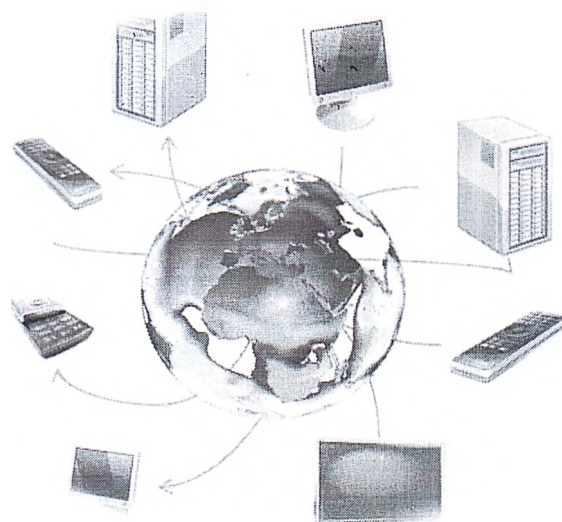


Государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение Краснодарского края
«Брюховецкий аграрный колледж»



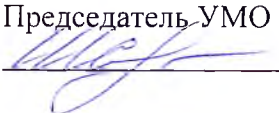
МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

Интеллектуальная игра: «Кто хочет стать программистом» среди обучающихся специальностей 09.02.05 Прикладная информатика (по отраслям) и 09.02.07 Информационные системы и программирование.



Брюховецкая, 2023г.

Рассмотрено
на заседании УМО
ИИКТ СДПИ
Протокол № 7
От 17.02.2023
Председатель УМО

 Шевель А.А.

Разработчики:

Гаврилова Л.А., преподаватель компьютерных дисциплин ГБПОУ КК «БАК»

Плотникова А.А., преподаватель компьютерных дисциплин ГБПОУ КК «БАК»

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ	7
ХОД ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ	10
МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ	19
ПРИЛОЖЕНИЕ	21

ВВЕДЕНИЕ

Приведи в своем сознании все, по существу, взаимосвязанные между собой предметы в ту именно связь, в которой они находятся в природе.

И. Г. Песталоцци

Современные преобразования в обществе, новые стратегические ориентиры в развитии экономики, открытость общества, его быстрая информатизация, динамичность кардинально изменили требования к образованию. Основной целью образования становится не простая совокупность знаний, умений и навыков, а основанная на них личная, социальная и профессиональная компетентность - умение самостоятельно добывать, анализировать и эффективно использовать информацию, умение рационально и эффективно жить, и работать в быстро изменяющемся мире.

Способность чётко, логически совершенно мыслить и ясно излагать свои мысли в настоящее время требуется каждому. Один из приоритетных направлений построения национальной модели образования является подготовка интеллектуальной элиты - молодых людей, способных занять ключевые места в управлении государством, экономике, науке, культуре, искусстве.

Интеллектуальный турнир направлен на развитие в детях познавательных интересов, тесно связывается с учебным процессом. Формирование интереса к учению - важное средство повышения качества обучения. Чтобы формировать у учащихся умения самостоятельно пополнять свои знания, необходимо воспитывать у них интерес к учению, потребность в знаниях. Интеллектуальный турнир вызывает у детей живой интерес к процессу познания, активизирует их деятельность и помогает легче усвоить учебный материал.

Особенную пользу турнир приносит слабоуспевающим детям, так как в процессе подготовки у ребенка появляется повышенная учебная мотивация. Подготовка не является скучной и однообразной работой по сбору необходимых сведений по предметам. Дети заранее делятся на команды и

распределяют свои роли при помощи учителя. При формировании команд необходимо учитывать уровень учащихся внутри группы и между ними, чтобы распределить равномерность сил. Необходимо построить турнир так, чтобы каждый ученик сумел проявить свои способности. Для этого можно предложить вариативные формы ответов: письменные, устные. Также можно предложить конкурсы узкой направленности: конкурс капитанов, конкурс теоретиков и т. д.

В предлагаемой методической разработке демонстрируется методика проведения внеаудиторного мероприятия для обучающихся второго курса в форме интеллектуального турнира.

Одним из путей активизации познавательной деятельности обучающихся является внеаудиторная работа, основной целью которой является создание условий для развития творческого потенциала, самостоятельности обучающегося, его способности к познанию нового и решению нестандартных задач.

В организации внеаудиторной деятельности обучающихся особую роль играют игровые технологии, технологии интерактивного обучения.

Одной из сравнительно новых интерактивных форм игровой деятельности, используемых в учебном процессе, является игра. Где логика?

Данное мероприятие направлено на развитие общих компетенций обучающихся:

1. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность;
2. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития;
3. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности;
4. Работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями;

5. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.

Для разработки мероприятия использовались информационно-коммуникативные и игровые технологии. Особую роль в подготовке данного мероприятия играет эффективная организация совместной деятельности преподавателей и обучающихся.

Организация и проведение мероприятия осуществлялось в несколько этапов.

1. Подготовительный этап:

- определение темы, целей, задач и формы проведения мероприятия;
- формирование оргкомитета, распределение ролей и определение ответственных за организацию;
- подбор дидактического материала;
- составление вопросов и заданий для конкурсов;
- разработка сценария мероприятия;
- проведение инструктажа и консультирование участников;
- организация настройки оборудования;
- формирование из числа студентов-старшекурсников группы операторов для связи с участниками игры во время её проведения, проведение консультации о специфике мероприятия;
- подготовка грамот и дипломов для награждения победителей;
- размещение объявления о предстоящем мероприятии.

2. Основной этап: проведение интеллектуального турнира.

3. Заключительный этап:

- объявление результатов игры (награждение команды-победителя и поощрение участников, принимавших участие в мероприятии),
- подведение итогов,
- рефлексия (обмен мнениями участников мероприятия, оценка мероприятия обучающимися).

ПЛАН МЕРОПРИЯТИЯ

Интеллектуальная игра: «Кто хочет стать программистом» среди обучающихся специальностей 09.02.05 Прикладная информатика (по отраслям) и 09.02.07 Информационные системы и программирование.

Тема: Интеллектуальная игра: «Кто хочет стать программистом»

Тип мероприятия: внеаудиторное мероприятие обобщения и систематизации знаний, умений и навыков.

Место проведения: компьютерная аудитория, кабинет 214, корпус №1

Время проведения: 45 минут.

Форма проведения: Интеллектуальная игра.

Цели мероприятия:

образовательные:

- совершенствование умений применять полученные знания на практике;
- внедрение интерактивных игровых технологий в образовательный процесс;

развивающие:

- развитие умений поиска необходимой информации, способности грамотно формулировать свои мысли, идеи;
- развитие логического мышления, умения быстро принимать решения и аргументировать свой выбор;
- развитие навыков работы в команде;
- развитие коммуникативной компетенции обучающихся;

воспитательные:

- формирование интереса к решению нестандартных задач и умения применять полученные знания на практике;
- воспитание активной, инициативной личности,
- формирование чувства ответственности за членов своей команды.

Методы и приемы: проблемный метод, активный и интерактивный методы.

Образовательные технологии: информационно-коммуникационные, игровые технологии, педагогика сотрудничества.

Прогнозируемый результат:

ПК1 Сформированность представлений о роли информации и информационных процессов в окружающем мире.

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам

ОК 2. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.

ОК 3 Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.

ОК 4 Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

ЛР 1 Способность ставить перед собой цели под возникающие жизненные задачи, подбирать способы решения и средства развития, в том числе с использованием цифровых средств; содействующий поддержанию престижа своей специальности и образовательной организации.

ЛР 2 Развивающий творческие способности, способный креативно мыслить.

ЛР 3 Способность генерировать свои идеи и мысли для решения задач цифровой технологии, выдвигать альтернативные варианты действий с целью выработки новых оптимальных алгоритмов.

ЛР 4 Сохранение психологической устойчивости в сложных ситуациях или стремительно меняющихся ситуациях.

ЛР 5 Умение реализовать лидерские качества.

Участники мероприятия:

Организатор: преподаватели компьютерных дисциплин (ведущие мероприятия)

Участники интеллектуального турнира: обучающиеся 2 и 3 курса, специальность 09.02.05 Прикладная информатика (по отраслям) и 09.02.07 Информационные технологии и программирование.

Обеспечение мероприятия:

– бумага, ручки, карандаши для участников,

- раздаточный материал для команд,
- коробка с призами,
- дипломы, грамоты.

Оборудование:

- персональные компьютеры;
- мультимедийный проектор.

Программные средства:

- MS Power Point;
- MS Word.

Раздаточный материал:

задания, оценочный лист, бумага, ручки, карандаши.

Перечень литературы:

1. Астафьева Н.Е., Гаврилова С.А., Цветкова М.С. Информатика и ИКТ: Практикум для профессий и специальностей технического и социально-экономического профилей: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования / под ред. М.С.Цветковой. — М., 2017.
2. Малясова С.В., Демьяненко С.В. Информатика и ИКТ: Пособие для подготовки к ЕГЭ: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования / под ред. М.С.Цветковой. М., 2017.
3. Цветкова М.С., Хлобыстова И.Ю. Информатика: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования — М., 2018
4. Цветкова М.С., Хлобыстова И.Ю. Информатика: практикум для профессий и специальностей естественно-научного и гуманитарного профилей: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. — М., 2018.
5. Цветкова М.С. Информатика: электронный учеб.-метод. комплекс для студ. учреждений сред. проф. образования. — М., 2018.

ХОД ПРОВЕДЕНИЯ ВНЕАУДИТОРНОГО МЕРОПРИЯТИЯ

Интеллектуальная игра: «Кто хочет стать программистом» среди обучающихся специальностей 09.02.05 Прикладная информатика (по отраслям) и 09.02.07 Информационные системы и программирование.

1. Организационная часть

За 10-15 минут до начала проведения внеклассного мероприятия преподаватели – ведущие встречают жюри и рассаживают их на свои места, рассаживают участников игры.

2. Проведение игры

2.1. Организационный момент (приветствие, проверка готовности студентов и аудитории к мероприятию)

Ведущий 1: здравствуйте, уважаемые участники и гости! Мы рады приветствовать вас! Сегодня собрались те:

- кто может показать свои знания,
- кто хочет проверить, на что он способен,
- кто умеет работать в команде и доверяет ей!

Сегодня вас ждёт увлекательная игра «Кто хочет стать программистом»?

Ведущий 2: Каждая команда придумывает название команды и готовит приветствие. Итак, первую команду встречаем...

Ведущий 2: спасибо командам за приветствие. Оценивать турнир будет наши многоуважаемые жюри ФАМИЛИИ,,,,,,, начинаем игру.

2.3. Ознакомление с правилами игры

Ведущий 1

Правила игры:

Правила игры аналогичны правилам игры “Кто хочет стать миллионером?”, только вместо денежной суммы команда набирает баллы, максимальное количество баллов 31, чтобы выиграть нужно ответить правильно на 26 вопросов в первом раунде, к каждому вопросу даётся 4 варианта ответов. Правильный из них - лишь один. В любой момент можно остановить игру и забрать заработанные на данный момент баллы. На всю игру команде даётся 2 "подсказки": "50 на 50" - компьютер скроет два ошибочных ответа, оставив лишь два ответа, один из которых правильный. «Помощь зала»

- зрители, пришедшие посмотреть игру, подсказывают свои варианты ответов, которые при желании можно принять.

А также выполнить верно практическую часть за 5 минут, за него команда получает 5 баллов, если по истечению времени команды не соберут правильно программу, балл не получает никто. Задание 2 раунда будет звучать так: каждой команде необходимо правильно собрать программу написанную на изученном языке программирования, Команда.....собирает программу на JAVA. Команда..... собирает на языке C#.

По окончании игры проходит суммирование баллов, команды получают дипломы 1 и 2 места, сладкие призы, а также отметкой по предмету.

Всем понятны правило игры? Итак, удачи вам, мы начинаем.

3. Начало игры

Ведущий 2

Итак, у нас 1 раунд

И первый вопрос звучит так:

1. **Точное и понятное предписание исполнителю совершить указанную последовательность команд называется:**
 - A. Программой;
 - B. Алгоритмом;
 - C. Кодом;
 - D. Блок-схемой.
2. **Первая программа была написана ...**
 - A. Чарльзом Бэббиджем;
 - B. Адой Августой Лавлейс;
 - C. Говардом Айкеном;
 - D. Полом Алленом.
3. **Какое «аппетитное» устройство есть у ПК?**
 - A. Пищеблок
 - B. Блок питания
 - C. Полевая кухня
 - D. Интернет-кафе
4. **Для вычислений, обработки информации и управления работой компьютера служит...**
 - A. Память
 - B. Монитор
 - C. Процессор
 - D. Принтер

5. К какому виду программного обеспечения относится текстовый процессор?
- A. Системы программирования
 - B. Системное ПО
 - C. Приложения
 - D. Программы
6. Шина, кольцо, двойное кольцо, звезда. Речь идет о...
- A. Файловой структуре
 - B. Типах сетевой топологии
 - C. Помехоустойчивых сигналах
 - D. Алгоритмах кодирования
7. Без кристаллов какого удивительного химического элемента не было бы персональных компьютеров?
- A. Кремний
 - B. Железо
 - C. Медь
 - D. Кальций
8. Выделенную группу объектов нельзя:
- A. Удалить
 - B. Скопировать
 - C. Перенести
 - D. Переименовать
9. Для чего память компьютера не предназначена?
- A. Запись информации
 - B. Хранение информации
 - C. Выдача информации
 - D. Преобразование информации
10. Для работы принтера, подключенного к компьютеру, необходима программа:
- A. Загрузчик
 - B. Драйвер
 - C. Утилита
 - D. Интерпретатор
11. Какой рабочий инструмент существует?
- A. Процессорный топор
 - B. Дисковая пила
 - C. Модемный молоток
 - D. Экранные щипцы
12. Важнейшей характеристикой процессора НЕ является:
- A. Адресное пространство
 - B. Объем процессора
 - C. Тактовая частота
 - D. Разрядность

13. Какая система счисления применяется в ЭВМ?
- A. Десятичная
 - B. Пятеричная
 - C. Двоичная
 - D. Шестидесятеричная
14. Какие языки программирования относятся к объектно-ориентированным ?
- A. C#, JS, PHP, Java
 - B. HTML, CSS, Pascal, Perl
 - C. Assembler, Basic, C, Swift
 - D. Algol, Cobol, Fortran, Python
15. Какой вид тестирования относится к функциональному тестированию?
- A. Регрессионное
 - B. Нагрузочное
 - C. Объемное
 - D. Установки
16. Какой вид тестирования относится к нефункциональному тестированию?
- A. Локализации
 - B. Системное
 - C. Приемочное
 - D. Смоук
17. Какой тип данных относится к символьным?
- A. char
 - B. double
 - C. int
 - D. float
18. Назовите оператор присваивания в объектно-ориентированных языках программирования?
- A. +
 - B. :=
 - C. ≡
 - D. *
19. Назовите цикл в котором сначала выполняется тело цикла, а затем оценивается условие?
- A. For
 - B. while
 - C. foreach
 - D. do...while
20. Назовите цикл который используется для перебора элементов?
- A. For
 - B. while
 - C. foreach
 - D. do...while

21. Назовите оператор, который используется для прерывания цикла, не дожидаясь его завершения?

- A. continue
- B. break
- C. foreach
- D. return

22. Назовите конструкцию для проверки условия?

- A. if...else
- B. do...while
- C. switch/case
- D. return

23. Назовите операторы для объявления переменных?

- A. var
- B. var
- C. vur
- D. nir

24. Назовите именованную область памяти для хранения данных?

- A. Массив
- B. Переменная
- C. Объект
- D. Константа

25. Назовите оператор, который объявляется при выполнении какого-то действия?

- A. do...while
- B. function
- C. switch/case
- D. foreach

26. Назовите оператор, который не изменяет значение переменной?

- A. var
- B. function
- C. const
- D. foreach

Ведущий 1:

А сейчас настало время 2 раунда.

На столах лежат части готовой программы, вам необходимо правильно в течении 5 минут собрать программу.

Время пошло!.....

C#

```
public static
void Main (
string[] args )
{
for ( int i=1; i<=5; i++ )
{
Console.WriteLine ( "Цикл for C#: итерация {0}", i ); }
}
```

JS

```
const n = 5;
for ( let i = 1; i <= n; i++ )
{
console.log ( "Я люблю JavaScript." );
}
```

4. Подведение итогов, рефлексия

Пока участники команды ждут подсчёта результатов, ведущие задают пословицы.

Ведущий 2:

Ваша задача будет состоять в том, чтобы отгадать пословицу. А пословицы перефразированы на компьютерный сленг, а вам нужно узнать, какая же на самом деле там пословица, но ваше время ограничено.

Вопросы для Команды 1.

1. Дарёному компьютеру в системный блок не заглядывают.

Ответ: дареному коню в зубы не смотрят.

1. По ноутбуку встречают, по уму провожают.

Ответ: по одежке встречают, по уму провожают.

3. Компьютер памятью не испортишь.

Ответ: кашу маслом не испортишь.

4. Утопающий за «F1» хватается

Ответ: утопающий за соломинку хватается.

5. Мал микропроцессор, да дорог

Ответ: мал золотник, да дорог.

1. Семь бед - один «End».

Ответ: семь бед – один ответ.

1. Бит байт бережет.

Ответ: копейка рубль бережет.

Вопросы для команды 2.

1. Семь раз подумай, один раз удали.

Ответ: семь раз отмерь, один раз отрежь.

1. Наудалаял с три Корзины.

Ответ: наврал с три короба.

1. Не всё WINDOWS, что висит.

Ответ: не все золото, что блестит.

1. В здоровом компьютере – здоровый процессор.

Ответ: в здоровом теле – здоровый дух.

1. Мышь и клавиатура все перетрут.

Ответ: терпение и труд все перетрут.

1. У компьютера ярлыки велики.

Ответ: у страха глаза велики.

1. Ноутбук в портфеле не утаишь.

Ответ: шило в мешке не утаишь.

В аудитории собираются все участники, комиссия подводит итоги.
Команда – победитель награждается призами.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПРОВЕДЕНИЯ ВНЕАУДИТОРНОГО МЕРОПРИЯТИЯ

Интеллектуальная игра – это соревнование в умении быстро думать, отвечать, обосновывать свои ответы. Правила игры, следующие: Правила игры аналогичны правилам игры “Кто хочет стать миллионером?”, только вместо денежной суммы команда набирает баллы, максимальное количество баллов 31, чтобы выиграть нужно ответить правильно на 26 вопросов в первом раунде, к каждому вопросу даётся 4 варианта ответов. Правильный из них - лишь один. В любой момент можно остановить игру и забрать заработанные на данный момент баллы. На всю игру команде даётся 2 "подсказки": "50 на 50" - компьютер скроет два ошибочных ответа, оставив лишь два ответа, один из которых правильный. «Помощь зала» - зрители, пришедшие посмотреть игру, подсказывают свои варианты ответов, которые при желании можно принять.

А также выполнить верно практическую часть за 5 минут, за него команда получает 5 баллов, если по истечению времени команды не соберут правильно программу, балл не получает никто. Задание 2 раунда будет звучать так: каждой команде необходимо правильно собрать программу написанную на изученном языке программирования, Команда.....собирает программу на JAVA. Команда..... собирает на языке C#.

По окончании игры проходит суммирование баллов, команды получают дипломы 1 и 2 места, сладкие призы, а также отметкой по предмету.

Уважаемые участники, во время проведения игры запрещается пропускать какую-либо станцию и передавать другой команде какие-либо сведения.

Участниками интеллектуальной игры являются обучающиеся в возрасте 16-18 лет. Сбор участников, формирование команд и инструктаж проведения интеллектуального турнира проходит в компьютерной аудитории.

В игре принимают участие 2 команды по 2 человека в каждой. Состав команд заранее известен. Для команд дается задание: придумать название команды и приготовить приветствие команды.

Такой подход, способствует развитию коммуникативных навыков обучающихся и навыков взаимодействия в команде, ответственности.

Игра включает в себя выполнение 2 раундов. 1 раунд ответить на вопросы, 2 раунд – выполнить практическое задание. Победителем считается команда, набравшая большее количество баллов.

Тщательно продуманный сценарий, подбор интересных заданий практической направленности, слаженная работа организаторов-студентов мероприятия, преподавателей–единомышленников позволяет избежать недоразумений и спорных ситуаций в ходе игры, и даёт возможность второкурсникам раскрыть свои умственные способности и творчески показать себя.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

1 раунд (Ответить на вопросы)

вопросы

1. Точное и понятное предписание исполнителю совершить упорядоченную последовательность команд называется:
A. Программой;
B. Алгоритмом;
C. Кодом;
D. Блок-схемой.
2. Первая программа была написана ...
A. Чарльзом Бэббиджем;
B. Алой Августой Лавлейс;
C. Говардом Айкеном;
D. Полом Адленом.
3. Какое «аппетитное» устройство есть у ПК?
A. Письменный
B. Блок питания
C. Полевая кухня
D. Интернет-кафе
4. Для вычисления, обработки информации и управления работой компьютера служат...
A. Память
B. Монитор
C. Процессор
D. Принтер
5. К какому виду программного обеспечения относится текстовый процессор?
A. Системы программирования
B. Системное ПО
C. Приложения
D. Программы
6. Шина, кольцо, двойное кольцо, звезда. Речь идет о...
A. Файловой структуре
B. Типах сетевой топологии
C. Помехоустойчивых сигналах
D. Алгоритмах кодирования

7. Без кристаллов какого удивительного химического элемента не было бы персональных компьютеров?
A. Кремний
B. Железо
C. Медь
D. Кальций
8. Выделенную группу объектов нельзя:
A. Удалить
B. Скопировать
C. Перенести
D. Переименовать
9. Для чего память компьютера не предназначена?
A. Запись информации
B. Хранение информации
C. Выдача информации
D. Преобразование информации
10. Для работы принтера, подключенного к компьютеру, необходима программа:
A. Загрузчик
B. Драйвер
C. Утилиты
D. Интерпретатор
11. Какой рабочий инструмент существует?
A. Процессорный топор
B. Дисковая шпала
C. Молотный молоток
D. Экранные шпильки
12. Важнейшей характеристикой процессора НЕ является:
A. Адресное пространство
B. Объем процессора
C. Тактовая частота
D. Разрядность

13. Какая система счисления применяется в ЭВМ?

- A. Десятичная
- B. Пятиричная
- C. Двоичная
- D. Шестидесятиричная

14. Какие языки программирования относятся к объектно-ориентированным ?

- A. C#, JS, PHP, Java
- B. HTML, CSS, Pascal, Perl
- C. Assembler, Basic, C, Swift
- D. Algol, Cobol, Fortran, Python

15. Какой вид тестирования относится к функциональному тестированию?

- A. Регрессионное
- B. Нагрузочное
- C. Объемное
- D. Установки

16. Какой вид тестирования относится к нефункциональному тестированию?

- A. Локализация
- B. Системное
- C. Приемочное
- D. Смоук

17. Какой тип данных относится к символьным?

Приложение 2
Практическая часть

```
C#  
public static  
void Main (  
string[] args )
```

```
{  
for ( int i=1; i <= 5;  
i++) )  
{
```

Приложение 3

Презентация

КТО ХОЧЕТ СТАТЬ ПРОГРАММИСТОМ

ИГРА



1

Вышли из игры ВЛЮБИ Понимать задачу

ВОПРОС № 1

Точнее и конкретнее программисты используют следующие устройства, обеспечивающие надежность новых технологий.

А) Программисты Б) Кодеры
В) Алгоритмы Д) Векторный

2

Вышли из игры ВЛЮБИ Понимать задачу

ВОПРОС № 2

Первая программа была написана

А) Чарльзом Бэббиджем Б) Готфридом Адамом
В) Луи Жакобом Лавалем Д) Леоном Алленом

3

Вышли из игры ВЛЮБИ Понимать задачу

ВОПРОС № 3

Какой элемент устройства есть у ПК?

А) Клавиатура Б) Клавиша курсора
В) Клавиша мыши Д) Клавиша скролла

4

Вышли из игры ВЛЮБИ Понимать задачу

ВОПРОС № 4

Для выполнения, обработки информации и управления работой компьютера требуются:

А) Память Б) Процессор
В) Мышь Д) Принтер

5

Вышли из игры ВЛЮБИ Понимать задачу

ВОПРОС № 5

К какому типу программной информации относятся настольные программы?

А) Системы программирования Б) Приложения
В) Системы ИО Д) Программы

6

Вышли из игры ВЛЮБИ Понимать задачу

ВОПРОС № 6

Шанс, везенье, удача, стеченье обстоятельств...

А) Физическая структура Б) Программная структура
В) Типовая сетевая топология Д) Структура кодирования

7

Вышли из игры ВЛЮБИ Понимать задачу

ВОПРОС № 7

Какое устройство имеет устройство компьютера и не было бы без него?

А) Процессор Б) Мышь
В) Жесткий диск Д) Клавиатура

8

Вышли из игры ВЛЮБИ Понимать задачу

ВОПРОС № 8

Выполнение / группа объектов команды

А) Запись Б) Команда
В) Структура Д) Переносимость

9

Вышли из игры ВЛЮБИ Понимать задачу

ВОПРОС № 9

Для чего нужна информация об адресе члена?

А) Адрес информации Б) Адрес информации
В) Адрес информации Д) Адрес информации

10

Вышли из игры ВЛЮБИ Понимать задачу

ВОПРОС № 10

Для работы программы, написанной в компьютеру, необходимо:

А) Загрузка Б) Установка
В) Проверка Д) Проверка

11

Вышли из игры ВЛЮБИ Понимать задачу

ВОПРОС № 11

Какой рабочий инструмент существует?

А) Программный код Б) Программный код
В) Программный код Д) Программный код