

## Barem - Proba proiect

100 puncte

Notă: Nu se vor acorda punctaje intermediare în afara celor precizate în barem.

Nr. crt.	Rezolvare	Pct.
1.	- respectarea dimensiunii – 1p;	4
	- inserarea numelui proiectului – 1p;	
	- utilizarea a cel puţin 2 poze – 1p;	
	- salvarea cu numele și extensia corectă – 1p;	
2.	- realizarea corectă – 3p;	4
	- salvarea cu numele și extensia corectă – 1p;	
3.	- realizarea corectă – 1p	2
	- salvarea cu numele și extensia corectă – 1p;	
4.	- respectarea formatului – 0,5p;	4
	- împărțirea în 3 zone – 0,5p	
	- realizarea corectă a zonei 1 – 0,5p;	
	- realizarea corectă a zonei 2 – 0,5p;	
	- realizarea corectă a zonei 3 – 1,5p;	
	- salvarea cu numele și extensia corectă – 0,5p;	
5.	- realizarea corectă – 3p;	4
	- salvarea cu numele și extensia corectă – 1p;	
6.	- realizarea corectă a primului diapozitiv – 1p;	5
	- inserarea siglei – 0,5p;	
	- realizarea cubului cu imaginile corespunzătoare – 1p;	
	- realizarea animației de rotire a cubului – 1p;	
	- apariția numelui pensiunii de pe fața principală – 1p	
	- salvarea cu numele și extensia corectă – 0,5p;	
7.	- inserarea textului și butonului pe primul diapozitiv - 0,5p;	7
	- adăugarea elementelor cerute pe diapozitivul al doilea - 0,5p;	
	- funcționalitatea butonului JOC NOU!:	
	- resetarea culorii butoanelor - 0,5p;	
	- poziționarea săgeții de navigare în punctul 0 - 0,5p;	
	- dispariția literelor ghicite - 0,5p;	
	- desfășurarea corectă a jocului:	
	- pentru butoane cu eticheta din mulţimea {T,U,R,I,S,M}:	
	- schimbarea culori în verde - 0,5p;	
	- dezactivarea butonului - 0,5p;	
	- afișarea literei aferente - 0,5p;	
	- pentru butoane cu eticheta din mulţimea {AZ}\ {T,U,R,I,S,M}:	
	- schimbarea culorii în roșu - 0,5p;	
	- deplasarea săgeții la apăsarea unui buton activ - 0,5p;	
	- contorizarea apăsărilor butoanelor active - 0,5p;	
	- identificarea situației în care jocul se încheie cu succes - 0,5p;	
	- identificarea situației în care jocul se încheie fără succes - 0,5p;	
	- afișarea mesajelor la încheierea jocului - 0,5p;	
8.	- realizarea celor 3 grafice (0,25p per diagramă) – 0,75p;	11
	- personalizarea diagramelor (0,25p per diagramă) – 0,75p;	
	- realizarea foi de calcul Filtru – 0,25p;	
	- realizarea celor două tabele pivot (0,25p per tabel) - 0,5p;	pag. 1 din 3



	Total	80				
	- afișarea textului cerut la trecerea cu mouse-ul – 1p					
	- realizarea efectului de trecere cu mouse-ul – 1p;					
	- inserarea a tuturor celor 4 locații – 1p;					
	- inserarea unei locații pe hartă – 1p;					
	VI. pagina contact.html:					
	V. pagina oferta.html – 1p;					
	IV. pagina maramures.html – 1p;					
	- inserarea galeriei – 1p;					
	- inserarea textului – 0,5p;					
	III. pagina pensiune1.html					
	- afișarea ferestrei de solicitare a unei cazări – 2p;					
	- schimbarea culorii la trecerea mouse-ului – 1p;					
	- inserarea butonului Cazare – 1,5p;					
	- inserarea textului pentru fiecare coloana în parte – 0,5p;					
	- inserarea titlului pentru fiecare coloană – 0,5p;					
	- inserarea celor 3 coloane – 0,5p;					
	- realizarea zonei 2:					
	- realizarea zonei 1 – 1p;					
	- inserarea celor 3 linkuri (0,25 per link) – 0,75p; II. pagina index.html					
	- inserarea textului (0,25 per text) – 0,5p; inserarea celor 3 linkuri (0,25 per link) = 0,75p;					
	- realizare zonei subsol:					
	- realizarea zonei Conţinut — 1p;					
	- realizarea zonei Continut — 1p:					
	- inserarea submeniurilor – 0,5p;					
	- inserarea meniului – 0,5p;					
	- inserarea siglei - 0,25p;					
10.	I realizarea zonei meniu:	19				
10	- adăugarea acțiunii pe fiecare element (9x0,5p) – 4,5p;					
	- adăugarea elementelor cerute pe formular (9x0,5p) – 4,5p;					
	- realizarea formularului Rezultate financiare— 0,5p;					
	- respectarea modelului pentru meniu – 0,5p;					
	- realizarea operației de ieșire din meniu – 1p;					
	- adăugarea formularelor cerute - 2p;					
	- inserarea meniului – 1p;					
	- rularea filmului aferent pensiunii selectate – 2p;					
	- inserarea containerului pentru film – 1p;					
	- inserarea listei și a casetei text – 1p;					
	- realizarea formularului Video:					
9.	- realizarea obiectului Ceas – 2p;					
	- realizarea acțiunii corespunzătoare butonului Reseteaza – 1p					
	- realizarea acțiunii corespunzătoare butonului Coloreaza – 1p					
	- realizarea acțiunii corespunzătoare butonului Pensiunii – 1p					
	- realizarea acțiunii corespunzătoare butonului Culoare – 1p					
	- realizarea celor 4 butoane (0,25p per buton) – 1p;					
	- realizarea paginii Coloreaza – 0,5p;					
	- formatarea slicer-ului pe coloane – 1p;					
	- realizarea legăturilor slicer-ului cu tabelele – 1p;					
	- denumirea corespunzătoare a tabelelor pivot – 0,25p; - realizarea slicer-ului – 1p;					



## Secţiunea TIC, Clasa a XII-a

Nr. crt.	creativitatea și simțul artistic al autorului	elemente de design și cromatică	funcționalitate	mesaj
1.	1	1		1
4.	1	1		1
6.	1	1	1	1
10.	2	3	3	2