

## Самостійна робота

### 1. Що таке змінна?

- а) величина, яка приймає різні значення
- б) число в рівнянні
- в) відрізок
- г) команда у Scratch

### 2. Від чого залежить значення випадкового числа?

- а) від моделі комп'ютера
- б) від побудови лінійного алгоритму
- в) від вибору першого і останнього числа ряду

### 3. Виконавець алгоритмів, якому доступні всі команди Scratch - це ...

- а) скрипт
- б) сцена
- в) спрайт
- г) команда

### 4. Який алгоритм називається лінійним?

- а) алгоритм, що складається з однозначної послідовності дій
- б) алгоритм малювання
- в) алгоритм вибору команд

### 5. Що таке «скрипт»?

- а) розділ
- б) вікно
- в) сценарій
- г) команда

### 6. Натиснувши на що, можна побачити різні костюми спрайта?

- а) поділитись
- б) поради
- в) правки
- г) образи

### 7. Що таке алгоритм?

- а) послідовність дій
- б) перелік команд
- в) завдання проекту
- г) конструктор

### 8. Яку фігуру намалює котик, виконавши цей алгоритм?



- а) трикутник
- б) квадрат
- в) коло
- г) лінія

Зпитання з декількома правильними відповідями

### 9. Про число, що є випадковим, ми можемо знати:

- а) найменше можливе значення
- б) точне значення
- в) найбільше можливе значення
- г) ми не знаємо про нього нічого

### 10. Як можна створити новий персонаж в Scratch?

- а) намалювати
- в) вибрати з галереї

б) вставити з буферу обміну

г) отримати випадковим чином

### 11. Скретч - це

а) мова спілкування

в) середовище програмування

б) мова програмування

г) інформаційний пристрій

### 12. Встановіть відповідність елементів Scratch

1. Сцена

А.



2. Спрайт

Б.



3. Скрипт

В.



4. блок

Г.

