

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.

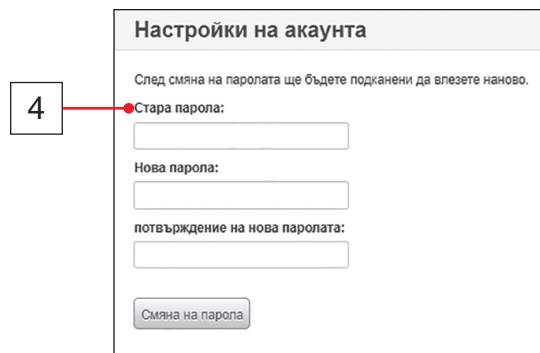
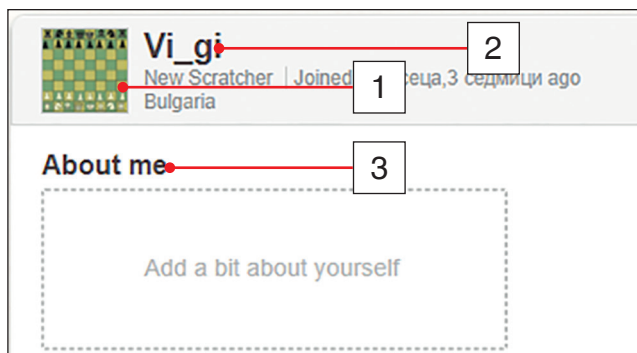
2 точки

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** пързаяне и падане **в** маркиране и щракване

1 точка

5 Изображенията в компютъра са разделени на:

- а** парчета **б** блокове **в** порции

1 точка

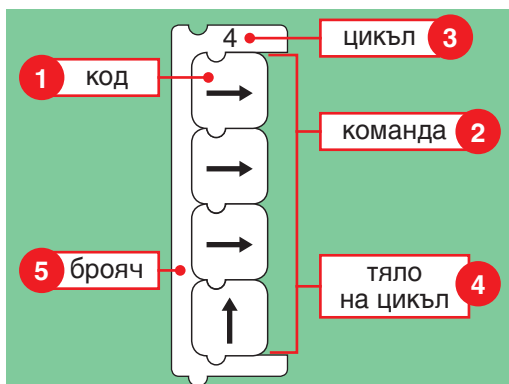
6 Как наричаме последователността на действията, изобразени на картините?



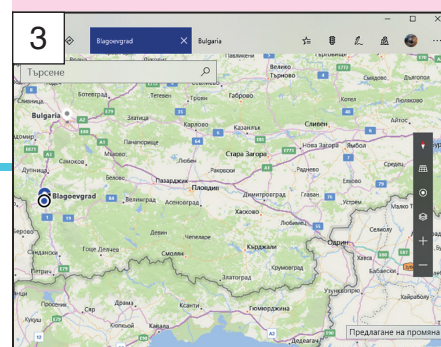
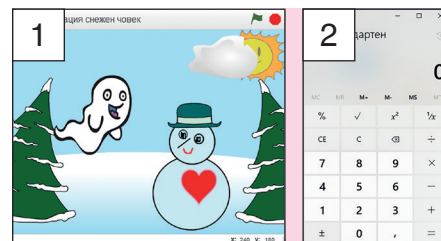
а алгоритъм **б** числова редица **в** списък

1 точка

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



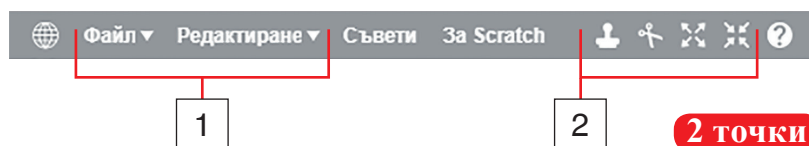
7 точки



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.