

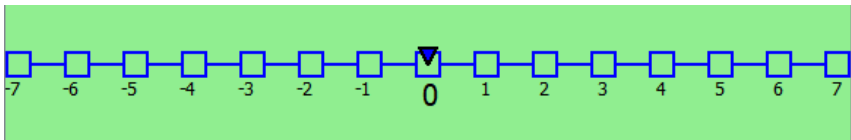
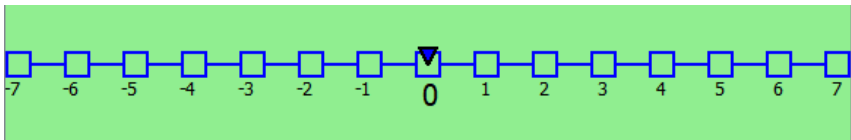
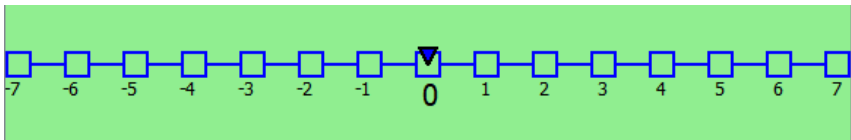
ИТОГОВАЯ РАБОТА

8 класс

Информатика

Алгоритмы и исполнители. Способы записи алгоритмов. Примеры формальных учебных исполнителей

Задание №1	<i>Текст задания</i>	
	Дополните определение понятия ИСПОЛНИТЕЛЬ, вставив нужные слова из списка ниже: Исполнитель — это _____, способный выполнять определённый набор _____. А. некоторый объект (человек, животное, техническое устройство) Б. команд В. алгоритм	
	<i>Место для ответа</i> АБ	
Задание №2	<i>Текст задания</i>	
	Разделите примеры исполнителей из списка на две группы: 1) школьник; 2) настенный выключатель; 3) робот-пылесос; 4) инженер-конструктор; 5) водитель трамвая; 6) светофор; 7) мобильный телефон. Назовите каждую из полученных групп исполнителей. Выпишите группы, заполнив таблицу:	
	_____ исполнители	_____ исполнители
	<i>Место для ответа</i>	

Задание №3	Текст задания	Исполнитель КУЗНЕЧИК умеет делать прыжки заданной длины вперед или назад по числовой оси. В начальный момент Кузнечик находится в начале отсчета (точка 0). Определите, в какую точку на числовой оси переместится Кузнечик в результате выполнения программы: вперед 3 назад 2 назад 2 назад 2. <i>Проверьте себя в режиме ручного управления или в компьютерной среде.</i> Справочная информация <table><tr><td>СКИ Кузнечик</td><td></td></tr><tr><td>Среда исполнителя</td><td></td></tr><tr><td>вперед x</td><td>Сделать прыжок длины x вперед (вправо по числовой оси).</td></tr><tr><td>назад x</td><td>Сделать прыжок длины x вперед (влево по числовой оси).</td></tr><tr><td>перекрасить</td><td>Меняет цвет клетки, в которой в данный момент находится Кузнечик. Если клетка была чистая, закрашивает её. Если закрашена – снимает закраску.</td></tr></table>		СКИ Кузнечик		Среда исполнителя		вперед x	Сделать прыжок длины x вперед (вправо по числовой оси).	назад x	Сделать прыжок длины x вперед (влево по числовой оси).	перекрасить	Меняет цвет клетки, в которой в данный момент находится Кузнечик. Если клетка была чистая, закрашивает её. Если закрашена – снимает закраску.
	СКИ Кузнечик												
	Среда исполнителя												
	вперед x	Сделать прыжок длины x вперед (вправо по числовой оси).											
	назад x	Сделать прыжок длины x вперед (влево по числовой оси).											
перекрасить	Меняет цвет клетки, в которой в данный момент находится Кузнечик. Если клетка была чистая, закрашивает её. Если закрашена – снимает закраску.												
Место для ответа													
Задание №4	Справочная информация	<table><tr><td>СКИ Вычислитель:</td></tr><tr><td>1 прибавь 1 2 умножь на 2</td></tr></table> Какой результат получит Вычислитель, выполнив программу 211221 для начального числа? а) 3 б) 8		СКИ Вычислитель:	1 прибавь 1 2 умножь на 2								
	СКИ Вычислитель:												
	1 прибавь 1 2 умножь на 2												
Место для ответа													