

BAREM PROBĂ DE SPECIALITATE INFORMATICĂ ENGLEZĂ
VARIANTA 1

Subiect 1 (Algoritmă și Programare)

Oficiu – 1p

Definirea clasei **Game** – 0.4p din care

- attribute – 0.1
- constructor – 0.1
- metode - 0.2 (din care 0.1 toString)

Definirea clasei CardGame – 0.7p din care

- moștenire – 0.2
- attribute – 0.1
- constructor (implementare) – 0.3
- metode - 0.1

Definirea clasei BoardGame – 0.7p din care

- moștenire – 0.2
- attribute – 0.1
- metode – 0.1
- toString (implementare) – 0.3

Definirea clasei GameShop – 2.7p din care

- attribute – 0.1
- metode – 0.2
- recommendGames (implementare) – 2.4p
 - antet – 0.1
 - determinare vârsta minimă și maximă pentru participanți – 0.6
 - verificare dacă un joc e potrivit pentru participanți – 0.5
 - verificare număr de jocuri recomandate – 0.5
 - verificare dacă există suficiente jocuri – 0.5
 - returnare rezultat – 0.2p

Funcția b (sortare games) – 2.5p din care

- antet – 0.1
- calcul număr total de componente pentru BoardGames - 1
- sortare – 1.4

Funcția c (main) – 1p din care

- creare 4 jocuri – 0.2
- creare GameShop și adăugare jocuri – 0.1
- sortare jocuri – 0.1p
- printare jocuri – 0.3p
- recomandare – 0.3p

Funcția d – 1p

Subiect 2

A. : 3NF : 3p, justificare : 1.5p

B. 1., 2., 3.: 1.5p fiecare interogare

Oficiu: 1p