

Діагностувальна робота № 3 "Алгоритми і програми"



Ім'я, прізвище учня

Клас

Дата

1. Що таке алгоритм? (1Б.)

Знайди у списку продовження визначення.

Алгоритм — це ...

- ☐ інструкція, що описує процес розв'язування задачі.
- ☐ послідовність указівок на виконання дій, спрямованих на розв'язування задачі.
- ☐ метод розв'язування задачі.
- ☐ скінченна послідовність указівок на виконання дій, спрямованих на розв'язування задачі.

2. Алгоритм чи ні? (1Б.)

Обери правильну відповідь.

Що з переліченого не є алгоритмом?

- ☐ прогноз погоди
- ☐ формула $s=v*t$
- ☐ інструкція з інсталяції програми
- ☐ рецепт приготування вареників

3. Склади алгоритм (1Б.)

Визнач, в якому порядку потрібно розташувати дії в алгоритмі вивчення вірша напам'ять.

1. Розповісти вірш.
2. Прочитати вірш 10 разів.
3. Знайти вірш.
4. Відкрити книгу.

- ☐ 3 - 1 - 2 - 4
- ☐ 4 - 2 - 1 - 3
- ☐ 4 - 3 - 2 - 1

4. Як виконати дії над спрайтами? (1Б.)

Вибери зі списку засоби, які використовуються для виконання дій над спрайтами.

- ☐ інструменти, які розміщено в «Рядку меню» програми Scratch
- ☐ клавіатура
- ☐ контекстне меню
- ☐ вказівник миші

5. Знайди визначення (1Б.)

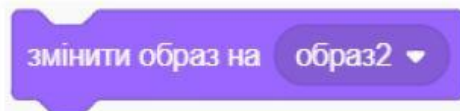
Знайди у списку правильну відповідь.

Область спрайтів — це

- ☐ область, призначена для складання програм.
- ☐ область, де виконується програма.
- ☐ область, на якій зображено всі спрайти, що використовуються в даному проекті.

6. Яку дію виконує команда? (2Б.)

Вибери зі списку групу, до якої належить команда



- ☐ Команди групи Оператори.
- ☐ Команди групи Рух.
- ☐ Команди групи Вигляд.

7. Познач правильні відповіді (2Б.)

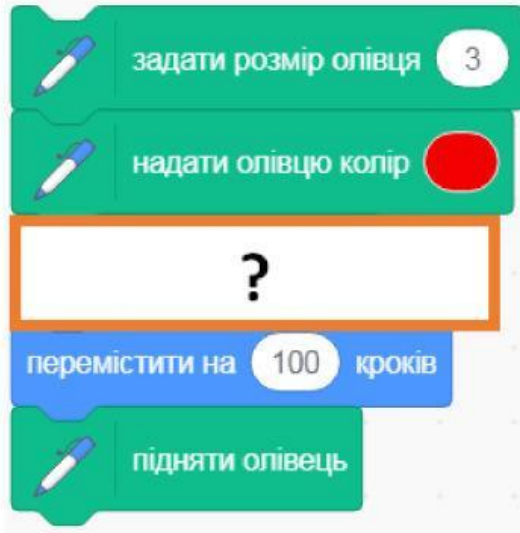
Познач рядки, у яких наведено дії, потрібні для того, щоб ввести потрібне значення в порожнє поле команди.

Може бути кілька правильних відповідей.

- ☐ Натиснути клавішу Enter або вибрати будь-яку точку поза цим блоком.
- ☐ Увести з клавіатури потрібне значення або вибрати його зі списку.
- ☐ Обрати відповідний пункт із випадаючого списку
- ☐ Вибрати відповідне поле блока.

8. Заповни пропуск в алгоритмі (2Б.)

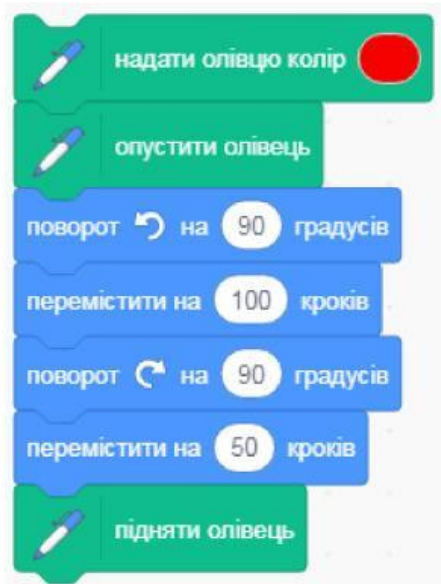
З'ясуй, якою командою слід заповнити пропуски в алгоритмі малювання червоної лінії.



- ☐ **опустити олівець** (put pen down)
- ☐ **перемістити на 10 кроків** (move 10 steps)
- ☐ **поворот на 15 градусів** (turn 15 degrees)

9. Що намалює Рудий кіт? (2Б.)

З'ясуй, яку літеру намалює Рудий кіт, виконавши такий скрипт.



- ☐ Червону літеру В.
- ☐ Червону літеру Г.
- ☐ Синю літеру Г.

10. Як виконати дію? (3Б.)

Для того, щоб виконавець почав малювати певну фігуру, слід вибрати групу команд

- ☐ Олівець
- ☐ Датчики
- ☐ Рух

та вибрати команду:

