

Урок 3. Какво знаеш готук?

1. Вярно ли е, че устройство, в което има вграден компютър, се нарича дигитално устройство?

- А) Да
- Б) Не

2. Вярно ли е, че компютърът може да работи без програми?

- А) Да
- Б) Не

3. Ани си прави регистрация в сайт за игри и дава потребителското си име и паролата на приятелката си Лили. Правилно ли постъпва Ани?

- А) Да
- Б) Не

4. Вярно ли е, че **НЯМА** разлика между дигитална и физическа идентичност?

- А) Да
- Б) Не

5. Алгоритъм е:

- А) сбор от програми, с които се управлява компютърът
- Б) последователност от краен брой действия, с които се решава дадена задача
- В) правила за изпълнение на действията, с които се решава задача

6. Кое **НЕ** може да се счита за алгоритъм?

- А) приготвяне на палачинки
- Б) засаждане на цветове в саксия
- В) списък на ученици, пътуващи на екскурзия

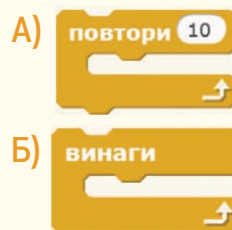
7. Подреди в правилна последователност алгоритъм за изпиране на дрехи в пералня.

А) Затвори люка.
Б) Извади изпраните дрехи.
В) Постави мръсните дрехи.
Г) Начало. Отвори люка.
Д) Настрой необходимата програма.
Е) Постави препарат във ваничката.
Ж) Включи бутона Старт.
З) Отвори люка.

8. Цикъл в алгоритъм се използва, когато:

- А) трябва да се включи допълнителен алгоритъм
- Б) има команди, които трябва да бъдат изпълнени няколко пъти
- В) има команди, които трябва да бъдат изпълнени само веднъж

9. Трябва да повториш изпълнението на няколко команди **6** пъти. Коя команда за цикъл ще избереш?



10. Кои са липсващите думи?

а) Представянето на командите в алгоритъма чрез специални означения се нарича _____.

б) Когато кодът е написан на език, разбираем от компютъра, той е _____ програма.

11. Разгледай кода и отговори.

```

когато е щракнато
  молив долу
  избери цвят на молива
  избери дебелина на молива 6
  повтори 4
    изчакай 1 сек
    премести се с 50 стъпки
    завърти се 90 градуса

```

а) Каква фигура ще очертае героят?

б) Колко е дебелината на молива, с който чертае героят? _____

12. Записването на звуци за даден герой се осъществява от менюто:

- А) Сценарии
- Б) Костюми
- В) Звук

13. За да се появи даденият надпис за 2 секунди, трябва да използваш командата:

- А) кажи Hello! за 2 сек
- Б) мисли Hmm... за 2 сек

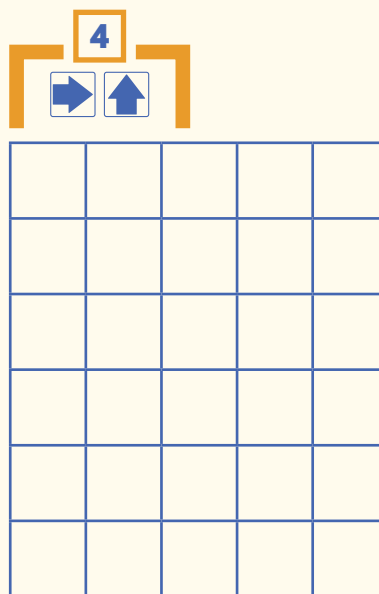


14. Допълни изреченията.

а) Всяко моментно състояние на герой или сцена се нарича _____ .

б) Бързата смяна на кадрите, при която се създава усещане за движение на елементите в тях, се нарича _____ .

15. В квадратната мрежа очертай резултата от изпълнението на командата. Започни от долния ляв ъгъл на мрежата.



Оценяване

За всеки верен отговор на задачи 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 12 и 13 се дават по 10 точки, за задачи 7 и 15 се дават по 20 точки (за частично изпълнение – до 2 грешки стъпки – по 10 точки), за задачи 10, 11 и 14 – по 20 точки (по 10 точки за верен отговор).

	Справяш се отлично!	от 180 до 200 точки
	Справяш се много добре!	от 150 до 170 точки
	Справяш се добре, но можеш и повече!	от 120 до 140 точки
	Справяш се задоволително. Положи повече усилия!	от 90 до 110 точки
	Сериозно преговори учебния материал!	под 90 точки