroluminiscentă)



Tranzistor NPN

Question 5

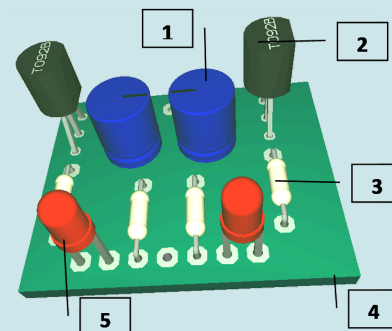
Complete

Mark 1.00 out of 1.00

v7 (latest)

În imaginea alăturată este prezentată vederea 3D a unui montaj electronic (licuriciul). O parte dintre elementele componente ale montajului sunt numerotate cu cifre de la 1 la 5.

Asociați fiecărei cifre tipul componentei.



- | | |
|---|--|
| 1 | <input type="text" value="Condensator polarizat"/> |
| 2 | <input type="text" value="Tranzistor"/> |
| 3 | <input type="text" value="Rezistor"/> |
| 4 | <input type="text" value="Placă cu circuit imprimat"/> |
| 5 | <input type="text" value="LED"/> |

Question 6

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

v8 (latest)

Să se precizeze, pentru fiecare mărime fizică de mai jos, aparatul de măsură cu care aceasta poate fi măsurată.

- | | |
|------------------------------------|---|
| • Capacitatea electrică | <input type="text" value="Capacimetrul"/> |
| • Rezistența electrică | <input type="text" value="Ohm-metrul"/> |
| • Puterea de curent continuu | <input type="text" value="Watt-metrul"/> |
| • Tensiunea electrică | <input type="text" value="Voltmetrul"/> |
| • Intensitatea curentului electric | <input type="text" value="Ampermetrul"/> |

Question 7

Complete

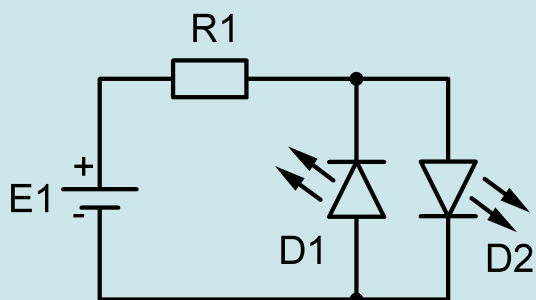
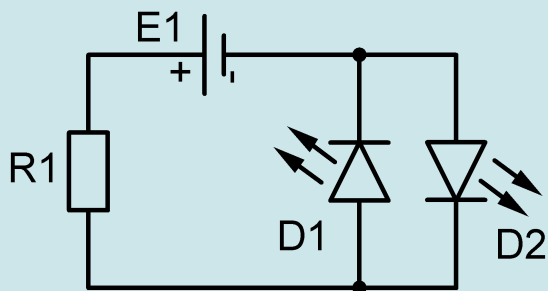
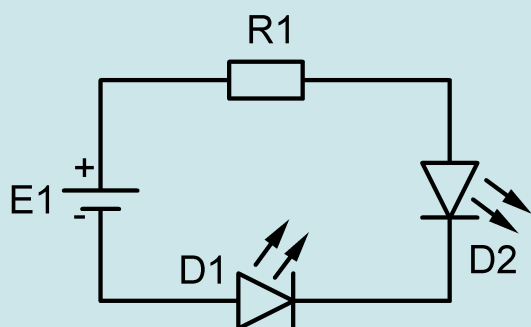
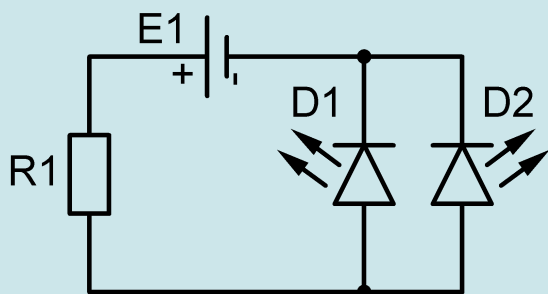
Mark 1.00 out of 1.00

v6 (latest)

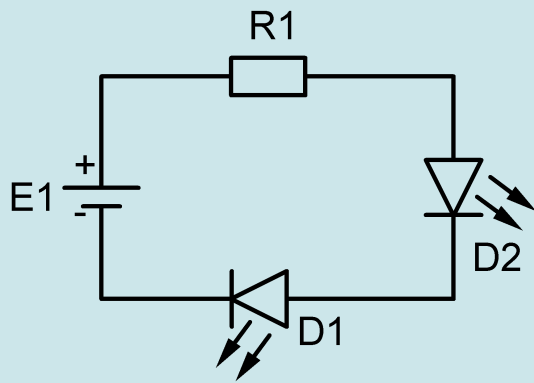
Pentru montajele de mai jos se cunosc următoarele:

- $E1 = 9\text{ V}$
- $R1 = 1\text{ k}\Omega$
- ledurile D1 și D2 sunt roșii

Selectați montajele pentru care este aprins ledul D1.

☐ a.☒ b.☐ c.☒ d.

✓ e.



Question 8

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

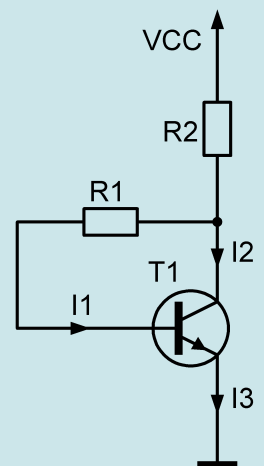
v2 (latest)

Pentru circuitul alăturat se cunosc:

- $(I_1 = 10\ \mu\text{A})$
- $(I_2 = 1990\ \mu\text{A})$

Cât este curentul (I_3) ?

- ☒ a. $(2.0\ \text{mA})$
- ☐ b. $(2400.0\ \mu\text{A})$
- ☐ c. $(1600.0\ \mu\text{A})$
- ☐ d. $(1000.0\ \mu\text{A})$
- ☐ e. $(2600.0\ \mu\text{A})$



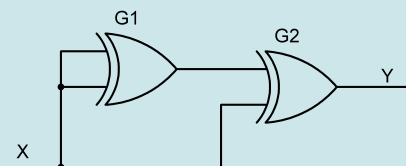
Question 9

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

v3 (latest)

Care este valoarea semnalului (Y) de la ieșirea circuitului de mai jos?



- ☐ a. (1)
- ☒ b. (X)
- ☐ c. Nu se poate preciza valoarea lui (Y) .
- ☐ d. (0)
- ☐ e. (\overline{X})

Question 10

Complete

Mark 1.00 out of 1.00

v4 (latest)

Pentru realizarea unei animații, cu un personaj care dansează, se folosesc opt imagini.

Cadrele filmului trebuie alese astfel încât de la un cadru la următorul cadru personajul își mișcă un singur braț sau un singur picior.

Imaginile pentru primele și ultimele două cadre ale filmului sunt alese.

Trageți și plasați imaginile furnizate în cadrele de film goale, pentru a finaliza animația.

