

Microsoft Forms

Notebook: Career Articles

Created: 6/5/2020 12:16 PM

Author: Teodor Manolov

URL: <https://forms.office.com/Pages/DesignPage.aspx?origin=OfficeDotCom&lang=bg-BG#F...>

Исходно ниво по КМ за 4. клас (10 точки)

1

Основните информационни дейности са: *
(1 точка)

събиране, съхраняване, обработване и разпространение на информация

преработване и разпространение на информация

записване и изтриване на информация

създаване, преработване и изтриване на информация

2

В каква форма е информацията - снимка на дисплея на смартфона: *
(1 точка)

звукова

графична

числова

текстова

3



Какво ще изпълни следният блок с команди? *
(1 точка)

Ще се покажат всички герои на сцената.

Когато се натисне клавиш "а" от клавиатурата, ще се покаже
героят, чийто код е този.

Когато се натисне клавиш "а" от клавиатурата, ще се покажат всички герои на сцената.

Винаги ще трябва да се натиска клавиш "а" от клавиатурата, за да се покаже който и да е герои.

4

Кое отношение е вярно? *
(1 точка)

1 GB > 100 MB

13 MB = 13 000 B

100 MB = 1 kB

1 GB < 1000 kB

5

Съхраняване на файл става с командата: *
(1 точка)

Edit -> Save As (Редактиране -> Записване като)

File -> Save As (Файл -> Записване като)

Format -> Save As (Форматиране -> Записване като)

Scratch -> Save As (Scratch -> Записване като)

6

Кое от изброените по-долу трябва да правиш при работа в интернет: *
(1 точка)

Предоставяй лични данни на всеки в дигитална среда.

Контактувай с непознати, не отказвай разговори с тях.

Публикувай снимки и видео, в които участваш ти или твои познати.

И трите са неправилни.

7

Определи кое твърдение е "истина". *
(1 точка)

$(342 - 112) - 2 \cdot 5 + 1 = 220$

През зимата берем грозде.

Квадратът е правоъгълник с равни страни.

Варна е столицата на България.

8





На сцената има фея и няколко топки с различни цветове. Този код е създаден за героя "Фея" и отговаря на следното условие на задачата: *
(1 точка)

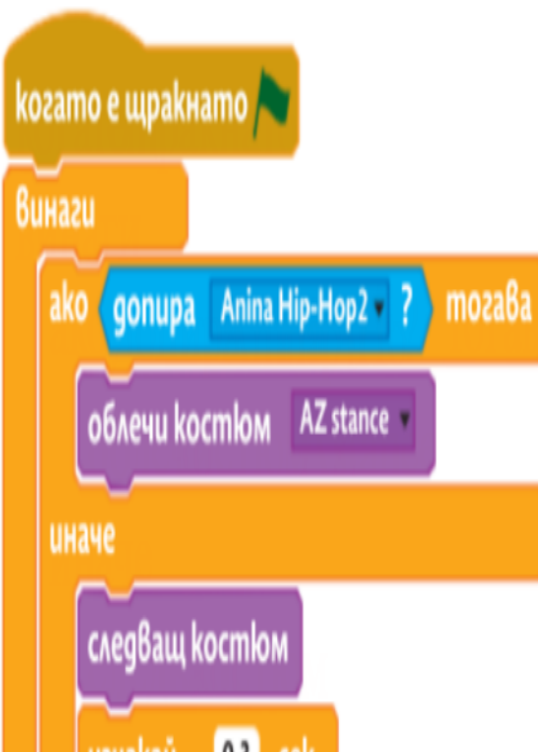
Винаги когато феята докосне синя топка, феята се скрива и след 1 секунда се показва.

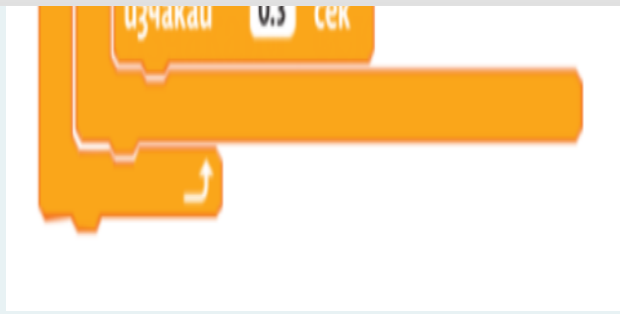
Винаги когато феята докосне синя топка, топката се скрива и след 1 секунда се показва.

Винаги когато топката докосне феята, топката се скрива и след 1 секунда се показва.

Винаги когато топката докосне друга топка, феята се скрива и след 1 секунда се показва.

9





Разгледай кода. Кой блок е за разклоняване на алгоритъма?

*

(1 точка)

когато е щракнато

винаги

ако... тогава... иначе...

изчакай

10



От коя група са блоковете за аритметични действия: *
(1 точка)

Сетива

Оператори

Събития

Променливи