

Датум: _____

Име и презиме: _____

Наставен лист ПОИМ ЗА ПРОГРАМА

Дадени се 10 прашања и за секое прашање се понудени 4 одговори. Одговори ги прашањата со заокружување на точниот одговор.

| Прашања и понудени одговори | ПОМОШ |
|--|--|
| <p>1. Како компјутерот „знае“ што да прави?</p> <p>А) Компјутерот едноставно знае што да прави. Б) Компјутерот извршува инструкции подредени во листа што е наречена програма. В) Компјутерот чита од интернет. Г) Компјутерот чита од книга.</p> | <p>Компјутерска програма е листа од инструкции подредени по точно одреден редослед. Програмата „му кажува“ на компјутерот што и како да работи. Сите информации што му се потребни на компјутерот се содржани во компјутерската програма.</p> |
| <p>2. Што работи програмерот?</p> <p>А) Поправа компјутери. Б) Продава компјутери. В) Пишува компјутерски кодови. Г) Прави компјутери.</p> | <p>Човекот што ја пишува компјутерската програма (програмскиот код) е програмер.</p> |
| <p>3. Што од наведеното е точно?</p> <p>А) Без програмата компјутерот нема да работи. Б) Без програма компјутерот ќе работи побавно. В) Без програма на компјутерот ќе му треба двапати повеќе време за да се стартува.</p> | <p>Компјутерот нема „да знае“ што да работи без компјутерска програма. Неговиот екран ќе биде празен, односно ништо нема да се појави на екранот.</p> |
| <p>4. Што од наведеното е точно?</p> <p>А) „Apple“ е друг назив за софтвер. Б) За да може да работи, програмите мора да бидат инсталирани на компјутерот. В) Компјутерот може да работи и без програми.</p> | <p>Кога вчитуваме софтвер или апликација (на англ. „app“) на компјутерот, ги инсталираме инструкциите (компјутерската програма) која „му кажува“ на компјутерот што да прави.</p> |
| <p>5. Со која од наведените наредби во еден програмски код, сликата (image) ќе се помести одлево надесно на екранот?</p> <p>А) image larger(); Б) image disappear(); В) image right(); Г) image smaller();</p> | <p>Компјутерските игри се составени од илјадници линии на програмски код (инструкции). Секоја инструкција „му кажува“ на компјутерот како да ги премести сликите, што да се случи кога се судираат слики и како да реагираат сликите кога корисникот ќе направи некое движење итн.</p> |
| <p>6. За кои интернет-страници треба да се пишува програмски код?</p> <p>А) Само за интернет-страниците на владите на државите. Б) Само за едукативните интернет-страници. В) Само за интернет-страниците со слики и фотографии. Г) За сите интернет-страници.</p> | <p>За сите содржини на интернет е потребен компјутерски код за да се прикажат информации, код со кој се упатува како да се постави, како да изгледа страницата на интернет и што да се случи кога корисникот ќе кликне на некој линк.</p> |

Датум: _____

Име и презиме: _____

| | |
|--|--|
| <p>7. Што од наведеното НЕ Е компјутерски јазик?</p> <p>A) Javascript Б) C++ В) Scratch Г) English</p> | <p>Компјутерските програмери треба да научат како да пишуваат компјутерски код. Компјутерскиот код има свој јазик и правила. Ако правилата не се следат, програмата нема да работи.</p> |
| <p>8. Што ќе се нацрта на екранот со наредбата: <code>g.drawOval(x,y,20,20)</code>?</p> <p>A) На екранот ќе се нацрта квадрат. Б) На екранот ќе се нацрта елипса (овална, јајцевидна форма). В) На екранот ќе се нацрта правоаголник. Г) На екранот ќе се нацрта триаголник.</p> | <p>Постојат наредби за цртање 2Д-форми на екранот.</p> <p>Наредбите се зборови од англискиот јазик со кој се именуваат формите (rectangle, square, oval, circle, triangle)</p> |
| <p>9. Со што од наведеното ќе се здаде инструкција за да се обои заднината на интернет-страницата во бела боја?</p> <p>A) keywords Б) web site В) bgcolor Г) main content</p> | <p>HTML е програмски јазик за креирање интернет-страници. Бојата на заднината на страницата се дефинира со наредба и код.</p> <p>Кодот на белата боја е '#ffffff'.</p> |
| <p>10. Ако сакаш да креираш веб-сајтови или да креираш компјутерски игри, што треба да научиш?</p> <p>A) Да правиш компјутер. Б) Да програмираш компјутер. В) Да поврзуваш компјутери. Г) Да продаваш компјутери.</p> | <p>Секогаш кога ќе почнеш да играш, да правиш видео, да уредуваш слика или да користиш програма за обработка на текст, потсети се дека постојат илјадници линии на кодови вчитани во заднина, кои „му кажуваат“ на компјутерот што да прави.</p> |

| Очекувани резултати | Да | Делумно | Со помош |
|--|----|---------|----------|
| Ја објаснува разликата помеѓу природен и вештачки јазик. | | | |
| Набројува различни програмски јазици. | | | |
| Објаснува што е компјутерска програма. | | | |
| Разбира кој ја пишува/создава програмата. | | | |

Наставник: _____

Родител: _____