

Zagadnienia do sprawdzianu:

1. Czym jest program komputerowy?
2. Jak powstaje program komputerowy?
3. Co to jest algorytm?
4. Jak możemy zapisać algorytm?
5. Z czego składa się program komputerowy?
6. Jakie znane ci języki programowania wymagają wpisywania poleceń?
7. Co to jest środowisko programowania?
8. Scratch – co to takiego?
9. Jak tworzymy program w Scratch'u?
10. Czy środowisko Scratch musi być zainstalowane w komputerze jako aplikacja?
11. Jak nazywają się bloczki warunkowe w Scratch?
12. Jak nazywają się bloczki powtórzeniowe (iteracyjne) w Scratch?
13. Jakie bloczki umożliwiają wprowadzanie danych z klawiatury?
14. Do czego służy zmienna w programowaniu?
15. Czym różni się zmienna od listy?
16. Jakie bloczki umożliwiają ustawienie wartości zmiennej?
17. Jak można się odwołać do konkretnego elementu na liście zmiennych?

Ćwiczenia:

spiralą, ślimak - wykorzystanie zmiennych, powtórzenia, zwiększanie wartości zmiennej,
max - znajdowanie największej wartości na liście zmiennych,
suma liczb – wykorzystanie listy, powtórzenia,
wyścigi – wykorzystanie losowości w tworzeniu zmiennych (zadanie dodatkowe)