



## Промежуточное испытание по модулю 1.GR 5\_RobboOn

- 1 Какой визуальный язык программирования мы используем на занятиях?
- 2 Какой блок позволяет переместить спрайт на (x) шагов?
- 3 Как называется исполнитель команд?
- 4 Как называется окно вывода результата действия кода?
- 5 Как выполняется программа в Robboscratch 3.0
- 6 На каком расстоянии нужно находиться от компьютера во время занятий?
- 7 Сколько должно длиться занятие за компьютером?
- 8 Для программирования контроллеров больше подходят языки программирования...
- 9 Для создания веб приложений в основном используются языки программирования ...
- 10 Что из этого не является отличительным признаком языка программирования?
- 11 К низкоуровневым языкам программирования относятся язык.
- 12 К высокоуровневым языкам программирования относятся язык.
- 13 RobboScratch 3.0 является
- 14 Какая есть типы блоков в RobboScratch 3.0 (3 правильных ответа, нужно выбрать все)
- 15 Блоки движения имеют цветовую идентификацию:
- 16 Блоки звука имеют цветовую идентификацию:
- 17 Блоки событий имеют цветовую идентификацию:





- 18) Алгоритм состоит из отдельных команд, каждая из которых выполняется за конечное число шагов. Это свойство алгоритма называется:
- 19) При каждом запуске алгоритма с одними и теми же исходными данными должен быть получен один и тот же результат. Это свойство алгоритма называется:
- 20) Массовость это свойство алгоритма характеризующееся:
- 21) Дополнительная группа блоков, благодаря которой становится возможным рисование с помощью спрайтов:
- 22) Символизирует вопрос, на который требуется ответ (как правило, «да/нет» или «истина/ложь»). На этом этапе блок-схема разветвляется в разных направлениях в зависимости от выбранного ответа и последующих блоков. Это:

