

Sprawdzian 17 – 25

Gr. I

_____ (imię i nazwisko)

_____ VII
(klasa)

_____ (data)

1. Co to jest specyfikacja zadania?
.....
2. Co to jest lista kroków?
3. Co to jest kod źródłowy?
4. Co to jest interpretacja?
5. Co to jest zmienna?
6. Co to jest instrukcja warunkowa?
7. Z jakich części składa się okno programu Scratch?
8. Wymień 5 grup poleceń w Scratchu.
9. Co należy zrobić, aby wyświetlić tekst na ekranie?
10. Jak tworzymy procedurę?
11. Utwórz program dzięki któremu można będzie sterować duszkiem we wszystkich kierunkach (strzałki kierunkowe), a po naciśnięciu „j” będzie skakał do góry o 100 kroków.
- 12. Pytanie dla chętnych – na ocenę „6” – będzie podane na sprawdzianie.**

Sprawdzian 17 – 25

Gr. II

_____ (imię i nazwisko)

_____ VII
(klasa)

_____ (data)

1. Co to jest algorytm?
.....
2. Co to jest schemat blokowy?
3. Co to jest kompilacja?
4. Co to jest środowisko programistyczne? Wymień 2.
5. Co to jest procedura?
6. Co to iteracja?
7. Podaj zakres współrzędnych X i Y w Scratchu.
8. Jak tworzymy zmienną w Scratchu?
9. Jak wygląda instrukcja warunkowa złożona w Scratchu?
10. Czym jest licznik i do czego służy?
11. Utwórz program dzięki któremu można będzie sterować duszkiem we wszystkich kierunkach (klawisze a, w, s, d), a po naciśnięciu „j” będzie skakał do góry o 100 kroków.
- 12. Pytanie dla chętnych – na ocenę „6” – będzie podane na sprawdzianie.**