

Sprawdzian 10 – 23

Gr. I

(imię i nazwisko)

VI

(klasa)

(data)

1. Co trzeba zrobić, żeby założyć konto poczty elektronicznej?
.....
.....
2. Co to jest netykieta?
.....
3. Co to jest komunikator? Wymień dwa.
.....
4. Jak w Scratchu można utworzyć nowy kostium duszka?
.....
5. Co to jest zmienna w Scratchu?
.....
6. Co to jest instrukcja warunkowa?
.....
7. Co to jest lista?
.....
8. Co to jest negacja logiczna?
.....
9. Co to jest REMIKS?
.....
10. Utwórz program, który będzie wypełniał listę przypadkowymi liczbami z zakresu od 1 do 100, a następnie wyszukiwał najmniejszej i największej liczby spośród umieszczonych na liście. Po wykonaniu programu duszek powinien informować o tym, jaka liczba jest największa, a jaka najmniejsza.
- 11. Pytanie na szóstkę zostanie podane na sprawdzianie.**
.....

Sprawdzian 10 – 23

Gr. II

(imię i nazwisko)

VI

(klasa)

(data)

1. Co trzeba zrobić, żeby wysłać list elektroniczny?
.....
.....
2. Z czego składa się adres poczty elektronicznej?
.....
3. Co to jest wideokonferencja?
.....
4. Jak w Scratchu można utworzyć nowe tło?
.....
5. Do czego w Scratchu służą komunikaty?
.....
6. Jak zadeklarować przypadkowy ruch duszka?
.....
7. Jak tworzymy listę?
.....
8. Co to jest koniunkcja logiczna?
.....
9. Co to jest STUDIO?
.....
10. Utwórz program, w którym użytkownik będzie kolejno wpisywał pięć liczb z zakresu od 1 do 10, a następnie program będzie losował pięć przypadkowych liczb z tego samego zakresu. Program powinien znaleźć takie same elementy na obu listach i umieszczać na liście Wspólne.
- 11. Pytanie na szóstkę zostanie podane na sprawdzianie.**
.....