

Урок № 29

(102-105 стр. от учебника)

Какво научих досега?

29

Какво научих
досега?

ИЗХОДНО РАВНИЩЕ

ВЪПРОС 1 ? Основните информационни дейности са:

- а) събиране, съхраняване, обработване и разпространение на информация
- б) преработване и разпространение на информация
- в) записване и изтриване на информация
- г) създаване, преработване и изтриване на информация

ВЪПРОС 2 ? В каква форма е информацията – снимка на дисплея на смартфон:

- а) звукова б) графична в) числова г) текстова

ВЪПРОС 3 ? Какво ще изпълни следният блок с команди?



- а) Ще се покажат всички герои на сцената.
- б) Когато се натисне клавиш „а“ от клавиатурата, ще се покаже героят, чието ког е този.
- в) Когато се натисне клавиш „а“ от клавиатурата, ще се покажат всички герои на сцената.
- г) Винаги ще трябва да се натиска клавиш „а“ от клавиатурата, за да се покаже който и да е герой.

ВЪПРОС 4 ? Кое отношение е вярно?

- а) 1 GB > 100 MB
- б) 13 MB = 13 000 B
- в) 100 MB = 1 kB
- г) 1 GB < 1000 kB

ВЪПРОС 5 ? Съхраняване на файл става с командата:

- а) Edit -> Save As (Редактиране -> Записване като)
- б) File -> Save As (Файл -> Записване като)
- в) Format -> Save As (Форматиране -> Записване като)
- г) Scratch -> Save As (Scratch -> Записване като)

ВЪПРОС 6 ? Кое от изброените по-долу трябва да правиш при работа в интернет:

- а) Предоставяй лични данни на всеки в дигитална среда.
- б) Контактвай с непознати, не отказвай разговори с тях.
- в) Публикувай снимки и видео, в които участваш ти или твои познати.
- г) И трите са неправилни.

ВЪПРОС 7 ? Определете кое твърдение е „истина“.

- а) $(342 - 112) - 2.5 + 1 = 220$
- б) През зимата берем грозде.
- в) Квадратът е правоъгълник с равни страни.
- г) Варна е столица на България.

ВЪПРОС 8 ? На сцената има фея и няколко топки с различни цветове. Този ког е създаден за героя „Фея“ и отговаря на следното условие на задача:

- а) Винаги когато феята докосне синя топка, феята се скрива и след 1 секунда се показва.
- б) Винаги когато феята докосне синя топка, топката се скрива и след 1 секунда се показва.
- в) Винаги когато топката докосне феята, топката се скрива и след 1 секунда се показва.
- г) Винаги когато топката докосне друга топка, феята се скрива и след 1 секунда се показва.



ВЪПРОС 9 ? Разгледай кода. Кои блок е за разклоняване на алгоритъма?



- а) когато е щракнато
 б) винаги
 в) ако... тогава... иначе
 г) изчакай

ВЪПРОС 10 ? От коя група са блоковете за аритметични действия:

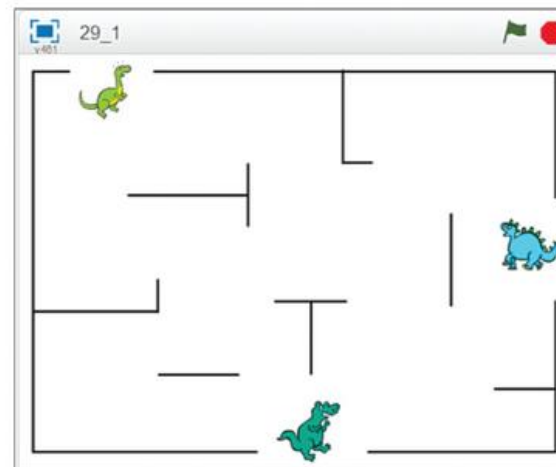


- а) Сетива
 б) Оператори
 в) Събития
 г) Променливи

ПРАКТИЧЕСКА ЗАДАЧА

Създай игра по избор:

1. Лабиринт (файл 29_1.sb2) – героите тръгват от начална позиция и трябва да излязат от лабиринта, без да се докосват до стените му. По пътя си имат обекти, които им добавят или отнемат точки. Ако един от героите се докосне до друг герой, то тогава и двамата герои трябва да се върнат в изходна позиция. Използвай променлива за резултата от събраните точки.



2. Викторина – движение на героя чрез следване на мишката. Героят се движи със стрелки и като докосне обект, играещият трябва да въведе името на обекта, за което ще получи точки, ако е правилно. Използвай променлива за резултата от събраните точки.

Скала за самооценяване на ученика – тест

За всеки правилен отговор се получава по 1 точка.

от 8 до 10 т.	Справям се отлично.
от 5 до 7 т.	Близко съм до успеха.
от 0 до 4 т.	Мога и по-добре.

Скала за самооценяване на ученика – практическа задача

Оценяването на отделните практически умения може да стане по следната скала:

- използва или създава свой декор – 0,5 т.
- използва или създава свой герой – 0,5 т.
- управлява действия в зависимост от верността на дадено условие – 3 т.
- сглобява крайна последователност от блокове, реализираща разклонен алгоритъм – 3 т.
- използва аритметични оператори и блокове, които ги представят – 3 т.

от 8 до 10 т.	Справям се отлично.
от 5 до 7 т.	Близко съм до успеха.
от 0 до 4 т.	Мога и по-добре.

Прочетете си урока от учебника и работете по задачи 1-10. От този линк можете да си намерите съдържанието от диска:

<https://innovateconsult.net/km4/>

Зареждате си 29 урок, след това работете по упражненията (29_1)