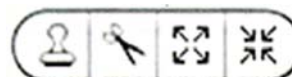
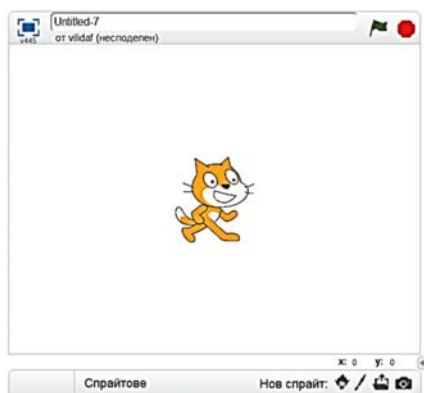


1. За да намалиш размера на героя в SCRATCH, кой инструмент ще използваш?

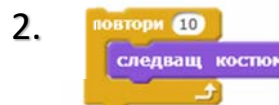
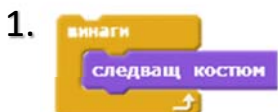


2. За да поставим героя (котката) в центъра на сцената, какви трябва да са стойностите на x и y?



X:		Y:	
----	--	----	--

3. Ако искаме героя да сменя ВИНАГИ костюма си, кой код ще използваме?



4. Чрез тези блокове героя може да



5. Чрез тези инструменти добавяме за нашия спрайт или сцена.



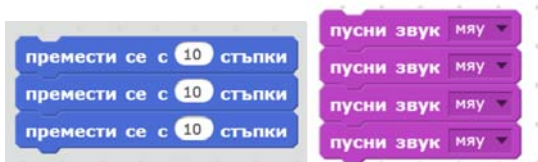
6. Загради цъкъл, който ще използваш, ако искаш героя да изпълнява твоите команди определен брой пъти?



7. С **права линия** подчертай командите от група Движение, а с **вълнообразна** тези от групата Външност.



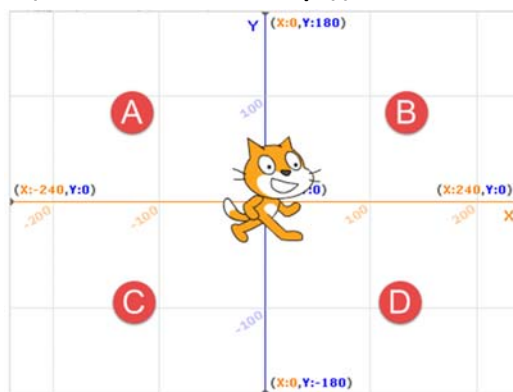
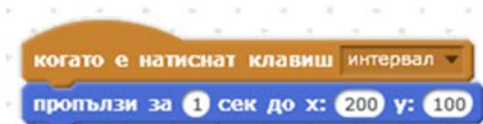
8. Как можеш да опростиш следната последователност от команди?



Загради правилната последователност от команди, която би ти помогнала.

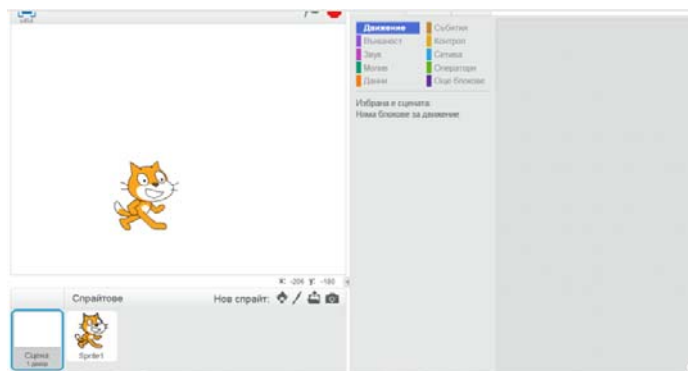


9. При натискане на клавиша Интервал в кой квадрат ще се озове котката? Огради.



10. Огледайте картината. Защо в категорията „Движение“ няма блокчета?

- A) Блокчето са изтрети
- B) Избрана е сцената, а не героя (спрайта)
- C) В компютъра има вирус



Критерии за оценяване

Задача	Компетентности и очаквани резултати	Максимален брой точки
Задача 1	<ul style="list-style-type: none">• Познава работното поле на конкретна визуална среда• Знае къде се намират отделните полета за промяна на характеристики на герои• Ориентира се в цялостния прозорец на визуалната среда• Различава менюта и бутони	1
Задача 2	<ul style="list-style-type: none">• Задава позиция на героя върху сцената• Постава героя в различни начални позиции и го премества при необходимост	1
Задача 3	<ul style="list-style-type: none">• Умее да реализира промяна на костюмите• Умее да организира цикъл	2
Задача 4	<ul style="list-style-type: none">• Познава визуалната среда за програмиране• Познава възможностите на героя да „говори“	2
Задача 5	<ul style="list-style-type: none">• Познава средствата на програмната среда за възпроизвеждане на звуци• Задава последователност от звуци, които да изпълнява героя	2
Задача 6	<ul style="list-style-type: none">• Използва блокове от програмната среда за реализиране на цикличен алгоритъм• Различава различни циклични алгоритми• Разчита чужд код, реализиращ цикъл	2
Задача 7	<ul style="list-style-type: none">• Познава работното поле на конкретна визуална среда• Знае къде се намират отделните полета за промяна на характеристики на герои• Ориентира се в цялостния прозорец на визуалната среда• Различава менюта и бутони	4
Задача 8	<ul style="list-style-type: none">• Използва блокове от програмната среда за реализиране на цикличен алгоритъм• Разчита чужд код, реализиращ цикъл	2
Задача 9	<ul style="list-style-type: none">• Задава позиция на героя върху сцената• Постава героя в различни начални позиции и го премества при необходимост• Описва познати геометрични фигури с различни позиции• Наблюдава настъпващи промени при движение и прави изводи	3
Задача 10	<ul style="list-style-type: none">• Познава работното поле на конкретна визуална среда и се ориентира в нея• Знае къде се намират отделните полета за промяна на характеристики на герои• Различава менюта и бутони	2

Скала за оценка: Оценка=2+Брой точки/ 5;

Среден (3) – от 5 – 7 точки;

Добър (4) – от 8 до 12 точки;

Много добър (5) – от 13 до 17 точки;

Отличен (6) – от 18 до 20 точки.