



ИЗХОДНО НИВО 3 клас

Зад.1 Последователност от действия наричаме:

Зад.2 Разпреди устройствата в две групи: **1** входни и **2** изходни



Зад.3 Кой инструмент ще използваш, за да намалиш размера на героя в Scratch?



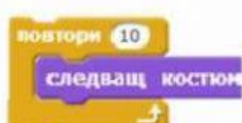
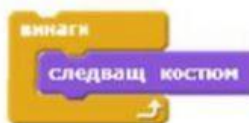
Зад.4 Чрез тези блокове героят може да



Зад.5 Чрез тези инструменти добавяме за нашия спрайт или сцена.



Зад.6 Ако искаме спрайтът ВИНАГИ да сменя костюма си, кой код ще използваме?



Зад.7 За да поставим героя (котката) в центъра на сцената, стойностите на x и y трябва да са: X Y



Зад.8 Какво ще изпълни следният блок с команди:

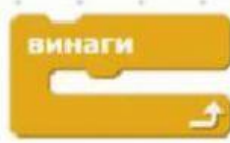
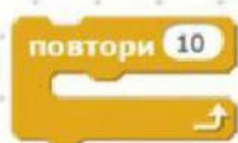


а) ще се изчертаят две линии под прав ъгъл

б) ще се изчертае квадрат със страна 100 стъпки

в) ще се завърти в кръг

Зад.9 Кой цикъл ще използваш, ако искаш героят да изпълнява командите ти определен брой пъти?



Зад.10 Разпреди командите в групи според вида им.

ВЪНШНОСТ

ДВИЖЕНИЕ

ЗВУК

ДРУГИ

--	--	--	--

премести се с 10 стъпки

изчакай 1 сек

допира цвят ?

облечи костюм костюм2

избери инструмент 1

обърни се в посока 90

кажи Hello! за 2 сек

пусни звук няу

ако си в края, отблъсни се

покажи се

клавиш интервал натиснат?

направи точен равно на 0

Зад.11 Как можеш да опростиш следната последователност от команди?

премести се с 10 стъпки
премести се с 10 стъпки
премести се с 10 стъпки

пусни звук няу
пусни звук няу
пусни звук няу
пусни звук няу

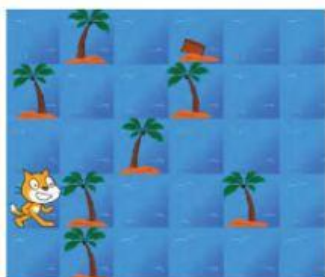
повтори 3
премести се с 10 стъпки
повтори 4
пусни звук няу

повтори 3
премести се с 10 стъпки
повтори 4
пусни звук няу

повтори 4
премести се с 10 стъпки
повтори 3
пусни звук няу

повтори 2
повтори 4
пусни звук няу
премести се с 10 стъпки

Зад.12 С кои блокови команди героят ще стигне до съкровището, като знаеш, че всеки квадрат от картата е 70 стъпки?



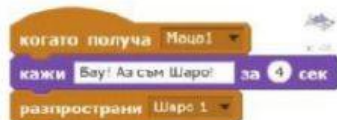
повтори 3
завърти се 90 градус
премести се с 70 стъпки
изчакай 1 сек
обърни се в посока 90
премести се с 70 стъпки
изчакай 1 сек

повтори 3
завърти се 90 градус
обърни се в посока 0
премести се с 70 стъпки
изчакай 1 сек
обърни се в посока 90
премести се с 70 стъпки
изчакай 1 сек

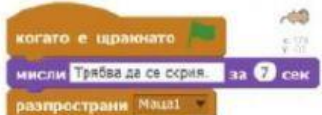
повтори 3
премести се с 70 стъпки
обърни се в посока 90
премести се с 140 стъпки
обърни се в посока 0

Зад.13 Дадените части от код са от една сцена, но са свързани с различни герои.

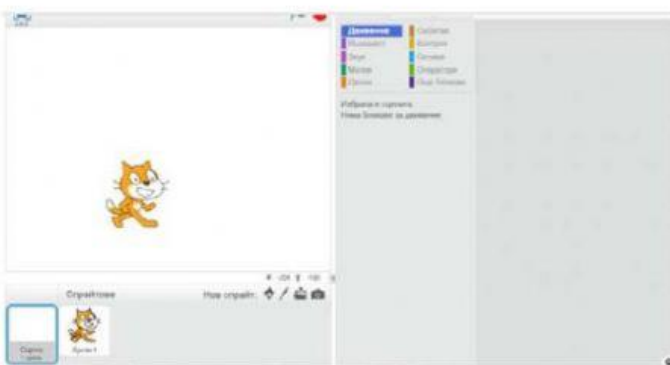
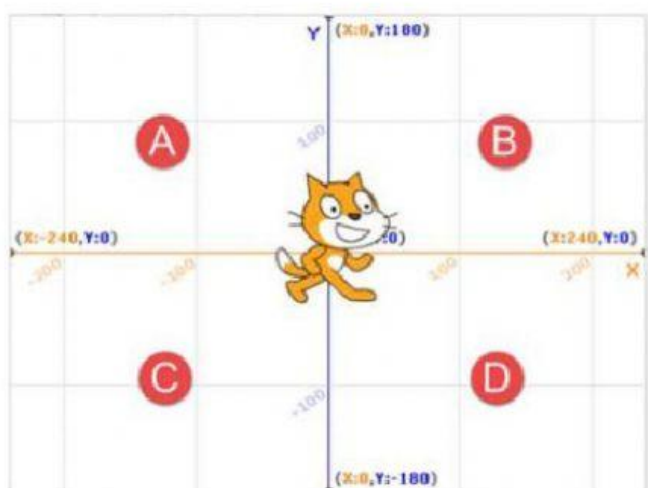
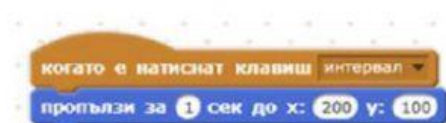
Кое животно ще „говори” или „мисли” първо?



Кое животно ще „говори” или „мисли” последно?



Зад.14 При натискане на клавиша „интервал” в кой квадрат ще се озове котката?



Зад.15 Защо в категория „Движение” няма блокчета?

- А) блоковете са изтрети
- Б) избрана е сцената, а не спрайта
- В) в компютъра има вирус

Зад.16 Анимацията в Scratch включва:

- а) само герои и сцени
- б) герои, сцени, звук движение и текст
- в) герои, сцени, звук, костюми