

Sprawdzian 19 – 26

Gr. I

(imię i nazwisko)

VI

(klasa)

(data)

1. Co to jest język programowania?
.....
2. Wymień 5 grup poleceń w Scratchu.
.....
3. Podaj zakres współrzędnych w programie Scratch.
.....
4. Jak można zmienić tło?
.....
5. Jak można zmniejszyć postać duszka?
.....
6. Jak wygląda funkcja warunkowa w Scratchu?
.....
7. Co to jest „LICZNIK” w Scratchu?
.....
8. Jak tworzymy grę dla dwóch graczy?
.....
9. Utwórz grę polegającą na tym, że duszek w postaci misia będzie zbierał jabłka i arbuzy (punkty dodatnie) i unikał czarownicy (punkty ujemne) – losowo poruszające się po całej scenie. Sterowanie duszkiem za pomocą strzałek kierunkowych. Obowiązkowy licznik punktów. Zapisz plik w folderze WSPÓLNY\Klasy_VI\Klasa_6X\SPR_19_26 pod nazwą „Nazwisko Imię”.
- 10. Zostanie podane na sprawdzianie.**
.....
- 11. Zostanie podane na sprawdzianie.**
.....

Sprawdzian 19 – 26

Gr. II

(imię i nazwisko)

VI

(klasa)

(data)

1. Co to jest program komputerowy?
.....
2. Co to jest skrypt?
.....
3. W jaki sposób można umieścić duszka na środku sceny?
.....
4. Jak można zmienić postać duszka?
.....
5. W jaki sposób można zwiększyć postać duszka?
.....
6. Jak działa funkcja „JEŻELI”?
.....
7. Jak można zastosować „LICZNIK” w Scratchu?
.....
8. Do czego służy polecenie „DOTYKA KOLORU”?
.....
9. Utwórz grę polegającą na tym, że duszek w postaci misia będzie zbierał jabłka i arbuzy (punkty dodatnie) i unikał czarownicy (punkty ujemne) – losowo poruszające się po całej scenie. Sterowanie duszkiem za pomocą klawiszy „w”, „a”, „s”, „d”. Obowiązkowy licznik punktów. Zapisz plik w folderze WSPÓLNY\Klasy_VI\Klasa_6X\SPR_19_26 pod nazwą „Nazwisko Imię”.
- 10. Zostanie podane na sprawdzianie.**
.....
- 11. Zostanie podane na sprawdzianie.**
.....