Informatika · 8. třída

Úlohy 1–2

Jméno: _____

1 Proměnné v programu

Zakroužkujte správnou odpověď.

1 **Program: nastav a na 4; nastav b na a + 3; nastav a na 10. Kolik je b?**

a 13 · b 10 · c 4 · d 7

2 **Program: nastav body na 10; když body > 5, změň body o 5, jinak nastav body na 0. Kolik je bodů?**

a 0 · b 10 · c 5 · d 15

3 **Program se zeptá „Kolik je ti let?“ a odpověď uloží do proměnné věk. Odkud se hodnota vzala?**

a program si ji vymyslel · b z náhodného čísla · c z hodin v počítači · d ze vstupu od uživatele

4 **Program: nastav a na 2; nastav b na 5; nastav pom na a; nastav a na b; nastav b na pom. Jaké jsou hodnoty?**

a a = 5, b = 5 · b a = 2, b = 5 · c a = 5, b = 2 · d a = 2, b = 2

5 **Jaký název proměnné pro čas do konce kola je nejsrozumitelnější?**

a promenna · b zbyvajici_cas · c x · d a1

6 **Program: nastav x na 5; nastav x na x · 2; změň x o 3. Kolik je x?**

a 10 · b 13 · c 16 · d 8

7 **Program: nastav skóre na 0; opakuj 3×: změň skóre o 10. Jaká je hodnota skóre?**

a 13 · b 30 · c 10 · d 0

8 **K čemu se ve hře hodí příkaz „vyber náhodné číslo od 1 do 6“?**

a ke změně barvy pozadí · b k hodu kostkou · c k ukončení hry · d k uložení jména hráče

2 Formáty souborů, cloud a záloha

Spojte čarou, co k sobě patří.

1 pravidlo zálohování 3-2-1	●	● a) více souborů zabalených a zmenšených do jednoho
2 TXT	●	● b) 3 kopie dat, na 2 různých médiích, 1 kopie mimo domov
3 ZIP	●	● c) prostý text bez formátování
4 JPG	●	● d) fotografie se ztrátovou kompresí