

ТЕСТ ЗА ОПРЕДЕЛЯНЕ НА ВХОДНО РАВНИЩЕ

1. Кое количество информация е най-голямо?

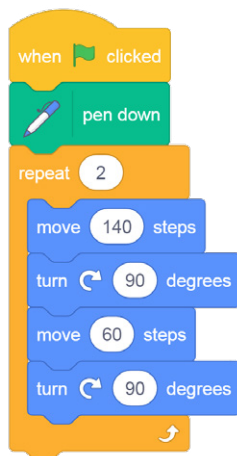
- А) 143 В Б) 64 МВ В) 24 КВ Г) 41 GB

2. Какви лични данни е безопасно да използваме, когато създаваме потребителски профил?

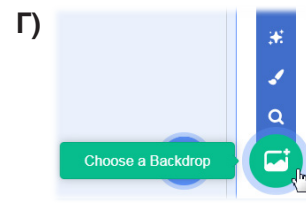
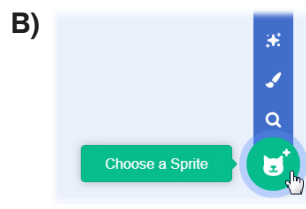
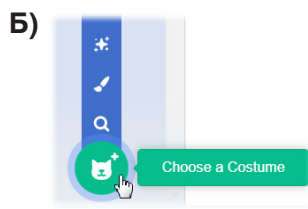
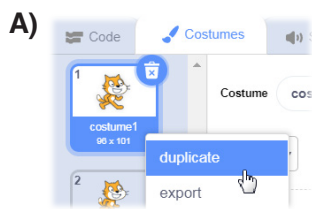
- А) име и фамилия Б) име и адрес
В) измислено потребителско име Г) всичко от изброеното

3. Каква фигура ще начертае показаният код?

- А) квадрат
Б) правоъгълник
В) триъгълник
Г) нито една от изброените



4. По кой от показаните начини можем да създадем нов герой?



5. Кой блок приема стойност *true* (истина) само ако и двете условия са изпълнени едновременно?

- А) Б)
В) Г)

6. Какъв ще е резултатът от показания блок?

- А) false (лъжа) Б) true (истина)
В) 0 Г) нито един от посочените



7. С кой от блоковете можем да направим разклонен алгоритъм?

- А) Б) В) Г)

8. Кои от посочените блокове е от групата *Operators*?



9. Кои от блоковете ще зареди случайно число в променливата *my variable*?

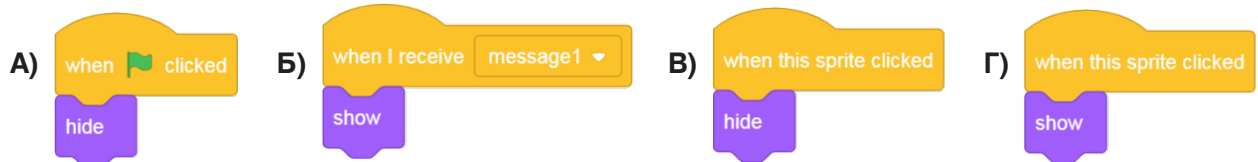


10. Каква ще е стойността на променливата *my variable* след изпълнение на следните блокове?

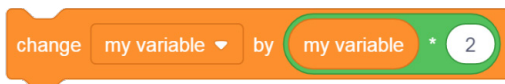
- A) false (лъжа)
- Б) true (истина)
- В) 0
- Г) 1



11. С коя комбинация от блокове може да се покаже скрит герой, след като е получено съобщение за настъпило събитие?



12. Стойността на променливата *my variable* е 10. Каква ще бъде след изпълнение на показания блок?



- A) 10 Б) 12 В) 20 Г) 30

Практическа задача

Направете образователна игра тест по човека и природата за 4. клас.

Указания

В горния край на екрана трябва да има надпис „Посочете гръбначните животни“ или „Посочете бозайниците“, или „Посочете птиците“, или груп подобен по ваш избор.

На екрана трябва да се покажат няколко животни. При щракване с мишката върху някое от тях да се показва дали отговорът е верен, или не. Това може да е с надпис „Верен отговор!“, „Грешен отговор!“, със звуков ефект или по друг начин. Посоченото животно трябва да излезе от екрана или да се премести на друго място и да не приема повече щраквания.



КЛЮЧ ЗА ВЕРНИТЕ ОТГОВОРИ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Г	В	Б	В	А	А	Б	А	В	Г	Б	Г

№	Компетентности
1	Разпознава и сравнява мерни единици за големината на файловете, които използва.
2	Не предоставя лични данни в дигитална среда.
3	Описва познати геометрични фигури с различни позиции. Разчита чужд код, реализиращ цикъл.
4	Създава нови герои.
5	Определя дали дадено твърдение е истина, или лъжа (true/false).
6	Определя дали дадено твърдение е истина, или лъжа (true/false).
7	Сглобява крайна последователност от блокове, реализираща разклонен алгоритъм.
8	Познава аритметични оператори и блокове, които ги представят.
9	Използва блокове за избор на случайни (random) числа в интервал. Присвоява стойност и използва числови променливи.
10	Използва блокове за сравняване на числа. Използва блокове за логически оператори. Присвоява стойност и използва числови променливи.
11	Познава начини за поява на герой след настъпване на събитие.
12	Присвоява стойност и използва числови променливи.

ТЕСТ ЗА ОПРЕДЕЛЯНЕ НА ВХОДНО РАВНИЩЕ

1. Кое количество информация е най-голямо?

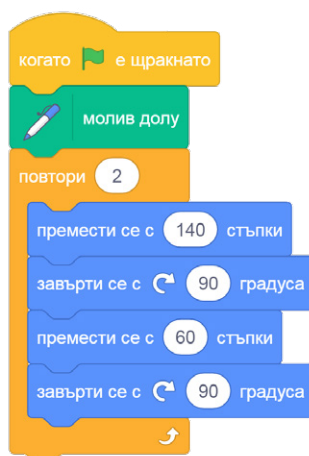
- А) 143 В Б) 64 МВ В) 24 КВ Г) 41 GB

2. Какви лични данни е безопасно да използваме, когато създаваме потребителски профил?

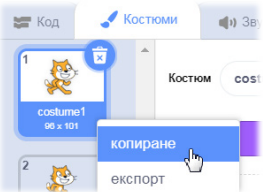
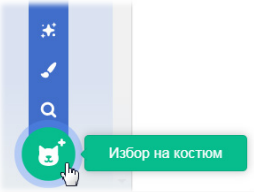
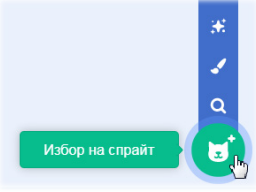
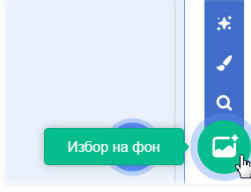
- А) име и фамилия Б) име и адрес
В) измислено потребителско име Г) Всичко от изброеното

3. Каква фигура ще начертае показаният код?

- А) квадрат
Б) правоъгълник
В) триъгълник
Г) нито една от изброените



4. По кой от показаните начини можем да създадем нов герой?

- А)  Б)  В)  Г) 

5. Кой блок приема стойност *true* (истина), само ако и двете условия са изпълнени едновременно?

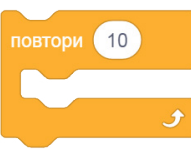
- А)  Б) 
В)  Г) 

6. Какъв ще е резултатът от показания блок?

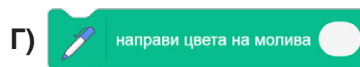
- А) false (лъжа) Б) true (истина)
В) 0 Г) нито един от посочените



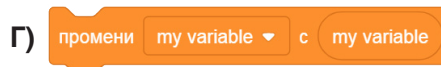
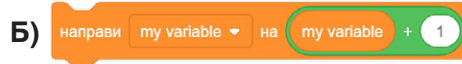
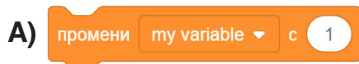
7. С кой от блоковете можем да направим разклонен алгоритъм?

- А)  Б)  В)  Г) 

8. Кои от посочените блокове е от групата *Оператори*?

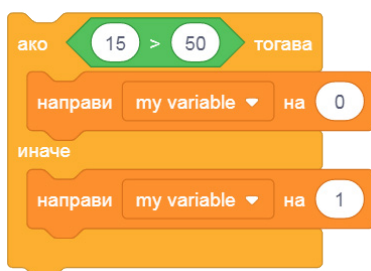


9. Кои от блоковете ще зареди случайно число в променливата *my variable*?

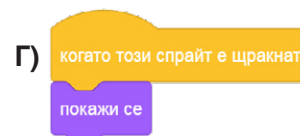
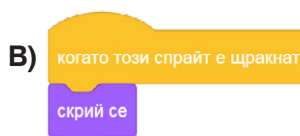
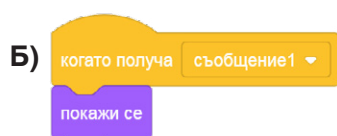
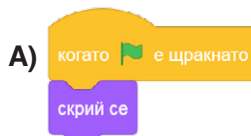


10. Каква ще е стойността на променливата *my variable* след изпълнение на следните блокове?

- А) false (лъжа)
- Б) true (истина)
- В) 0
- Г) 1



11. С коя комбинация от блокове може да се покаже скрит герой, след като е получено съобщение за настъпило събитие?



12. Стойността на променливата *my variable* е 10. Каква ще бъде след изпълнение на показания блок?



А) 10

Б) 12

В) 20

Г) 30

Практическа задача

Направете образователна игра тест по човекът и природата за 4. клас.

Указания

В горния край на екрана трябва да има надпис „Посочете гръбначните животни“ или „Посочете бозайниците“, или „Посочете птиците“, или друг подобен по ваш избор.

На екрана трябва да се покажат няколко животни. При щракване с мишката върху някое от тях да се показва дали отговорът е верен, или не. Това може да е с надпис „Верен отговор!“, „Грешен отговор!“, със звуков ефект или по друг начин. Посоченото животно трябва да изчезне от екрана или да се премести на друго място и да не приема повече щраквания.



КЛЮЧ ЗА ВЕРНИТЕ ОТГОВОРИ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Г	В	Б	В	А	А	Б	А	В	Г	Б	Г

№	Компетентности
1	Разпознава и сравнява мерни единици за големината на файловете, които използва.
2	Не предоставя лични данни в дигитална среда.
3	Описва познати геометрични фигури с различни позиции. Разчита чужд код, реализиращ цикъл.
4	Създава нови герои.
5	Определя дали дадено твърдение е истина, или лъжа (true/false).
6	Определя дали дадено твърдение е истина, или лъжа (true/false).
7	Сглобява крайна последователност от блокове, реализираща разклонен алгоритъм.
8	Познава аритметични оператори и блокове, които ги представят.
9	Използва блокове за избор на случайни (random) числа в интервал. Присвоява стойност и използва числови променливи.
10	Използва блокове за сравняване на числа. Използва блокове за логически оператори. Присвоява стойност и използва числови променливи.
11	Познава начини за поява на герой след настъпване на събитие.
12	Присвоява стойност и използва числови променливи.