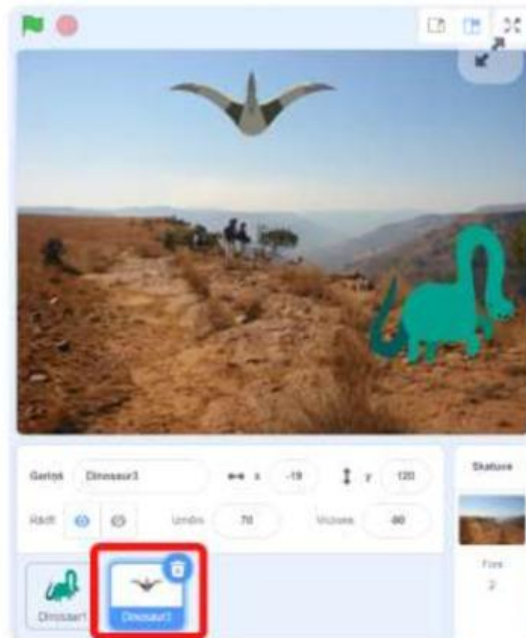


Pārbaudes darbs datorikā 4.klasei	Vārds:
	Uzvārds:
	Klase:

1.uzdevums. (1 punkts)

Skatīt attēlā ar sarkanu rāmi apvilktu pogu.

Vai norādītajā vietā attēlā varēs palaist programmas darbību?



2.uzdevums. (1 punkts)

Apskati izveidoto programmu. Vai gariņš programmu veiks 5 reizes?



3.uzdevums. (1 punkts)

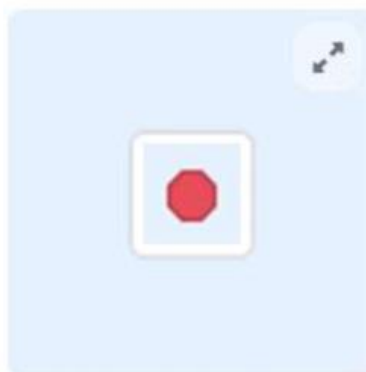
Kura poga Scratch programmēšanas vidē paredzēta programmas darbības uzsākšanai?



☐ Poga Nr. 1



☐ Poga Nr. 2



☐ Poga Nr. 3

4.uzdevums. (2 punkti)

Izpēti izveidoto programmu. Cik kopumā soļus gariņš programmas darbības laikā pārvietosies?



5.uzdevums. (2 punkti)

Vai gariņš, uzsākot programmu, vienmēr atradīsies norādītajās x un y koordinātās?



6.uzdevums. (3 punkti)

Kurš attēls atbilst šādai gariņa programmai: pēc zaļā karodziņa nospiešanas gariņš noiet 10 soļus pa skatuvi, 2 sekundes pagaida un saka: "Sveiks, Burvil!"



☐ a)



☐ b)



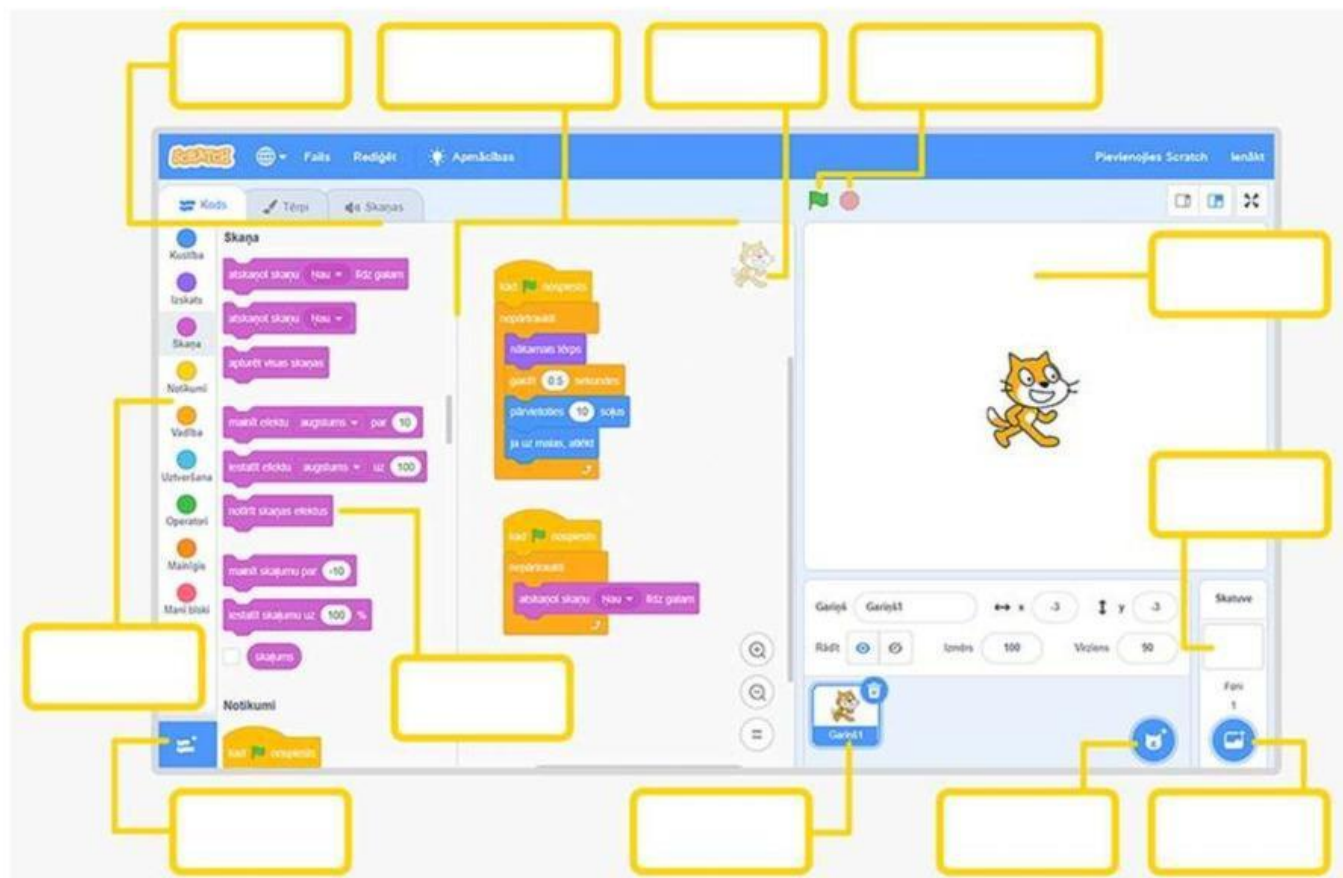
☐ c)

7.uzdevums. (3 punkti)

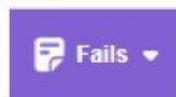
Aplūko attēlā redzamo programmu un nosaki, kāds būs programmas rezultāts!



8.uzdevums. Atzīmē pogu, kura paredzēta garīņa pievienošanai! (1 punkts)



9.uzdevums. Kuras darbības var paveikt, nospiežot pogu



? (6 punkti)