

Проверявам своите знания по Компютърно моделиране в 3 клас

Име: клас:

1. Алгоритъм е:

- а) резултат от две или повече действия;
- б) блокови действия;
- в) точна последователност от действия, които водят до конкретен резултат;
- г) действия, подредени в произволен ред.

2. Какъв алгоритъм ще използваш, за да представиш смяната на светлините на светофара?

☐

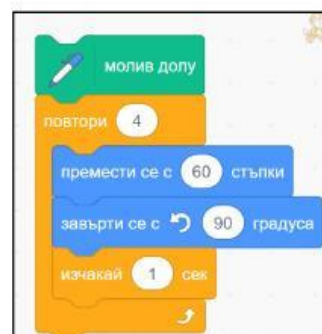
цикличен алгоритъм

☐

линеен алгоритъм;

3. Какво ще се случи след изпълнението на дадения код:

- а) ще се начертае кръг;
- б) ще се изчертаят 4 линии от по 60 стъпки;
- в) ще се начертае квадрат със страни от 60 стъпки;
- г) ще се начертае триъгълник.



4. Свържи бутоните за начин на въртене с тяхното значение:



забранява въртенето
на героя

завърта героя във
всички посоки

завъртане на героя
само наляво и надясно

5. Спрайт и герой са едно и също.

Вярно

Грешно

6. В категория „Външност“ имаме 2 блокчета за говор и 2 блокчета за мисли.

Вярно

Грешно

7. При стойности X: 0 и Y: 0 героят ще е позициониран:

- а) извън сцената
- б) в средата на сцената
- в) в горната лява част на сцената
- г) в горната дясна част на сцената

8. Кое НЕ може да се опише с алгоритъм?

- а) засаждане на цвете в саксия
- б) приготвяне на палачинки
- в) списък с учениците от трети клас

9. За да се придвижи *плавно* героят до определено местоположение, се използва блок:

- а)
- б)
- в)
- г)

10.



Дани иска да накара героя му да направи 120 стъпки, да се обърне наляво, да изчака 1 сек, след което да пропълзи за още 1 сек до началото на сцената. Посочи блоковете с команди, които ще са му необходими.

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| ☐ | ☐ |
| ☐ | ☐ |
| ☐ | ☐ |
| ☐ | ☐ |
| ☐ | |

11. Подреди блоковете в съответната група:

Движение

Външност

Звук

Събития

Контрол

