

SPRAWDZIAN 12 – 14

Gr. I

(imię i nazwisko)

V

(klasa)

(data)

1. Na czym polega tworzenie algorytmu?

.....
.....

2. Co to jest zmienna w Scratchu?

.....
.....

3. Do czego można wykorzystać zmienne w Scratchu?

.....
.....

4. Jaki jest zakres współrzędnych sceny w poziomie?

.....
.....

5. Co należy zrobić, aby utworzyć własne tło?

.....
.....

6. Jak można ograniczyć ruch duszka w zależności od kolorów?

.....
.....

7. W jakiej kategorii zgrupowane są polecenia przeznaczone do rysowania?

.....
.....

8. W jaki sposób można usunąć rysunek ze sceny?

.....
.....

9. Jakiego polecenia używamy, gdy chcemy jakąś operację powtórzyć?

.....
.....

10. Narysuj w Scratchu kwadrat o boku 100. Grubość pisaka 3. Kolory boków: zielony, niebieski, czerwony, żółty.

Zapisz plik w folderze wspólny\Klasy_V\Klasa_5X\SPR_12_14.

11. **Pytanie na szóstkę zostanie podane na sprawdzianie.**

.....
.....

SPRAWDZIAN 12 – 14

Gr. II

(imię i nazwisko)

V

(klasa)

(data)

1. Co to jest algorytm?

.....
.....

2. Jak tworzymy zmienną w Scratchu?

.....
.....

3. Co należy zrobić, aby wyświetlić komunikat w Scratchu?

.....
.....

4. Jaki jest zakres współrzędnych sceny w pionie?

.....
.....

5. Co należy zrobić, żeby mieć możliwość poruszania duszkiem?

.....
.....

6. Jakie współrzędne posiada środek sceny w Scratchu?

.....
.....

7. Jak można zablokować obracanie się postaci duszka?

.....
.....

8. Jak można zmienić kolor pisaka?

.....
.....

9. Jak można zadeklarować uruchamianie skryptu za pomocą litery T?

.....
.....

10. Narysuj w Scratchu trójkąt równoboczny o boku 100. Grubość pisaka 3. Kolory boków: niebieski, czerwony, żółty.

Zapisz plik w folderze wspólny\Klasy_V\Klasa_5X\SPR_12_14.

11. **Pytanie na szóstkę zostanie podane na sprawdzianie.**

.....
.....