

ВИКТОРИНА «ЗНАТОКИ» (5-7 классы)

Цели: формирование всесторонне развитой личности; получение новых и повторение ранее полученных знаний; обучение навыкам самостоятельной работы.

Ход викторины

З а д а н и е 1. Выберите правильный ответ.

1. Последовательность действий, допустимых для исполнителя, - это...

- а) программа;
- б) алгоритм;
- в) команда;
- г) система команд.

2. Запись алгоритма на языке конкретного исполнителя - это...

- а) алгоритм;
- б) команда;
- в) программа;
- г) исполнитель.

3. Выявление ошибок и их устранение называется...

- а) отладкой задачи;
- б) отладкой исполнителя;
- в) отладкой алгоритма;
- г) отладкой программы.

4. Отдельное указание исполнителю - это...

- а) программа; б) алгоритм;
- в) команда;
- г) приказ.

5. Человек, робот, автомат, устройство, компьютер, который выполняет чьи-то команды, - это...

- а) помощник;
- б) исполнитель;
- в) программа;
- г) раб.

6. Программы, которые содержат команду повторения, называются...

- а) линейными;
- б) разветвляющимися;
- в) циклическими;
- г) вспомогательными.

7. Программы, в которых команды выполняются последовательно друг за другом, называются...

- а) линейными;
- б) разветвляющимися;
- в) циклическими;

г) вспомогательными.

8. Форма организации действий, при которой один и тот же блок команд выполняется несколько раз, называется...

а) следованием;

б) циклом;

в) ветвлением;

г) алгоритмом.

9. Повторяющийся блок действий (команд) называется...

а) повтором;

б) циклом;

в) телом цикла;

г) командой повторения.

10. Составная команда, в которой одни и те же действия (команды) повторяются несколько раз, называется...

а) командой присваивания;

б) командой повторения;

в) вспомогательной программой;

г) командой ветвления.

11. Совокупность всех команд, которые может выполнить конкретный исполнитель, - это...

а) система программ;

б) система алгоритмов;

в) система команд;

г) система задач.

12. Команда, у которой действия выполняются после проверки условия, называется...

а) командой цикла;

б) командой ветвления;

в) простой командой;

г) процедурой.

13. Графический способ описания алгоритма, - это...

а) программа;

б) блок-схема;

в) алгоритм;

г) словесно-пошаговая запись.

14. Сложные условия - это такие условия, которые содержат...

а) логическую связку И;

б) логическую связку ИЛИ;

в) логическую связку НЕ;

г) логические связки И, ИЛИ, НЕ.

За каждый правильный ответ - 1 балл.

Задание 2.

Расположите приведенные значения количества информации в порядке их возрастания:

10 килобайт; 10 бит; 1024 байта; 8 000 000 бит.

(2 балла.)

Задание 3.

Прочтите утверждение и ответьте, верите вы в это или не верите. Необходимо каждый свой ответ письменно аргументировать. (Задание оценивается по количеству правильных ответов.)

1. Верите ли вы, что можно к материнской (системной) плате одного компьютера подсоединить жесткий магнитный диск другого компьютера и сделать так, чтобы на первом компьютере было как бы два жестких магнитных диска?
2. Верите ли вы, что на старом механическом вычислительном устройстве - арифмометре можно было умножать восьмизначные числа на четырехзначные?
3. Верите ли вы, что в Англии есть города Винчестер, Адаптер и Дигитайзер?
4. Верите ли вы, что на логарифмической линейке (на которой умели считать ваши родители, дедушки и бабушки) точность вычислений составляла 3 знака после запятой?
5. Верите ли вы, что у первых версий персональных компьютеров отсутствовал жесткий диск?
6. Верите ли вы, что основатель и глава фирмы Microsoft Билл Гейтс не получил высшего образования?
7. Верите ли вы, что после операции, называемой дефрагментацией, объем свободного места на диске станет больше?
8. Верите ли вы, что в программе Microsoft Excel возможно указание адресов ячеек в виде R4C2?
9. Верите ли вы, что для оптических манипуляторов типа «мышь» используют специальные коврики?

Задание 4.

Вашему вниманию будут предложены словосочетания, связанные с компьютерами и информатикой. Понятия в них заменены на противоположные по смыслу, назначению, размерам и т. п. Например, «функциональная клавиша» по этим правилам была бы записана как «бесполезная кнопка». Необходимо определить исходные словосочетания.

Перевертыш	Исходное название
Беззвучный микрофон	Звуковая колонка
Безусловное служебное слово в алгоритме	Условный оператор в программе
Капельная клавиатура	Струйный принтер
Коллективные счета	Персональный компьютер
Естественное отсутствие ума	Искусственный интеллект
Разгрузочный винчестер	Загрузочная дискета
Долговременный склероз	Оперативная память

Глобальный одиночный компьютер	Локальная сеть
Видимая папка	Скрытый файл
Гибкое кольцо	Жесткий диск
Отцовский транзистор	Материнская плата
Пиратский Алгоритм	Лицензионная программа
Разъединительная нить	Соединительный кабель
Расшифровка отсутствие новостей	Кодирование информации
Реальное ненастоящее	Виртуальная реальность
Темная авторучка	Световое перо
Единичная деталь	Системный блок

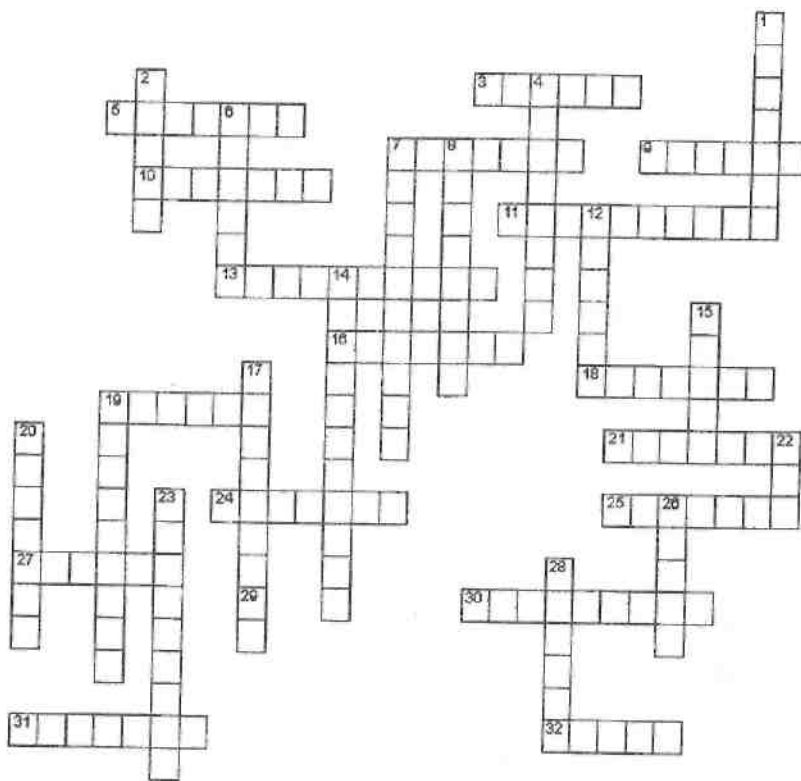
(Задание оценивается по количеству правильных ответов.)

Задание 5.

Это домашнее задание, в котором вы должны показать свои зарисовки на тему «Компьютер будущего» в любом графическом редакторе. Учитываются: сложность, новизна, актуальность, качество.

(5 баллов.)

Задание 6. Отгадай кроссворд.



По горизонтали:

3. То, что мы делаем в Visual Basic.

5. Портативный вариант компьютера.
7. Графический ... для рисования и ввода рукописного текста.
9. Сенсорная панель в ноутбуке.
10. Универсальное устройство для вывода информации.
11. То же, что и дисковод.
13. В сокращенном варианте - женское имя или устройство ввода информации.
16. Спецустройство для вывода сложных графических объектов.
18. Шарик у этого «животного» находится сверху; размером он с мячик для гольфа.
19. Он используется для оптического ввода изображений в компьютер.
21. Блокбастер о новой компьютерной жизни.
24. Они подразделяются на матричные, струйные и лазерные.
25. Гибкий магнитный диск.
27. Специальная микросхема.
29. Хвостатое устройство для компьютера.
30. Бывает арифметическое, логическое, строковое, нецензурное.
31. Величина, зависящая от аргументов.
32. Самокопирующийся компьютерный вредитель.

По вертикали:

1. Язык программирования и известный математик.
2. Окно, в котором размещаются управляющие элементы.
4. Удаление, копирование, перемещение или вырезание аппендикса.
6. Один из первых языков программирования.
7. Одно из свойств программы (синоним слова «доходчивость»).
8. И процесс решения задачи, и кулинарный рецепт, и инструкция по пользованию стиральной машиной.
12. Мы его преобразуем из начального состояния в конечное.
14. Он выполняет последовательность действий.
15. Алгоритмическая структура, у которой много вариантов серий команд.
17. Алгоритм, записанный на «понятном» компьютеру языке.
19. Встречается и в информатике, и в биологии (таксономический термин).
20. С ним тело цикла выполняется несколько раз.
22. Язык программирования, названный в честь сотрудницы Ч. Бэббиджа.
23. В этой алгоритмической структуре серия команд выполняется в зависимости от истинности условия.
26. И последовательность команд, и часть мыльной оперы.
28. Набор однотипных переменных, объединенных одним именем.

(6 баллов.)

