

КАКВО НАУЧИХ ПО КОМПЮТЪРНО МОДЕЛИРАНЕ В КРАЯ НА 4. КЛАС (диагностика)



1 Прочети внимателно твърденията. Огради верния отговор.

Въпрос	Отговор	
Човек получава информация чрез възприятията си.	Да	Не
Представяната информация в дигитално устройство е текстова, числова, звукова, графична.	Да	Не
Аватар, потребителско име и парола са необходими за участието ти в театрална постановка.	Да	Не
Задължително е да публикуваш лични данни за теб, семейството и приятелите ти.	Да	Не

4 точки

2 Как наричаме въпроси, които имат само два варианта на отговор – „да“ или „не“; „истина“ или „лъжа“?

а логически изрази **б** тестови изрази **в** математически изрази

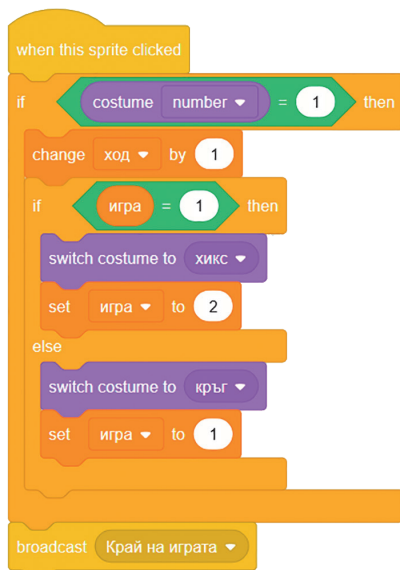
1 точка

3 Как трябва да постъпиш, ако някой те притеснява с неприлични изрази, снимки или обидни думи в интернет? Отбележи с ✓.

- ☐ споделям с родителите си и учителите;
- ☐ разказвам на съучениците си;
- ☐ обаждам се на тел. 116 111;
- ☐ намирам този, който ме притеснява и се разправам с него;
- ☐ запазвам мълчание.

2 точки

4 Свържи.



• Блок за разклонен алгоритъм

• Условие

• Блок за логически оператори

• Променливи

• Блокове от меню „Събития“

5 точки

5 Попълни липсващите думи.

Във визуалната среда за програмиране последователността на действията в по-сложните сценарии се определя с блокове от група _____.

С тяхна помощ се създават _____. Те представляват сигнали, които _____ си обменят, за да си взаимодействат.

Всяко _____ трябва да има име, за да може спрайтовете да го разпознаят.

Помощ:

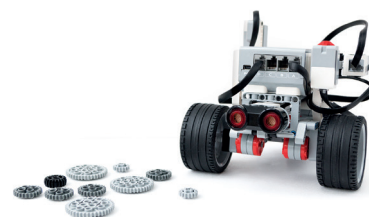
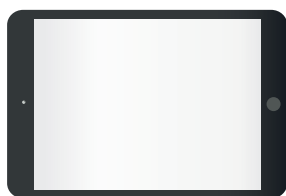
Events (Събития)

спрайтовете

съобщения

3 точки

6 Огради изображенията, на които има програмируеми устройства.



3 точки

7 Опиши за какво служат променливите.

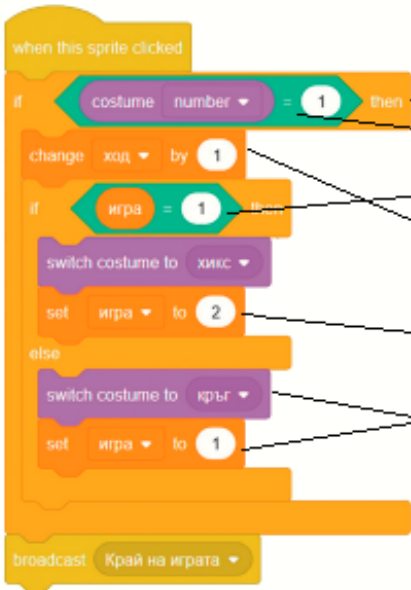
3 точки

Практическа задача:

8 В средата за програмиране създай програма, с която да се начертае окръжност. Запиши проекта в своята папка с име „Окръжност“.

Моето постижение: _____ точки

Оценка на учителя: _____

Задача №	Отговори
1	Да; Да; Не; Не.
2	a)
3	Споделям с родителите си и учителите; Обаждам се на тел. 116 111.
4	 Блок за разклонен алгоритъм Условие Блок за логически оператори Променливи Блокове от меню „Събития“
5	Във визуалната среда за програмиране последователността на действията в по-сложните сценарии се определя с блокове от група <i>Събития</i>. С тяхна помощ се създават <i>съобщения</i>. Те представляват сигнали, които <i>спрайтовете</i> си обменят, за да си взаимодействат. Всяко събитие трябва да има <i>име</i>, за да може спрайтовете да го разпознаят.
6	
7	Променливата съхранява информация, която е нужна за изпълнението на създадената програма.

Примерен код на практическата задача

8

