

Proba 1

100 puncte

Notă:

Toate resursele necesare le găsiți în folderul **Resurse** din folderul **CLS\_9\_SUBIECT\_PROBA 1** aflat pe desktop. Pe desktop veți crea un folder cu denumirea **PROBA 1\_9\_XXX**, în care **XXX** este numărul de identificare în concurs (ID-ul de concurs).


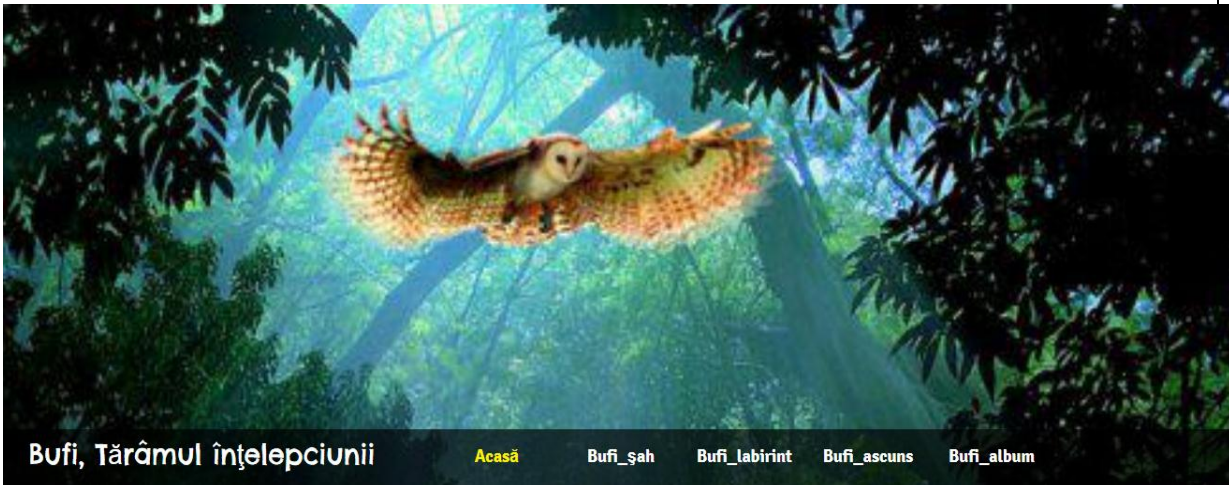
În acest folder veți salva toate fișierele/obiectele create de voi, conform cerințelor. Fișierele/obiectele salvate în afara acestui folder nu vor fi punctate.

Realizați un proiect ce va avea ca rezultat final un **site web** care să prezinte, într-o formă artistică adecvată, ideea de **timp și spațiu** evocată în povestea despre **Bufi, Tărâmul înțelepciunii**.

Proiectul trebuie să îmbine o serie de **elemente obligatorii**, care să se evedențieze prin:

- **creativitatea și simțul artistic** al autorului;
- **expresivitate**<sup>1</sup>;
- **mesaj**<sup>2</sup>;
- **design**<sup>3</sup>;

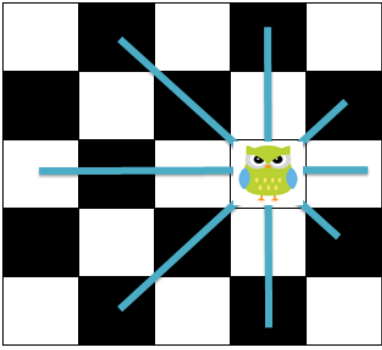

Se acordă **80 puncte** pentru realizarea elementelor obligatorii ale proiectului și **20 puncte** pentru creativitate și simț artistic, expresivitate, mesaj și design.

Nr. crt	Cerința	
1.	<p>Realizați un <b>site web</b> cu tema <b>Bufi, Tărâmul înțelepciunii</b>. Site-ul va conține un meniu cu 5 opțiuni ca în imagine.</p>  <p>Alegerea unei opțiuni va schimba în galben culoarea opțiunii și va determina deschiderea unei pagini html cu același nume. Pagina principală va fi <b>acasa.html</b> și va arăta ca în imagine. Sunetul <b>bufnita.mp3</b> va porni automat la activarea opțiunii <b>Acasă</b>. Sunetul se va auzi pe întreaga perioadă a staționării pe această pagină. Nu se va afișa niciun <i>player</i> în pagină.</p> 	17p

<sup>1</sup>Lipsa acestuia conduce la o combinație nesugestivă de imagini și texte. Se va puncta modalitatea prin care site-ul reușește să capteze atenția privitorului.

<sup>2</sup>Se apreciază modul în care mesajul corespunde temei.

<sup>3</sup>Se va puncta calitatea, claritatea și aspectul general.

<p>2.</p>	<p>Opțiunea <b>Bufi_șah</b> va afișa soluția următorului joc.</p> <p>Creați o tablă de șah de dimensiune 5X5 în care trebuie să plasați 5 bufnițe astfel încât acestea să nu se atace. O bufniță este stăpână pe linia sa, coloana sa și pe cele două diagonale (ca în imagine). Două bufnițe se atacă dacă sunt situate pe aceeași linie, coloană sau diagonală. Veți utiliza ca imagine de bază <i>bufi1.png</i> prin prelucrarea căreia veți obține celelalte 4 bufnițe pe care să le așezați pe tablă (bufnițele vor avea culori diferite).</p> <p>Tabla de șah va fi realizată, în întregime, cu ajutorul limbajului HTML. Pagina corespunzătoare opțiunii <b>Bufi_șah</b> va arăta ca în imaginea următoare.</p>  	<p>15p</p>
<p>3.</p>	<p><b>Bufi_labirint</b></p> <p><i>Bufi1</i> rămâne blocată într-un labirint matematic al <i>Tărâmului înțelepciunii</i>. Voi trebuie să o eliberați. Pentru a ajunge la <i>Bufi1</i> trebuie să parcurgeți labirintul după următoarele reguli:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Intrați prin colțul verde din stânga-sus;</li><li>- Deplasați-vă doar pe orizontală sau verticală;</li><li>- Numărul din fiecare pătrăciță indică peste câte pătrățele puteți sări;</li><li>- La fiecare pas, poziția curentă va fi colorată în verde (așa cum se observă în fișierul <i>labirint.png</i>);</li><li>- Finalul trebuie să fie la <i>Bufi1</i>, care la eliberare, va lăsa o umbră în urma sa.</li></ul> <p>Pagina corespunzătoare opțiunii <b>Bufi_labirint</b> va arăta ca în imaginea de mai jos. În locul filmului din imagine veți insera un film cu numele <i>labirint.wmv</i>, care să pornească automat la intrarea în pagină, film în care veți simula pașii necesari parcurgerii labirintului, în ordine, pentru a elibera bufnița.</p>	<p>18p</p>





4. **Bufi\_ascuns**

15p

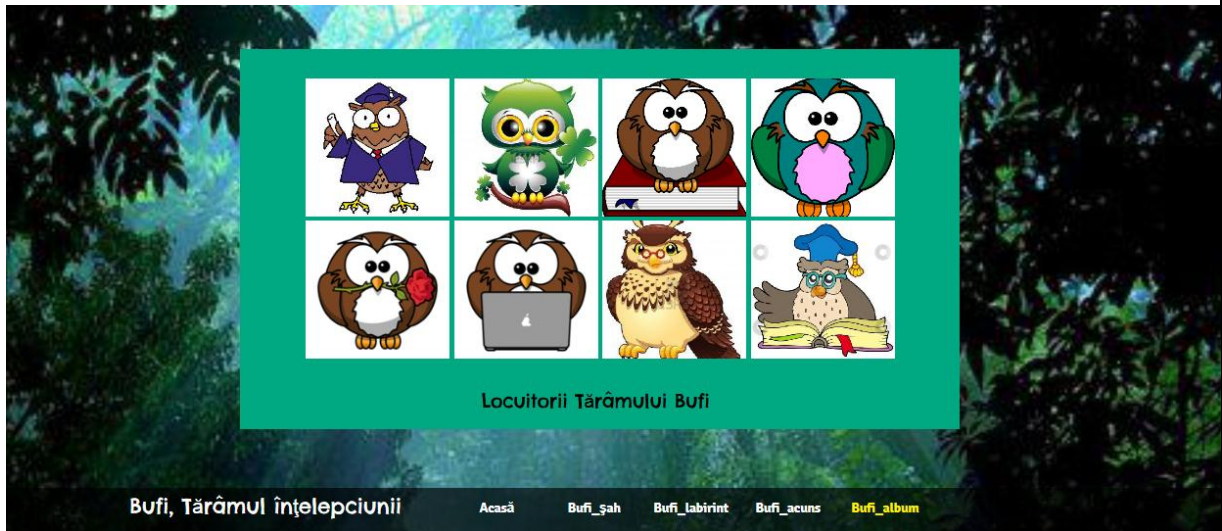
Bufnițelor le place jocul “de-a v-ați ascunselea”, dar și logica. Ele au inventat un joc nou în care au combinat “ascunsa” cu probleme de logică. Astfel o **Bufi** (la alegere) s-a ascuns în copacii din pădure, iar **Bufi10** cu ochi mișcători, care sigur o va găsi, are de rezolvat o problemă propusă de aceasta.

Pagina **Bufi\_ascuns** va avea 3 zone sensibile la click de *mouse*, pe trunchiurile unor copaci în scorbura cărora se presupune că s-a ascuns **Bufi**. Două dintre zone sunt capcane și la click pe ele se va afișa mesajul „Nu sunt aici, te-am păcălit!”. La click pe cea de-a treia zonă se va deschide o nouă pagină/fereastră în care va apărea Bufi ales de voi, textul problemei și soluția dată de voi acestei probleme. Enunțul problemei se află în fișierul **problema.txt**.

Imaginea de mai jos reprezintă un model de realizarea a opțiunii **Bufi\_ascuns**.



5. Opțiunea **Bufi\_album** va afișa un album foto ca cel din imagine. Pentru fiecare imagine se adaugă și efectul de Zoom (imaginea este afișată la dimensiuni mai mari atunci când indicatorul de *mouse* se află deasupra acesteia). **15p**



*Timp de lucru 4 ore.*