

Тест на тему «Основные понятия Scratch»

1. Как называется подвижный графический объект, который действует на сцене проекта и выполняет разнообразные алгоритмы (сценарии). Исполнитель алгоритмов, которому доступны все команды языка Scratch.
А) Скрипт
Б) Спрайт
В) Сцена
Г) Котенок
2. Блоки команд в программе Scratch разделены на разноцветные категории. Сколько таких категорий?
А) 20
Б) 15
В) 10
Г) 7
3. Как называется алгоритм (или сценарий), составленный из блоков языка Scratch для какого-нибудь объекта?
А) Скрипт
Б) Спрайт
В) Сцена
Г) Код
4. Чему равна ширина сцены?
А) 320 точек
Б) 480 точек
В) 260 точек
Г) Может меняться
5. Сколько костюмов может иметь спрайт?
А) 1
Б) 2
В) Любое количество
Г) Можно не более 7
6. Чему равна высота сцены?
А) 320 точек
Б) 480 точек
В) 360 точек
Г) Может меняться
7. Как называется место, где спрайты двигаются, рисуют и взаимодействуют?
А) Скрипт
Б) Спрайт
В) Сцена
Г) Котенок
8. Можно ли сделать проект, в котором нет сцены?
А) Да
Б) Нет
В) Иногда можно
9. Какое расширение имеют файлы, созданные в среде Scratch?
А) .sb2
Б) .exe
В) .psd
Г) .bmp
10. Набор команд, которые может выполнять объект, называют ...
А) СКИ
Б) Алгоритм
В) Скрипт
Г) Программа