

Проверете знанията си. Отговорите на въпросите записвайте в тетражките си.

Посочете верния отговор.

1. Вярно ли е, че когато слушате музика, получавате видеоинформация?

А) Да Б) Не

2. Вярно ли е, че информацията в дигиталните устройства се представя чрез 0 и 1?

А) Да Б) Не

3. Вярно ли е, че компютърът НЕ може да работи без софтуер?

А) Да Б) Не

4. Вярно ли е, че името на файл и разширението му се пишат слято?

А) Да Б) Не

5. Вярно ли е, че дигиталната идентичност се използва само при работа във виртуална среда?

А) Да Б) Не

6. Вярно ли е, че потребителският профил НЕ включва потребителско име и парола?

А) Да Б) Не

7. Правилно ли е да се споделят снимки на семейството и приятели без тяхното разрешение?

А) Да Б) Не

8. Вярно ли е, че алгоритмите се описват само с думи?

А) Да Б) Не

9. Вярно ли е, че когато се работи във визуална среда за блоково програмиране, героите изпълняват действия, зададени с блокови команди?

А) Да Б) Не

10. Резултатът от изпълнението на блока

 е:

А) истина Б) лъжа В) грешка

11. Всяка променлива в **Scratch** има:

А) само име
Б) само стойност
В) име и стойност

12. Една променлива може да се използва в даден код:

А) само един път
Б) многократно, ако не променя стойността си
В) многократно, независимо от промените в стойността ѝ

13. Оператор за сравнение е:

А) 

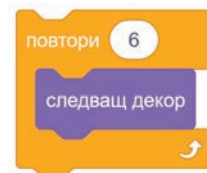
Б) 

В) 

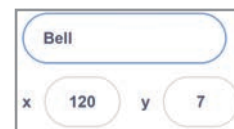
Допълнете така, че да е вярно.

14. Данните и информацията се съхраняват в дигиталните устройства като _____. За да се откриват по-лесно, те се организират в _____.

15. При изпълнението на кода декорът на сцената се променя _____ пъти.



16. Позицията на героя **Bell** е дадена на фигурата. Героят е вляво/вдясно от центъра на сцената.



17. Копие на даден герой, което изпълнява същия код като героя, се нарича _____.

18. Ако при изпълнението на дадения код е зададен отговор 5, героят се _____, а ако е зададен отговор 1, той се _____.



ОТГОВОРИ НА ТЕСТА

1. Б); 2. А); 3. А); 4. Б); 5. А); 6. Б); 7. Б); 8. Б); 9. А); 10. А); 11. В); 12. В); 13. Б);
14. файлове, папки; 15. 6; 16. влясно; 17. клонинг; 18. премества с 20 стъпки,
завърта на 45 градуса.