**Підсумкова робота з інформатики за ІІ семестр, 5 клас**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 **Прізвище, ім’я клас**

***Тільки одна відповідь правильна***

1. Команда – це

а) повідомлення, яке спонукає до виконання певної дії.

б) повідомлення, яке є розповідним реченням.

в) повідомлення, яке не спонукає до виконання певної дії.

г) план дій.

1. Об’єкт, здатний виконувати задані йому команди, називається

а) командиром

б) виконавцем

в) новим об’єктом

г) алгоритмом

1. Алгоритм – це

а) певна дія

б) скінченна послідовність команд, виконання яких призводить до виконання поставленої задачі

в) певний план

г) об’єкт

1. Для виконання команд на Сцені у середовищі Скретч, потрібно вибрати кнопку

а) синій прапорець

б) червоний квадрат

в) зелений прапорець

г) червоний прапорець

1. Команди групи “Рух” у середовищі Скретч використовують для

а) закінчення дії на сцені

б) переміщення виконавця на сцені

в) керування об’єктом

г) створення зображення на полі

1. Проєкт –

а) файл, створений у ОС Windows

б) файл, створений у середовищі Скретч

в) файл, переміщений у папку

г) файл, збережений на зовнішньому носії

1. Спрайтами називають

а) об’єкти, створені у графічному середовищі

б) виконавців алгоритму в середовищі Скретч

в) програму Скретч

г) ОС Windows

1. Набір команд, які може виконати виконавець, – це

а) програма

б) алгоритм

в) команда

г) система команд

***Декілька правильних відповідей***

1. Форми подання алгоритму бувають

а) словесна

б) візуальна

в) графічна

г) звукова

1. Меню “Файл” у середовищі Скретч використовують

а) щоб створити новий проєкт

б) щоб видалити об’єкт

в) відкрити проект

г) щоб змінити програму

д) зберегти проєкт

***Закінчіть речення***

1. Лінійна структура алгоритму – це
2. Цикл з лічильником – це
3. Повторення – це
4. Розгалуження – це