

Subiect - Proba proiect

100 puncte

Descriere generală

Ne imaginăm că suntem în anul 1497 și tema „**Diversitate și transparență**” o abordăm sub forma unei povești istorice **Bătălia de la Codrii Cosminului**. Istoria ne ajută să cunoaștem evenimentele și consecințele unor fapte pentru a lua decizii cât mai bune în zilele noastre, precum și să evităm evenimente neplăcute sau dezastre pe care strămoșii noștri le-au trăit. Așa cum se spune: „*Cine nu învață din istorie este obligat să o repete!*”. Personajele noastre sunt **Ștefan cel Mare, domnitor al Moldovei și Ioan Albert, regele Poloniei. Înțeleptul Ștefan are de pregătit o luptă pe care dorește să o câștige. Hotărâtul și încrezătorul Ioan Albert are o singură dorință: să îl învingă în luptă pe Ștefan, pentru ca la tron să îl pună pe fratele lui, Sigismund. Pentru ca Ștefan să câștige lupta el trebuie să se pregătească pe toate planurile. Ștefan știe că are o armată mai puțin numeroasă, formată în mare măsură din răzeși(voluntari), care poartă armuri din piele, peste care sunt țesute zale (inele din fier), arme: săbii, unelte agricole și inteligență. Armata lui Ioan Albert este numeroasă, poartă armură completă din metal, cunoaște tehnici de luptă, arme: săbii lungi și scurte, scut și sunt foarte bine antrenați.** Sarcina voastră este să-l ajutați pe Ștefan să își pregătească lupta astfel încât să fie învingător. Proiectul va conține șapte fișiere principale:


- acasa.docx
- cetati.docx
- comert.docx
- relatii.docx
- arme.docx
- batalia.docx
- concluzia.docx

Proiectul trebuie să îmbine o serie de elemente obligatorii:

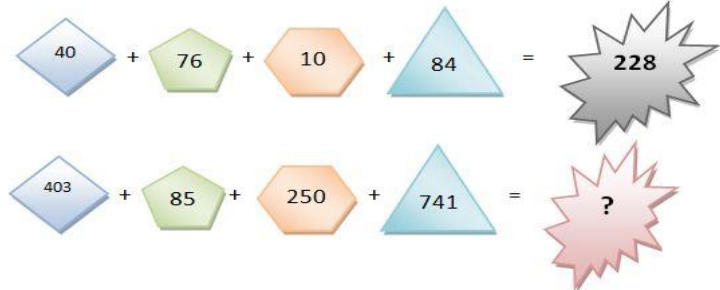

- creativitatea și simțul artistic al autorului;
- elemente de design și cromatică;
- funcționalitate;
- mesaj.

Punctajul total pentru proba de proiect va fi de **100 puncte**, din care **80 puncte** se vor acorda pentru realizarea următoarelor cerințe, iar **20 puncte** pentru existența elementelor obligatorii mai sus menționate.

Toate resursele necesare le găsiți în folderul **Resurse** din folderul **CLASA_9** aflat pe desktop. Pe desktop veți crea un folder cu denumirea **XXXX_PROIECT**, în care XXXX este numărul de identificare în concurs (ID-ul de concurs). În acest folder veți salva toate fișierele/obiectele create de voi, conform cerințelor. Fișierele/obiectele salvate în afara acestui folder nu vor fi punctate. Toate subiectele sunt obligatorii. Timpul efectiv de lucru 6 ore.

Nr. crt.	Cerințe	Punctaj
1.	<p>Construiți șapte fișiere, respectiv acasa.docx, cetati.docx, comert.docx, relatii.docx, armate.docx, batalia.docx și concluzia.docx, având titlul paginii corespunzător numelui fișierului docx. Citiți textul din fișierul informatii.docx din directorul Resurse pentru a putea organiza corespunzător acest proiect. Fișierul acasa.docx va conține tema proiectului, ideea principală a proiectului și forme automate de defilare pe verticală. Textele din cadrul formelor vor face legăturile la fișierele create și vor fi colorate diferit. Realizați o siglă potrivită pentru tema Diversitate și transparență - Bătălia de la Codrii Cosminului, poziționați sigla în colțul din dreapta sus a paginii. Pentru realizarea cerințelor se vor utiliza imagini din directorul Resurse. Modificați proprietățile fișierului acasa.docx astfel: marginile paginilor la 1,5 cm pentru marginea de jos și 1 cm pentru marginile de sus și dreapta, orientarea paginii – tip vedere și format A4.</p> <p>Realizați o captură de ecran proiect_1.jpg cu rezolvarea pentru cerința de la subiectul 1. Imaginea realizată o veți insera la finalul fișierului acasa.docx.</p> <p>Exemplu de realizare:</p> 	10
2.	<p>Una dintre preocupările principale ale lui Ștefan este întărirea capacității de apărare a țării prin construirea unui sistem de fortificații format din cetăți. Pentru a putea menține cele 4 cetăți: <i>Suceava de Nord</i>, <i>Soroca</i>, <i>Tighina</i> și <i>Cetatea Albă</i>, el are nevoie de ajutorul vostru să îi organizați documentul despre_cetati.docx astfel încât să respectați solicitările de mai jos (copiați documentul despre_cetati.docx din folderul Resurse în folderul de lucru).</p> <p>a) Creați o macrocomandă numai pentru acest document numită formatarip care să îndeplinească următoarele acțiuni:</p> <ul style="list-style-type: none"> -comanda Ctrl+F2 să fie o scurtătură a macrocomenzii; -inserați în antetul documentului: <i>numele proiectului</i> într-un obiect de tipul <i>WordArt</i> la alegere, de dimensiune 8, aliniat la dreapta și <i>sigla</i> proiectului în colțul din stânga (sigla realizată la subiectul 1). -aplicați o bordură de pagină de tip umbrat, culoare violet, lățime 3 pct. 	10

Nr. crt.	Cerințe	Punctaj																														
	<p>-inserați în subsolul paginii o formă automată de tip panglică în sus, centrat. - forma automată de mai sus, să conțină numărul paginii cu numerotarea începând de la 1497; - efect de umplere de tip gradient vertical albastru-negru, fără contur. - aplicați un fundal paginii cu un efect de umplere de tip textură papirus.</p> <p>b) Realizați un cuprins automat la finalul documentului. Cuprinsul va fi de tip <i>Clasic</i> și va realiza afișarea numărului de pagină la dreapta utilizând tabulator de tip linie întreruptă între titlu și număr pagină.</p> <p>c) Inserați comentariul <i>Cetate a lui Ștefan</i> pentru fiecare cetate menționată în titlu.</p> <p>d) Realizați câte o captură de ecran pentru fiecare etapă realizată: proiect_2a.jpg, proiect_2b.jpg și proiect_2c.jpg pentru cele trei cerințe la subiectul 2. Imaginile realizate le veți insera în fișierul cetati.docx.</p>																															
3.	<p>Domnitorul Moldovei este un bun gospodar și dorește ca țara lui să devină o țară stabilă și bogată din punct de vedere economic. Ștefan stimulează comerțul prin stabilirea privilegiilor și prin construcția și securizarea drumurilor și a hanurilor. Prin Moldova negustorii orientali aduc mirodenii, covoare, blănuri, metale și pietre prețioase, lucru care, prin intermediul vămilor, aduce bani în visteria domnească. Ștefan dorește să știe câți bani a strâns prin comerț. Pentru aceasta voi trebuie să îl ajutați să își calculeze banii de care dispune pentru achiziționarea armelor și armurilor. Pe baza tabelului de mai jos voi trebuie să vă organizați datele astfel încât să obțineți informațiile următoare:</p> <table border="1" data-bbox="472 826 1677 1053"> <thead> <tr> <th colspan="2"><i>Blănuri</i></th> <th colspan="2"><i>Covoare</i></th> <th colspan="2"><i>Mirodenii</i></th> <th colspan="2"><i>Metale</i></th> <th colspan="2"><i>Pietre prețioase</i></th> </tr> <tr> <th>Nr. buc.</th> <th>Preț</th> <th>Nr. buc.</th> <th>Preț</th> <th>Nr. buc.</th> <th>Preț</th> <th>Nr. buc.</th> <th>Preț</th> <th>Nr. buc.</th> <th>Preț</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>456</td> <td>100</td> <td>345</td> <td>455</td> <td>12345</td> <td>35</td> <td>764</td> <td>85</td> <td>138</td> <td>445</td> </tr> </tbody> </table> <p>a) Calculați <i>valoarea vânzărilor</i> ca produs dintre Nr. buc. și <i>Preț</i>, <i>procentul</i> pe care îl reprezintă fiecare produs din valoarea vânzărilor (cât la sută reprezintă), cel mai bine vândut produs și afișați mesajul <i>produs rentabil</i> pentru produsele care au valoarea mai mare decât 25000 și mesajul <i>produs nerentabil</i> pentru produsele care au valoarea mai mică sau egală cu 100000. Realizați un grafic care să reflecte valoarea vânzărilor pe fiecare produs în parte, astfel: se va utiliza o diagramă de tip coloană. Diagramei i se va asocia un titlu: <i>Situație vânzări</i>, o etichetă pentru axa OX <i>Produse</i> și o etichetă pentru axa OY <i>Valori vânzări</i>, o legendă poziționată în dreapta – culoare contur verde, culoare umbră galben. Pentru diagramă conturul va fi de culoare verde și linie continuă, iar fondul portocaliu. Afișați pe grafic valorile luate de variabile.</p> <p>Domnitorul dorește să folosească la luptă doar pe acei soldați care sunt bine pregătiți fizic și inteligenți. Soldații au nevoie de voi acum pentru a rezolva sarcinile primite de către conducătorul lor.</p>	<i>Blănuri</i>		<i>Covoare</i>		<i>Mirodenii</i>		<i>Metale</i>		<i>Pietre prețioase</i>		Nr. buc.	Preț	Nr. buc.	Preț	Nr. buc.	Preț	Nr. buc.	Preț	Nr. buc.	Preț	456	100	345	455	12345	35	764	85	138	445	10
<i>Blănuri</i>		<i>Covoare</i>		<i>Mirodenii</i>		<i>Metale</i>		<i>Pietre prețioase</i>																								
Nr. buc.	Preț	Nr. buc.	Preț	Nr. buc.	Preț	Nr. buc.	Preț	Nr. buc.	Preț																							
456	100	345	455	12345	35	764	85	138	445																							

Nr. crt.	Cerințe	Punctaj
	<p>b) Inseșiți o formula matematică $\sum_{i=1}^n i^3 = 1^3 + 2^3 + \dots + n^3 = \dots$. în fișierul comert.docx imediat după rezolvarea cerinței anterioare. Înlocuiți cele trei puncte de suspensie cu valoarea calculată de tine pentru $n=1497$ (anul în care ne-am întors în timp).</p> <p>c) Realizați în aplicația <i>Paint</i> – Accesoriu al Sistemului de Operare sau în Procesorul de Texte <i>Word</i> imaginea alăturată. Știind că prima relație este adevărată. Completați semnul ? din rândul al doilea cu rezultatul așteptat. Dacă ai reușit, te felicit! Poți fi în armata țării!</p> <p>d) Realizați câte o captură de ecran pentru fiecare etapă realizată: proiect_3a.jpg, proiect_3b.jpg și proiect_3c.jpg pentru cele trei cerințe la subiectul 3. Imaginile realizate le veți insera în fișierul comert.docx.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	
4.	<p>Domnitorul Ștefan cel Mare realizează că are o armată mai puțin numeroasă și dorește să mai înroleze și alți membri. Data bătăliei se apropie și armata regelui Ioan Albert este de peste 60000 de oameni. El are nevoie de ajutorul tău pentru a face <i>un apel la voluntari și a deschide o campanie de donații</i> pentru a putea achiziționa armament și armuri. Pentru aceasta tu trebuie să realizezi următoarele cerințe:</p> <p>a) Un document apel.docx cu textul: <i>"Către: __ din __"</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Apel către țară!</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Atâta timp cât tu ești dispus să mori pentru pământul tău, viața țării tale este nemuritoare. Să fii voluntar în armata țării tale e o frumoasă provocare, pentru că le transmăi urmașilor iubirea de glie, cunoștințele și valorile tale, experiențele acumulate și, în același timp, îi încurajezi și motivezi să meargă mai departe. Țara are nevoie de noi să transmitem generațiilor următoare moștenirea noastră!</i> <i>(semnătura digitală)",</i></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Ștefan cel Mare Domnitor al Moldovei</p> <p>Textul va fi formatat cu un stil de scriere de mână și va fi scris cu diacritice. Veți realiza o semnătură digitală cu datele domnitorului. Veți crea un ID digital folosind adresa de mail <i>stefancelmare@yahoo.com</i> și o imagine cu Ștefan. Semnătura digitală o copiați cu un instrument de decupare, apoi a introduceți în documentul relatii.docx, după rezolvarea cerinței anterioare.</p>	10

Nr. crt.	Cerințe	Punctaj
	<p>b) Fișierului apel.docx îi veți aplica macrocomanda creată la subiectul 2. Veți îmbina documentul apel.docx cu fișierul adrese.docx pentru a trimite apelul tuturor locuitorilor Moldovei. Fișierul nou obținut se va numi apel_catre_tara.docx.</p> <p>c) Realizați o invitație pentru toți boierii și negustorii Moldovei de a participa la campania organizată de domnitor pentru a strânge o sumă necesară pentru achiziționarea armamentului și a armurilor. Veți menționa că evenimentul va avea loc în ziua concursului, la ora 15, anul menționat în subiect. Alegeți un mesaj corespunzător astfel încât să îi convingeți pe invitați să doneze câți mai mulți bani. Salvați documentul cu numele invitatie.docx.</p> <p>d) Realizați câte o captură de ecran pentru fiecare etapă realizată: proiect_4a.jpg, proiect_4b.jpg și proiect_4c.jpg pentru cele trei cerințe la subiectul 4. Imaginile realizate le veți insera în fișierul relatii.docx.</p>	
5.	<p>a) În vederea identificării elementelor armatei, realizați în folderul de Resurse o vizualizare cu pictograme mari în care să apară numai fișierele al căror nume începe cu <i>proiect</i>. Grupați aceste fișiere după dimensiune și inserați în armate.docx captura care demonstrează realizarea etapei.</p> <p>b) Pentru a prezenta, în fața Domnitorului, înzestrarea armatei inserați în armate.docx un tabel centrat pe orizontală cu 3 coloane și 4 linii în care inserați 12 imagini din Resurse, care conțin numai obiecte. Bordura tabelului să fie roșie, de dimensiune 3, cu o dungă subțire și una grosă. Formatați imaginile la dimensiunea $\frac{3}{4}$ cm. Umbriți fundalul tabelului cu galben 45%.</p> <p>c) Pentru a evidenția dezavantajele armatei inserați în documentul armate.docx o ilustrație cu 5 imagini din Resurse, în care să apară și următoarele descrieri: Ioan Albert, Armura 1, Armura 2, Munți 1, Munți 2. Formatați cele 5 imagini ca pentagoane.</p> <p>d) Pentru a exersa strategia de luptă, realizați în documentul armate.docx o tablă redusă de șah conform modelului alăturat (marginile cu litere și cifre au dimensiunile 1x3 cm) și folosind trunchieri ale imaginilor din Resurse montați următoarele 6 piese centrate în câmpuri: Ștefan cel Mare în B1, Cal în A2 și în B2, Pion în C3, Ioan Albert în B4 și un turn în D4. Presupunând că în afara lui Ioan Albert celelalte piese sunt din armata lui Ștefan cel Mare, marcați cu fundal roșu și bordură portocalie cele două câmpuri în care Ioan Albert s-ar putea muta până la recunoașterea înfrângerii.</p>	10
6.	<p>Iată că ne apropiem de momentul cel mai dificil din viața noastră. Trebuie să ne apărăm țara și domnitorul are nevoie de noi. Este ultimul antrenament înaintea bătăliei decisive. Nu vrem să schimbăm istoria! Bătălia trebuie câștigată! Trebuie să răspundem la câteva întrebări teoretice pentru a dovedi că suntem demni. Inserează documentul examen.docx la sfârșitul documentului cetati.docx și alege cele 10 răspunsuri corecte (fiecare item are un singur răspuns corect).</p>	10

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				

Nr. crt.	Cerințe	Punctaj
7.	<p>Citiți cu atenție descrierea luptei dintre armata lui Ștefan cel Mare – domnitorul Moldovei și armata lui Ioan Albert – regele Poloniei. Aceste informații se găsesc în fișierul batalia_de_la_codrii_cosminului.docx. Realizați un film respectând următoarele cerințe:</p> <ul style="list-style-type: none">♣ creați minimum 10 scene;♣ titlul va fi „Bătălia de la Codrii Cosminului”, scris cu stilul <i>Monotype Corsiva</i>;♣ limitați durata filmului între 30 și 60 de secunde;♣ realizați o introducere sugestivă pentru mesajul transmis;♣ prelucrați și folosiți trei imagini, una care să scoată în evidență locul luptei, o a doua imagine care să scoată în evidență strategia de luptă și o a treia imagine care să prezinte lupta dintre armata lui Ștefan cel Mare și a lui Ioan Albert;♣ realizați minimum 3 colaje cu imagini din folderul Resurse în care să fie prezentate armele și armurile românilor, armele și armurile polonezilor, iar în al treilea colaj să cuprindeți toate imaginile realizate în etapele creării proiectului;♣ transmiteți o viziune personală transpusă într-o succesiune logică de imagini și text;♣ stabiliți ordinea cronologică a imaginilor care intră în cadre (<i>frame-uri</i>) astfel încât filmul să prezinte rezumatul avut la dispoziție, ilustrând istețimea domnitorului Moldovei;♣ folosiți tranziții diferite între scene;♣ animați diferit minimum trei imagini;♣ inserați mesajul final „<i>Cine nu învață din istorie este obligat să o repete!</i>” scris cu fontul <i>Monotype Corsiva</i>; <p>Salvați filmul cu numele codriicosminului.wmv în folderul de lucru (pentru e-mail). Realizați o legătură către filmul creat în fișierul batalia.docx.</p>	10
8.	<p>În documentul concluzia.docx realizați legăturile la cele două documente de mai jos.</p> <p>a) Realizați un pliant cu 3 pliuri și 3 paneluri egale pentru încurajarea voluntariatului în orice context, utilizând idei din textul citit din fișierul informatii.docx și imagini din folderul Resurse. Pliantul va conține elementele de identificare (siglă, titlu, subtitlu, logo, adresă). Pliantul va fi salvat cu numele pliant.docx.</p> <p>b) Realizați un poster care să promoveze filmul creat la subiectul 7. Salvați-l în poster.docx.</p>	10