

ПРОВЕРЯВАМ СВОИТЕ ЗНАНИЯ В КРАЯ НА 3. КЛАС

Всички отговори на задачите записвай в тетрадката си.

- 1** Препиши верните твърдения в тетрадката си.
- Мишката, клавиатурата, микрофонът и камерата са изходни устройства.
 - Мониторът, принтерът, тонколоните и слушалките са изходни устройства.
 - Компютърът се изключва от бутона „Захранване“.
 - Компютърът може да изпълнява дейности независимо дали е инсталирана програма за тях.
 - Общуването между човека и компютъра се осъществява с помощта на прозорци.

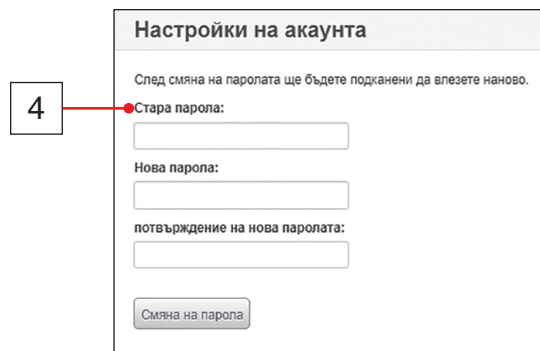
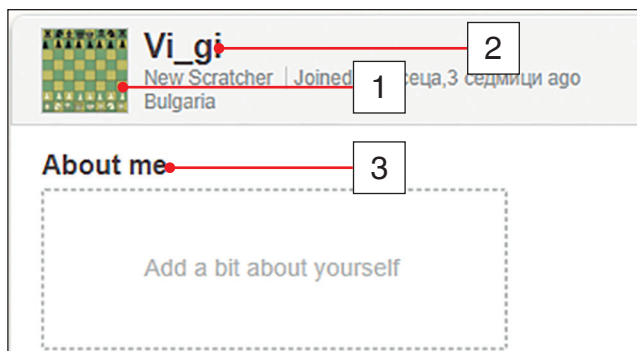
2 точки

- 2** Кое изображение илюстрира правилна стойка пред компютъра?
Запиши номера му.



1 точка

- 3** Опиши какво е номерирано на снимките от екрана.



4 точки

- 4** Какви действия се извършват с мишката при подреждане на дигитален пъзел?

а плъзгане и спускане **б** пързалие и падане **в** маркиране и щракване

1 точка

- 5** Изображенията в компютъра са разделени на:

а парчета **б** блокове **в** порции

1 точка

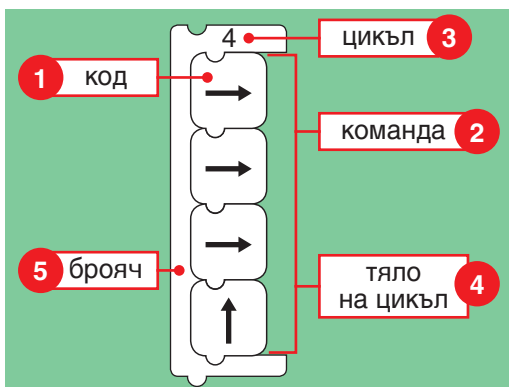
6 Как наричаме последователността на действията, изобразени на картините?



- а** алгоритъм **б** числова редица **в** списък

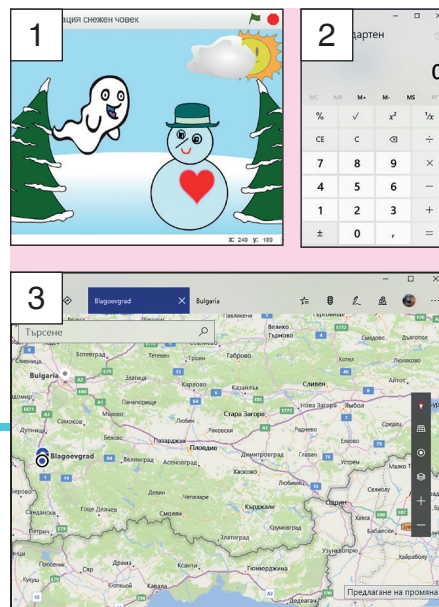
1 точка

7 Провери правилно ли са обозначени понятията. Поправи в тетрадката.



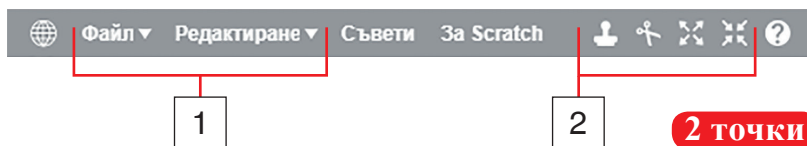
7 точки

8 Запиши номера на изображението, което показва визуална среда за програмиране.



1 точка

9 Какво е номерирано на изображението от виртуалната среда за програмиране? Опиши в тетрадката си.



2 точки

10 Препиши изреченията в тетрадката си, като попълниш празните места с подходящи думи.

3 точки

..... е бързо последователно показване на образи или неподвижни елементи с цел създаване на илюзия за движение. Бързото възпроизвеждане на създава илюзията за

- кадри анимацията анимирано изображение



Как се справих **до 9 точки** **10 – 15 точки** **16 – 20 точки**

Задача №	Отговори
1	Мониторът, принтерът, тонколоните и слушалките са изходни устройства. Общуването между човека и компютъра се осъществява с помощта на прозорци.
2	2
3	1 – аватар 2 – потребителско име 3 – За мен (информация за потребителя) 4 – парола
4	а)
5	б)
6	а)
7	1 – команда 2 – тяло на цикъл 3 – брояч 4 – тяло на цикъл 5 – цикъл
8	1
9	1 – меню 2 – бутони
10	Анимацията е бързо последователно показване на образи или неподвижни елементи с цел създаване на илюзия за движение. Бързото възпроизвеждане на кадри създава илюзията за анимирано изображение.