

## Підсумкова робота з інформатики за II семестр, 5 клас

Прізвище, ім'я \_\_\_\_\_

клас \_\_\_\_\_

### **Тільки одна відповідь правильна**

- Команда – це
  - повідомлення, яке спонукає до виконання певної дії.
  - повідомлення, яке є розповідним реченням.
  - повідомлення, яке не спонукає до виконання певної дії.
  - план дій.
- Об'єкт, здатний виконувати задані йому команди, називається
  - командиром
  - виконавцем
  - новим об'єктом
  - алгоритмом
- Алгоритм – це
  - певна дія
  - скінченна послідовність команд, виконання яких призводить до виконання поставленої задачі
  - певний план
  - об'єкт
- Для виконання команд на Сцені у середовищі Скретч, потрібно вибрати кнопку
  - синій прапорець
  - червоний квадрат
  - зелений прапорець
  - червоний прапорець
- Команди групи "Рух" у середовищі Скретч використовують для
  - закінчення дії на сцені
  - переміщення виконавця на сцені
  - керування об'єктом
  - створення зображення на полі
- Проект –
  - файл, створений у ОС Windows
  - файл, створений у середовищі Скретч
  - файл, переміщений у папку
  - файл, збережений на зовнішньому носії
- Спрайтами називають
  - об'єкти, створені у графічному середовищі
  - виконавців алгоритму в середовищі Скретч
  - програму Скретч
  - ОС Windows
- Набір команд, які може виконати виконавець, – це
  - програма
  - алгоритм
  - команда
  - система команд

### **Декілька правильних відповідей**

- Форми подання алгоритму бувають
  - словесна
  - візуальна
  - графічна
  - звукова
- Меню "Файл" у середовищі Скретч використовують
  - щоб створити новий проєкт
  - щоб видалити об'єкт
  - відкрити проєкт
  - щоб змінити програму
  - зберегти проєкт

### **Закінчіть речення**

- Лінійна структура алгоритму – це
- Цикл з лічильником – це
- Повторення – це
- Розгалуження – це