

Діагностувальна робота № 3 "Алгоритми і програми"



Ім'я, прізвище учня

Клас

Дата

1. Що таке алгоритм? (1Б.)

Знайди у списку продовження визначення.

Алгоритм — це ...

- інструкція, що описує процес розв'язування задачі.
- послідовність указівок на виконання дій, спрямованих на розв'язування задачі.
- метод розв'язування задачі.
- скінченна послідовність указівок на виконання дій, спрямованих на розв'язування задачі.

2. Алгоритм чи ні? (1Б.)

Обери правильну відповідь.

Що з переліченого не є алгоритмом?

- прогноз погоди
- формула $s=v*t$
- інструкція з інсталяції програми
- рецепт приготування вареників

3. Склади алгоритм (1Б.)

Визнач, в якому порядку потрібно розташувати дії в алгоритмі вивчення вірша напам'ять.

1. Розповісти вірш.
2. Прочитати вірш 10 разів.
3. Знайти вірш.
4. Відкрити книгу.

- 3 - 1 - 2 - 4
- 4 - 2 - 1 - 3
- 4 - 3 - 2 - 1

4. Як виконати дії над спрайтами? (1Б.)

Вибери зі списку засоби, які використовуються для виконання дій над спрайтами.

- інструменти, які розміщено в «Рядку меню» програми Scratch
- клавіатура
- контекстне меню
- вказівник миші

5. Знайди визначення (1Б.)

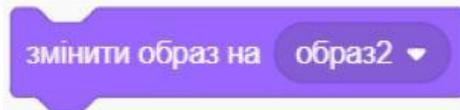
Знайди у списку правильну відповідь.

Область спрайтів — це

- область, призначена для складання програм.
- область, де виконується програма.
- область, на якій зображено всі спрайти, що використовуються в даному проекті.

6. Яку дію виконує команда? (2Б.)

Вибери зі списку групу, до якої належить команда



- Команди групи Оператори.
- Команди групи Рух.
- Команди групи Вигляд.

7. Познач правильні відповіді (2Б.)

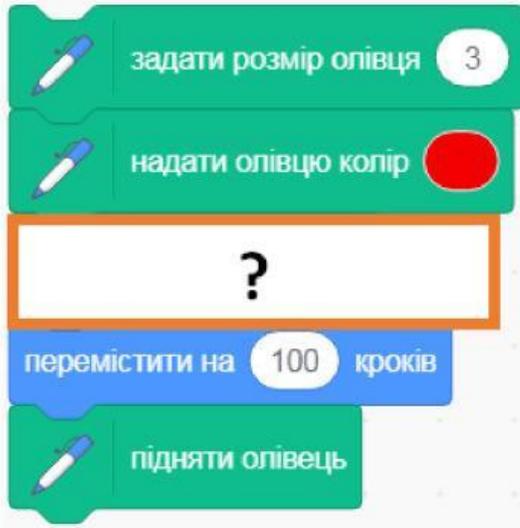
Познач рядки, у яких наведено дії, потрібні для того, щоб ввести потрібне значення в порожнє поле команди.

Може бути кілька правильних відповідей.

- Натиснути клавішу Enter або вибрати будь-яку точку поза цим блоком.
- Увести з клавіатури потрібне значення або вибрати його зі списку.
- Обрати відповідний пункт із випадаючого списку
- Вибрати відповідне поле блока.

8. Заповни пропуск в алгоритмі (2Б.)

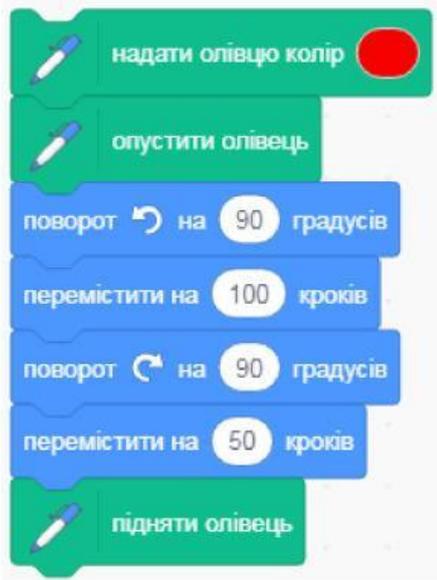
З'ясуй, якою командою слід заповнити пропуски в алгоритмі малювання червоної лінії.



- опустити олівець
- перемістити на 10 кроків
- поворот на 15 градусів

9. Що намалює Рудий кіт? (2Б.)

З'ясуй, яку літеру намалює Рудий кіт, виконавши такий скрипт.



- Червону літеру В.
- Червону літеру Г.
- Синю літеру Г.

10. Як виконати дію? (3Б.)

Для того, щоб виконавець почав малювати певну фігуру, слід вибрати групу команд

- Олівець
- Датчики
- Рух

та вибрати команду:

