

1. Даден е алгоритам со кој се менува сликата на диносаурусот со клик на едно копче. Како ќе се смени сликата на диносаурусот откако ќе се кликне на синото копче?

Заокружи ја буквата кај точниот одговор.

АЛГОРИТАМ

почеток

ако (лев клик на црвено копче)

{смали ја сликата}

ако (лев клик на сино копче)

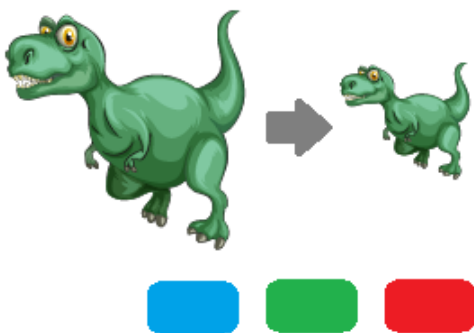
{сврти ја сликата}

крај

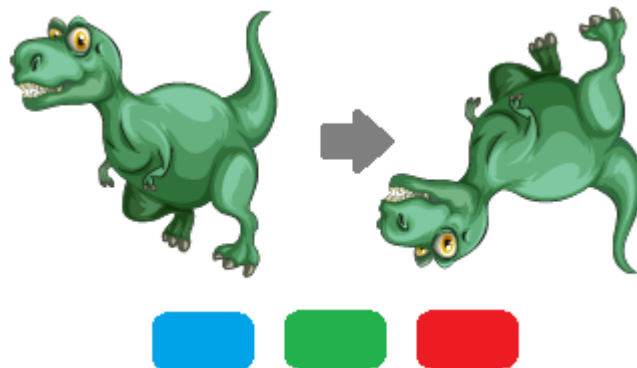


ОДГОВОР:

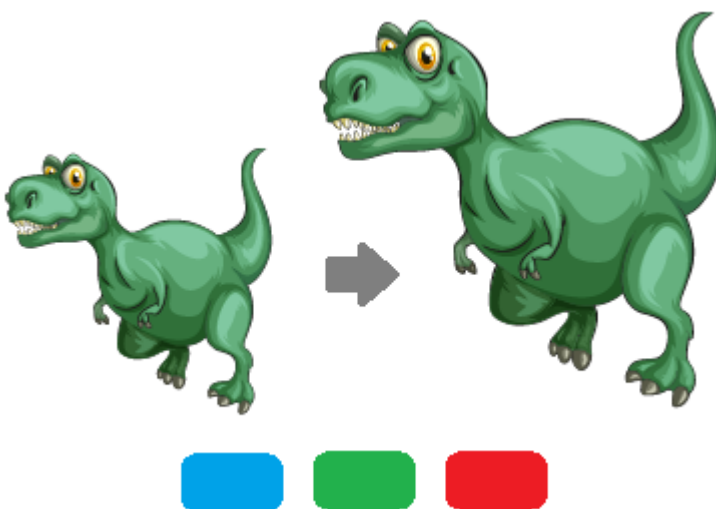
А.



Б.



В.



Повеќе активности ќе најдете во вежбанката по предметот Работа со компјутер и основи на програмирањето за 4 одделение. Со клик на сликата се овозможува пристап до интернет-страницата за нарачка.



2. Тео и Иво играат игра со карти. Секој од нив извлекува една карта. Правилата на игра се дадени во алгоритам во кој вредноста на извлечената карта е променлива со име КАРТА.

| Алгоритам за игра |   |  |
|-------------------|---|--|
|                   | Ако (КАРТА е помала од 5)   | Важно!<br>Зборовите во иста боја се дел од иста наредба. |
| *                 | Ако (КАРТА е ЦРНА) тогаш запиши за СЕБЕ онолку поени колку што покажува картата |  |
| #                 | Инаку запиши за ДРУГИОТ 1 поен  |  |
|                   | Инаку   |  |
| @                 | Ако (КАРТА е СРЦЕ) тогаш запиши за СЕБЕ 1 поен                                  |  |

Тео и Иво ја играле играта во три круга. На сликата се прикажани извлечените карти во секој круг.

- Секој ја почнува играта со нула (0) поени.
- Се запишуваат добиените поени за секој играч во секој круг.
- На крајот на играта се пресметува вкупниот број поени за секој играч.
- Победник е играчот со поголем број поени.

|           | ТЕО          | Поени на крај на кругот   |
|-----------|--------------|---|
| Прв круг  | *            |  |
| Втор круг | #            |  |
| Трет круг |              |  |
|           | Вкупно поени |   |

|  | ИВО          | Поени на крај на кругот  |
|--|--------------|--|
|  | @            |  |
|  | *            |  |
|  |              |  |
|  | Вкупно поени |  |

- А) Со кое име е означена променливата во овој алгоритам? \_\_\_\_\_
- Б) Кои вредности на променливата се одлучувачки за да се добијат поени во играта? \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_
- В) Колку наредби за избор има во оваа игра? \_\_\_\_\_
- Г) Кој победил во играта? \_\_\_\_\_

Повеќе активности ќе најдете во вежбанката по предметот Работа со компјутер и основи на програмирањето за 4 одделение. Со клик на сликата се овозможува пристап до интернет-страницата за нарачка.

