

ПЕТНАЕСТОМИНУТНИ ТЕСТ
Рачунарство: Лекције 3.1. – 3.7.

Име и презиме

Одељење

1. Допуни делове реченице који недостају.

Низ наредби назива се програмски _____.

Петља може бити _____ (безусловна) или условна.

Резултат оператора _____ је тачан, ако је бар један израз тачан.

За покретање и тестирање програма користи се _____, а за заустављање програма _____.

2. Заокружи тачан одговор.

Када исти низ наредби треба поновити више пута користи се:

- а) линијски алгоритам
- б) циклични алгоритам
- в) разгранати алгоритам

3. Заокружи тачан одговор.

Поступак писања програма сличан слагању лево коцака карактеристичан је за?

- а) текстуално програмирање
- б) блоковско програмирање
- в) процедурално програмирање

4. Означи тачан одговор.

Групе блокова које садрже палету доступних блокова налазе се на картици:

- а) костими
- б) звукови
- в) програми

5. Означи тачне одговоре.

Екстензија под којом се чувају пројекти у програму *Scratch 2.0* је:

- а) .sb2
- б) .sc2
- в) .sr2

6. Заокружи Т уколико је исказ тачан, односно Н уколико је нетачан.

Програмски језик <i>Scratch</i> поред десктоп верзије има и онлајн верзију.	Т	Н
Функције и изглед <i>Scratch</i> -а нису исти у онлајн и у десктоп верзији.	Т	Н
Програмски језик <i>Scratch</i> није доступан за бесплатну употребу.	Т	Н
Језици које рачунари разумеју називају се програмерски језици.	Т	Н
Димензије сцене по којој се крећу ликови, изражене су у метрима.	Т	Н

ПЕТНАЕСТОМИНУТНИ ТЕСТ
Рачунарство: Лекције 3.1. – 3.8.

Име и презиме

Одељење

1. Допуни део реченице који недостаје.

Програм представља скуп _____ које говоре рачунару шта да ради.

Димензије сцене (позорнице) по којој се крећу ликови, изражене су у _____.

Петља може бити бројачка или _____.

Резултат оператора _____ је тачан, ако су оба израза тачна.

2. Заокружи тачан одговор.

Тестирање задатог услова врши се у:

- а) линијском алгоритму
- б) цикличном алгоритму
- в) разгранатом алгоритму

3. Заокружи тачан одговор.

Наредбе у програмском језику *Scratch* називају се?

- а) блок-наредбе
- б) знаковне-наредбе
- в) текстуалне наредбе

4. Заокружи тачан одговор.

Радна површина *Scratch*-а служи за слагање:

- а) ликова
- б) блокова
- в) позадина

5. Означи тачане одговоре.

Превлачење блок-наредби на радну површину врши се помоћу методе?

- а) *Drag & Drop*
- б) *Copy & Paste*
- в) *Cut & Paste*

6. Заокружи Т уколико је исказ тачан, односно Н уколико је исказ нетачан.

<i>Scratch</i> 2.0 нуди опцију снимања пројекта у форми видео-записа.	Т	Н
Најновија верзија <i>Scratch</i> -а је верзија 4.0.	Т	Н
Процес израде рачунарског програма назива се алгоритам.	Т	Н
Алгоритам се користи као симбол грешака у рачунарским програмима.	Т	Н
Димензије сцене по којој се крећу ликови, изражене су у милиметрима.	Т	Н