

КАКВО НАУЧИХ ПО КОМПЮТЪРНО МОДЕЛИРАНЕ В КРАЯ НА 4. КЛАС

1. Прочети внимателно твърденията. Огради верния отговор.

Въпрос	Да	Не
Човек получава информация чрез възприятията си.		
Представяната информация в дигитално устройство е текстова, числова, звукова, графична.		
Аватар, потребителско име и парола са необходими за участието ти в театрална постановка.		
Задължително е да публикуваш лични данни за теб, семейството и приятелите ти.		

2. Как наричаме въпроси, които имат само два варианта на отговор – „да“ или „не“; „истина“ или „лъжа“?

☐ логически изрази ☐ тестови изрази ☐ математически изрази

3. Как трябва да постъпиш, ако някой те притеснява с неприлични изрази, снимки или обидни думи в интернет? Отбележи с ✓.

- ☐ споделям с родителите си и учителите;
- ☐ разказвам на съучениците си;
- ☐ обаждам се на тел. 116 111;
- ☐ намирам този, който ме притеснява и се разправам с него;
- ☐ запазвам мълчание.

4. Свържи.



• Блок за разклонен алгоритъм

• Условие

• Блок за логически оператори

• Променливи

• Блокове от меню „Събития“

5. Попълни липсващите думи.

Във визуалната среда за програмиране последователността на действията в по-сложните сценарии се определя с блокове от група _____. С тяхна помощ се създават _____. Те представляват сигнали, които _____ си обменят, за да си взаимодействат. Всяко _____ трябва да има име, за да може спрайтовете да го разпознаят.

Events (Събития)

спрайтовете

съобщения

съобщение

6. Отбележи изображенията, на които има програмируеми устройства.



7. Опиши за какво служат променливите. Подредете думите в изречение.

_____, _____
_____.

информация

която

е

за

на

Променливата

създадената

изпълнението

нужна

програма

съхранява