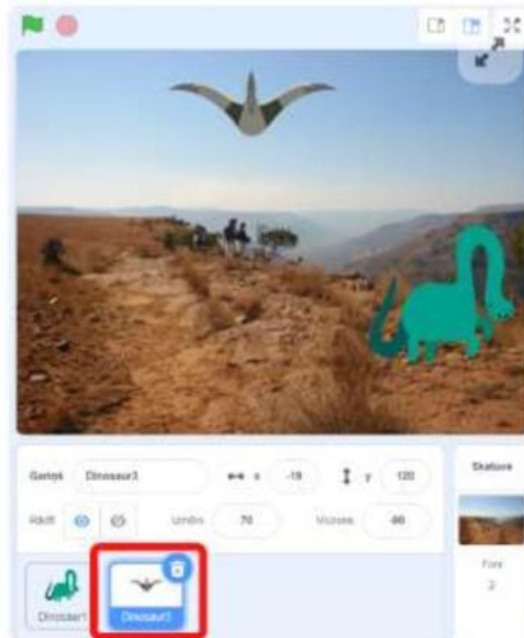


Pārbaudes darbs datorikā 5.klasei	Vārds:
	Uzvārds:
	Klase:

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)

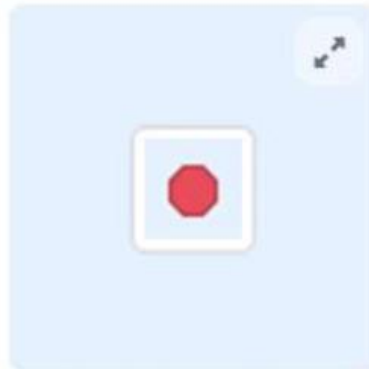
Kura poga Scratch programmēšanas vidē paredzēta programmas darbības uzsākšanai?



☐ 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)

Apskati programmu un nosaki, kādas būs gariņa sākuma koordinātas, uzsākot programmu?



8.uzdevums. (3 punkti)

Izpēti attēlā redzamo gariņa programmu! Kad uz skatuves parādīsies uzraksts "Spēle beigusies!"?

Tad, kad gariņš mainīs tērpu.

Tad, kad noklikšķinās uz gariņa.

Tad, kad pieskarsies melnajai krāsai.



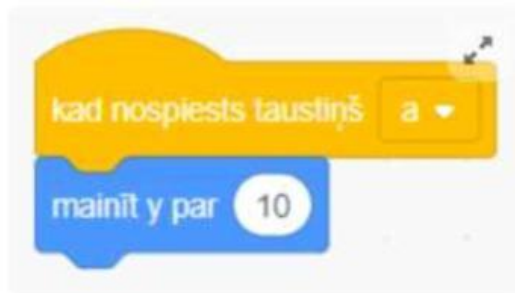
9.uzdevums. (3 punkti)

Apskati attēlā redzamo programmu un nosaki, kādu figūru gariņš uzzīmēs!

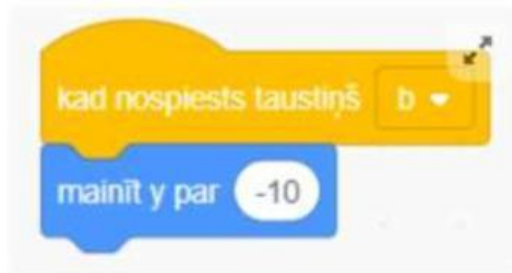


10.uzdevums. (2 punkti).

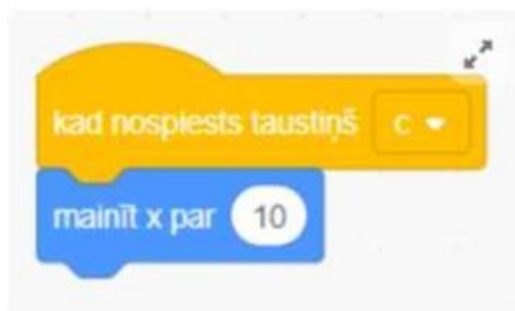
Kura programma tiks gariņam pārvietoties pa kreisi?



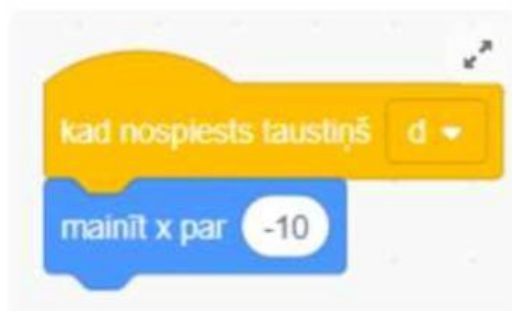
☐ a)



☐ b)



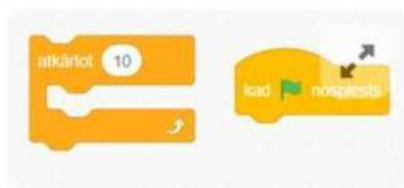
☐ c)



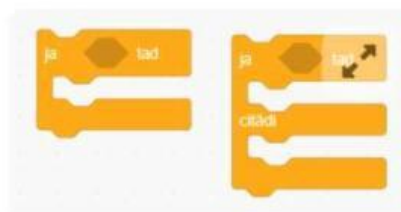
☐ d)

11.uzdevums. (3 punkti)

Kuri bloki paredzēti zarošanās veidošanai?



☐ a)



☐ b)



☐ c)

12.uzdevums. Kuras darbības var paveikt, nospiežot pogu



? (6 punkti)