**6 клас. Алгоритми та програми**

**1 питання**

Істоту, явище або предмет, на який звернули увагу або з яким виконують дії, називають

А) об’єктом Б) активним

В) алгоритмом Г) програмою

**2 питання**

Об’єкт-виконавець у середовищі Скретч має назву

А) людина Б) машина

В) спрайт Г) виконавець

**3 питання**

Новий образ об’єкта можна обрати з

А) сховища Б) бібліотеки

В) намалювати Г) завантажити з файла

Д) сфотографувати за допомогою веб-

камери та завантажити Е) приклеїти

**4 питання**

Графічний редактор, вбудований у Скретч, має два режими:

А) загальний Б) растровий

В) векторний Г) комбінований

**5 питання**

Чи можна змінювати створене зображення в середовищі Скретча?

А) так Б) ні

В) не знаю

**6 питання**

Дія, яка розпізнається програмним забезпеченням та опрацьовується програмою за допомогою

певних коман, називається

А) алгоритмом Б) спрайтом

В) подією

**7 питання**

Програми, які змінюють свої функції відповідно до події, називають

А) ігровими програмами Б) ігрово-орієнтовними

В) подійно-орієнтованими

**8 питання**

Структура, що складається із циклу в циклі називається

А) складним циклом Б) вкладеним циклом

В) групою

**9 питання**

Об’єкти в проекті у середовищі Скретч мають

А) назву Б) властивість

В) вік Г) прізвище

Д) образ

**10 питання**

Над об’єктами у середовищі Скретч можна виконувати такі дії:

А) запустити виконання команд Б) відтворити звук

В) малювати Г) надсилати повідомлення

Д) викликати підзадачі

Відповіді на запитання надсилати на електронну пошту tarusina.a90@gmail.com або по вайберу на номер -095-15-88-504