

## Урок 33. Какво научи готук?

1. Вярно ли е, че информацията НЕ е сведение за заобикалящия ни свят?

- А) Да
- Б) Не

2. Допълни така, че да е вярно.

Информация може да се представи чрез звук, \_\_\_\_\_, числа, изображения, \_\_\_\_\_.

3. Вярно ли е, че данните са необработени, неорганизирани, неподредени числа, символи, думи, звукове или изображения?

- А) Да
- Б) Не

4. Като какво се съхраняват данните и информацията в дигиталните устройства?

5. В какво се подреждат файловете, за да се откриват по-лесно?

6. Напиши на български следните команди за съхраняване на файлове.

Save – \_\_\_\_\_

Save As – \_\_\_\_\_

7. Попълни така, че да е вярно.

1 В (един \_\_\_\_\_) = \_\_\_\_\_ b (бита)

8. Вярно ли е, че когато за даден ресурс е посочено, че може да се използва свободно, НЕ трябва да се посочва авторът му и откъде е взет?

- А) Да
- Б) Не

9. Вярно ли е, че ако изхвърлиш дигитално устройство в контейнера за боклук, НЕ замърсяваш околната среда?

- А) Да
- Б) Не

10. Допълни така, че да е вярно.

Условието на разклонен алгоритъм има стойности \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_.

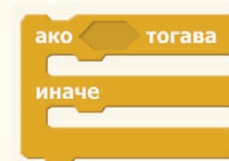
11. Как се наричат блоковете?

а)



\_\_\_\_\_

б)



\_\_\_\_\_

12. Вярно ли е, че блока


избери случайно от 1 до 10

ще откриеш в менюто **Сетива**?


- А) Да
- Б) Не

13. Нарисувай със съответните цветове и знаци блоковете за аритметични действия.

Събиране	
Изваждане	
Умножение	
Деление	

14. Вярно ли е, че операторът за сравняване  проверява дали съдържанието на квадратчето вляво съвпада със съдържанието на квадратчето вдясно на знака =?

- А) Да
- Б) Не

15. Вярно ли е, че логическият оператор  НЕ дава стойност истина, когато поне едно от условията е изпълнено?

- А) Да
- Б) Не

16. Вярно ли е, че колкото повече са стъпките на героя, толкова по-бавно се движи той?



- А) Да
- Б) Не

17. Допълни определението.




Когато синхронизираш действията на героите с код, като задаваш забавяне, ускоряване на движението или действия при определено събитие, също получаваш реалистична \_\_\_\_\_.


18. Попълни така, че да е вярно.

а) За да броиш точките в игра в средата за програмиране, трябва да използваш \_\_\_\_\_.

б)  и  са \_\_\_\_\_ променливи.

19. Когато имаш код с броене на точки, коя команда (кой блок) трябва да включиш веднага след блока за събитие?

- А) 
- Б) 
- В) 

20. Вярно ли е, че операторът  съединява (слепва) думи или числа?

- А) Да
- Б) Не

21. Довърши определението.

Копие на даден герой, което изпълнява същия код като героя, се нарича \_\_\_\_\_.

22. Попълни така, че да е вярно.

За да спреш игра в определен момент,

използвай командата  от менюто \_\_\_\_\_

или вградената променлива  от менюто \_\_\_\_\_

заедно с оператор за сравняване и команда за разклонен алгоритъм.

### Оценяване

За всеки верен отговор на задачи 1, 3, 4, 5, 8, 9, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 20 и 21 се дават по 10 точки. За задачи 2, 6, 7, 10, 11, 18 и 22 се дават по 20 точки (по 10 точки за верен отговор). За задача 13 се дават 40 точки (по 10 точки за всеки верен отговор).



Справяш се отлично!

от 290 до 320 точки



Справяш се много добре!

от 250 до 280 точки



Справяш се добре, но можеш и повече!

от 210 до 240 точки



Справяш се задоволително. Положи повече усилия!

от 170 до 200 точки



Сериозно преговори учебния материал!

под 160 точки