

## Тематичне опитування

з теми: "Алгоритми і програми"

Виконав учень/-ця 5 кл \_\_ гр. \_\_\_\_\_

1. Що таке **команда**? Якими **способами** можна подавати **команди**?  
**Наведіть приклади команд**, поданих кожним зі способів. Що таке **система команд виконавця**?
2. Якими **способами** можна подавати алгоритм? Які алгоритми називаються **лінійними**?
3. Яке **призначення** різних частин Головного вікна середовища Scratch 2? Як можна **запустити** проєкт на виконання?
4. Як можна **зберегти** проєкт на носії? Як можна **відкрити** збережений проєкт?
5. Що таке **образ виконавця**? Як можна **змінити** образ виконавця під час виконання проєкту?
6. Як можна використати **звуки** у проєкті? Як можна змінити **тло** Сцени?
7. Який процес називається **циклічним**? Що таке **цикл** в алгоритмі?
8. Що таке **цикл з лічильником**? Як він виконується?
9. Які цикли називають **вкладеними**? Яка команда циклу з лічильником у Scratch 2?
10. Що таке **висловлювання**? Наведіть **приклади істинних та хибних** висловлювань
11. Чи може **розповідне речення** не бути **висловлюванням**? Якщо **так**, наведіть **приклади і поясніть** свою відповідь.
12. Що таке **розгалуження**? Як виконується **повне** розгалуження? Як виконується **неповне** розгалуження? (**Намалюйте блок-схему повного та неповного розгалуження**)