*Задание на Программист 2 класс*



1. С помощью чего на экране согласно с движением вашей руки появляются цифры и

буквы? а) клавиатуры; б) мыши; в) колонки.

2. Принтер – это устройство с помощью которого …..тексты и картинки.

а) печатаются; б) удаляются; в) изменяются.

1. Способом предоставления информации является число. Это данное……..

а) текстовое, б) графическое, в) смешанное.

1. Что обозначает термин «Color» на языке программиста?

а) свет, б) цвет, в) краски.

1. Алгоритм «Съешь бутерброд» состоит из следующих команд:

а) достань масло–возьми батон–возьми нож–отрежь батон–намажь маслом –съешь бутерброд - стоп; б) достань батон–возьми масло–возьми нож–отрежь батон–намажь маслом –стоп- съешь бутерброд; в) достань масло–возьми батон–возьми батон–отрежь нож–намажь маслом –не ешь бутерброд - стоп.

1. Какое противоположное действие можно подобрать к следующим словосочетаниям? *Воробей (летит), ученик (падает), лайка (лает).*

а) сидит-поднимается-молчит, б) молчит-поднимается-сидит, в) поднимается-сидит-молчит.

1. Укажите строку, в которой перечислены только овощи:

а) груша, морковь, апельсин, лимон; б) тыква, ананас, вишня, яблоко;

в) редис, укроп, свекла, морковь.

1. Укажите строку, в которой даны только круглые предметы:

а) круг, мяч, монета; б) чашка, стул, шар; в) лампа, тыква, груша.

1. Под определение « не звери и серые» попадают:

а) слон, мышь; б) мяч, мышь; в) машина, мяч.

1. В каком неравенстве ошибка?

а) 39+17>49, б) 16+17<35, в) 42-29>16.

1. Какое утверждение верное? а) ставьте монитор рядом с батареями отопления; б) не забывайте стирать с монитора пыль; в) загораживайте доступ к вентиляционным отверстиям монитора.
2. Укажите хищного зверя и нехищную птицу:

а) волк и воробей; б) зебра и ястреб; в) волк и зебра.

1. На каком предмете можно провести ось симметрии?

а) кисть руки, б) правая перчатка, в) круг.

1. Укажите лишнее определение.

а) теплее; б) холоднее; в) вкуснее.

1. Для создания текстового документа понадобиться……..

а) динамик, б) копир, в) клавиатура.

16. Укажите правильную цепь в развитие:

а) утка-утенок-яйцо, б) утенок-яйцо-утка, в) яйцо-утенок-утка.

1. Что является главным в компьютере для количества и объема игр?

а) мышь, б) видеокарта, в) корпус системного блока.

18. Защитить компьютер от перепадов напряжения в электрической сети можно с

помощью ……. а) сетевого фильтра; б) кондиционера; в) вентилятора.

19. Все имеющиеся на компьютере клавиши делятся на две группы: …………………

и буквенно-цифровые. а) курсорные; б) операционные; в) настольные.

20. На клавиатуре клавиша «Backspace» включаем режим …………букв.

а) иностранных; б) заглавных; в) стирания.