

Узагальнюючий урок з теми:

«Створення алгоритмів і програм з використанням змінних і різних алгоритмічних структур: лінійних, розгалужень і повторень.»

Виконав учень/-ця 7 кл. __ гр. ____

1. *Яка величина називається змінною? Яка величина називається сталою?*
2. *Чим характеризується кожна величина? Який загальний вигляд команди присвоювання?*
3. *Що використовують як знак присвоювання?*
4. *Що може бути значенням величини?*
5. *Як створити нову змінну в Scratch 2?*
6. *Як надати або змінити значення змінної у Scratch 2?*
7. *Чим відрізняється лінійний фрагмент алгоритму від розгалуження?*
8. *При яких значеннях змінних результатом виконання алгоритму обчислення значення виразу $(4*x-y)/(x+2*y)$ буде повідомлення: «Обчислити неможливо»? Наведіть кілька прикладів.*
9. *Чим відрізняється алгоритм для обчислення значення виразу $(2*x+y)/(2*x-y)$ від алгоритму для обчислення значення виразу $(2*x*y)*(2*x - y)$?*
10. *Чи існує вираз з однією змінною, що містить дію ділення на вираз зі змінною, значення якого можна обчислити при будь-яких значеннях цієї змінної?*
11. *Як можна використати в розгалуженні координати положення виконавця на Сцені? Наведіть приклад.*
12. *Як можна визначити, використовуючи розгалуження, яке з двох різних чисел більше?*