**Podsumowanie działu „Lekcje ze Scratchem”**

# Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych – Test 1

Początek formularza

Dół formularza

Początek formularza

##### Zadanie 1

**Zaznacz poprawne dokończenie zdania.**
 
Po kliknięciu zielonej flagi duszek przesunie się o 100 kroków, a zmienna suma będzie miała wartość

**A.**0.

**B.** 100.

**C.**110.

**D.**200.

Dół formularza

Początek formularza

##### Zadanie 2

**Oceń prawdziwość poniższego zdania. Zaznacz poprawną odpowiedź.**

Bloczek  usuwa zmienną suma.

**A.**Nie (od tej pory zmienna nie jest widoczna).

**B.** Tak.

Dół formularza

Początek formularza

##### Zadanie 3

**Wpisz poprawną odpowiedź.**
Ile kroków zrobi duszek po uruchomieniu poniższego skryptu?

 Odpowiedź:  .

Dół formularza

Początek formularza

Dół formularza

Początek formularza

##### Zadanie 4

**Zaznacz poprawną odpowiedź.**

Czy pętla zawsze kiedykolwiek się zatrzyma?



**A.**Tak.

**B.** Nie.

Dół formularza

Początek formularza

##### Zadanie 5

**Zaznacz poprawną odpowiedź.**

Czy pętla powtórz wykona się 40 razy?



**A.**Tak, bo w pętli powtórz jest podana liczba powtórzeń 40.

**B.** Nie, ponieważ duszek dojdzie do krawędzi i skrypt się zatrzyma.

Dół formularza

Początek formularza

##### Zadanie 6

**Zaznacz poprawne dokończenie zdania.**
Kiedy zatrzyma się skrypt naciśnięcia klawisza k?
 

**A.**Po przejściu 10 kroków.

**B.** Po zmianie kostiumu.

**C.**Po dojściu do brzegu.

**D.**Po naciśnięciu spacji.

Dół formularza

Początek formularza

##### Zadanie 7

**Zaznacz poprawną odpowiedź.**
 Czy oba te skrypty działają identycznie?


**A.**Tak.

**B.** Nie.

Dół formularza