

РЕШИ шесть ЦИФРОВЫХ КРОССВОРДОВ, созданных учащимися твоей школы, И СОБЕРИ, КАК МОЖНО БОЛЬШЕ БАЛЛОВ В СВОЮ ЦИФРОВУЮ КОРЗИНУ.

Цифровая корзина пополняется одним баллом за каждый правильный ответ на вопрос в любом кроссворде. Дополнительные баллы можно получить, создав новый кроссворд. 10 марта – последний день сдачи Королевой Надежде Валентиновне.

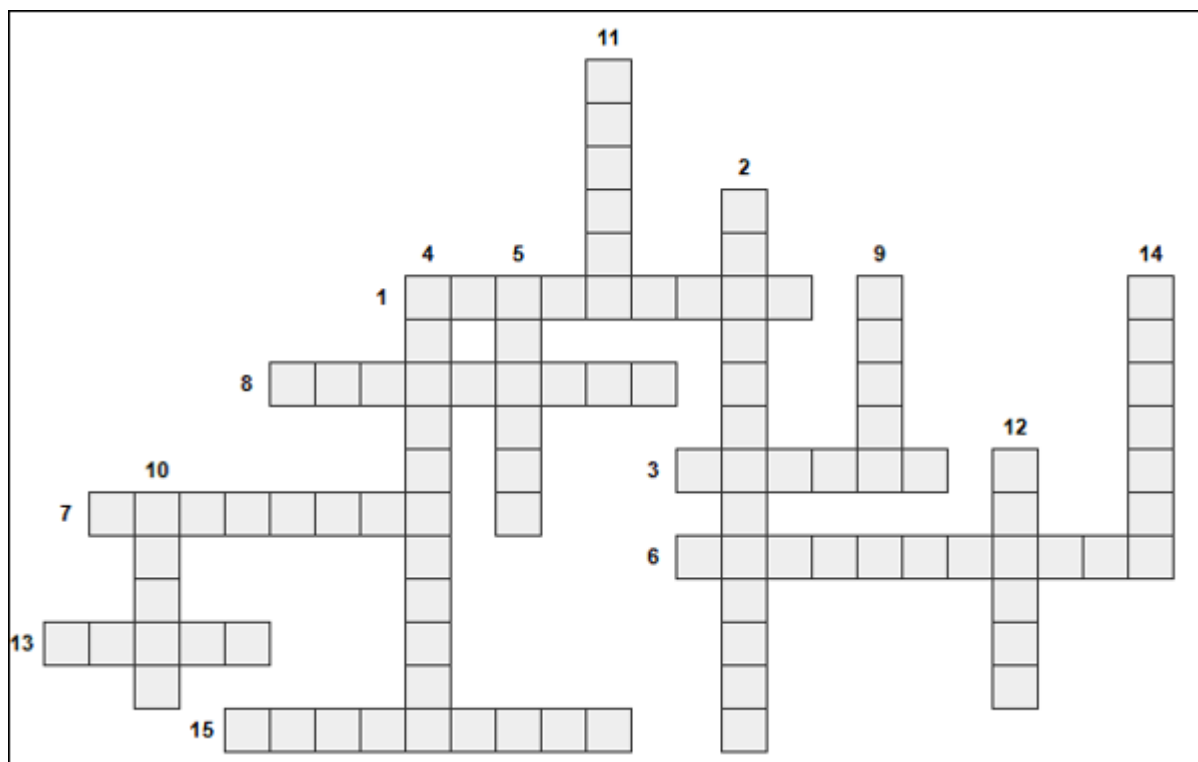
Кроссворд № 1

По вертикали:

2. Оно бежит по проводам.
4. Его собирают из мелких деталей, которые вставляются друг в друга.
5. Материал для роботов.
9. Мы ее не видим, а она отбрасывает нас.
10. Что притягивается?
12. Что заменяет органы чувств у робота?
14. Летает вокруг Земли, исследует планету.

По горизонтали

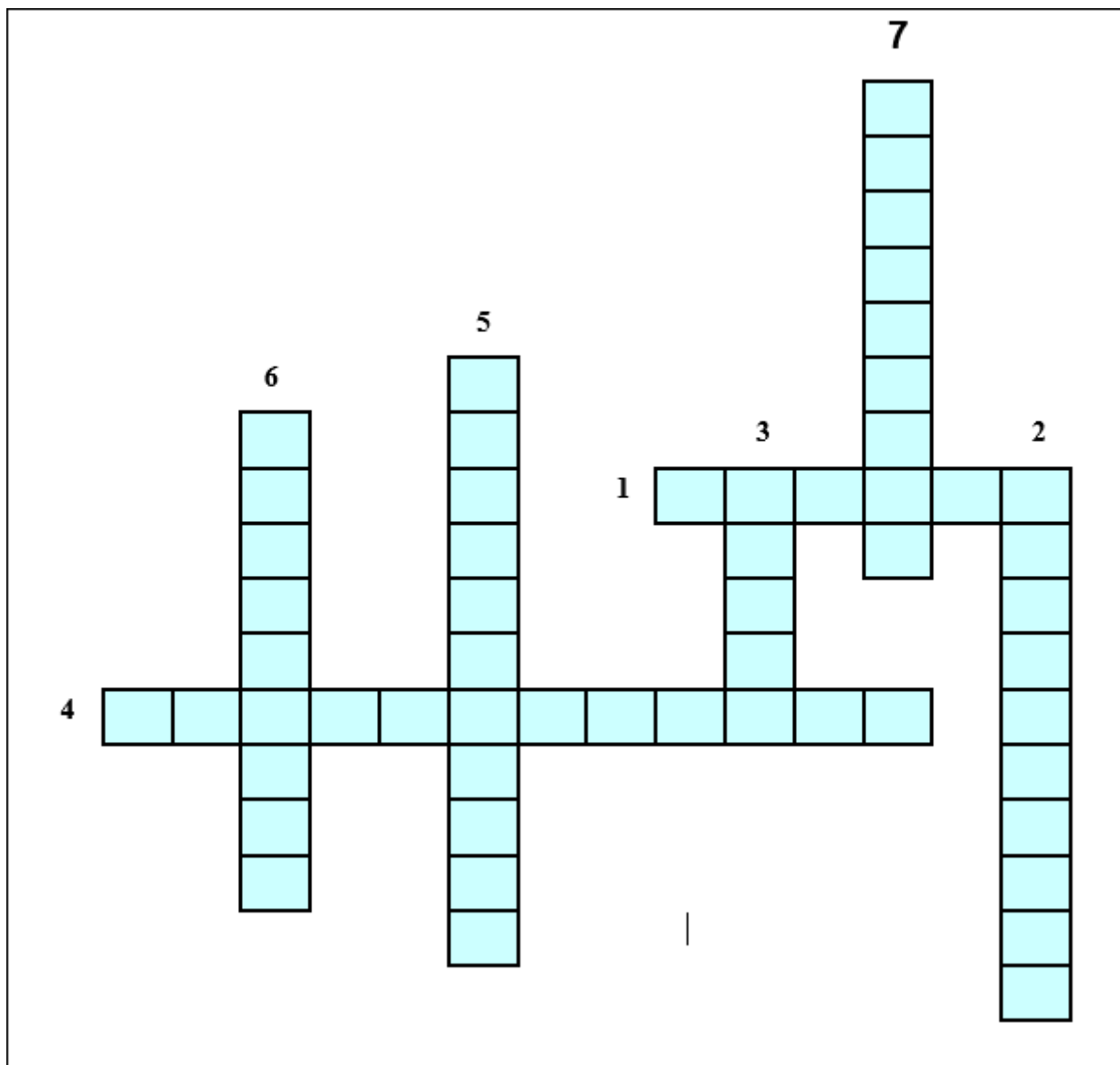
1. С помощью чего можно войти в интернет.
3. Радио и телефонные вышки способствуют приему...
6. Едет без водителя.
7. Предмет, который прячет заряд.
8. Когда всё притягивается.
11. Он светит на работе.
13. Что даёт сигнал?
15. Кто кормит робота?



Кроссворд № 2

1. План действий по осуществлению идей или создания объекта
2. Совокупность методов для достижения желаемого результата.
3. Устройство для выполнения действий, запрограммированных человеком.

4. Аппарат с четырьмя пропеллерами, который обычно управляется пультом дистанционного управления с земли.
5. Летающий аппарат без пилота внутри.
6. Набор команд, которые выполняет компьютер
7. Электронное устройство, которое работает с информацией и данными.



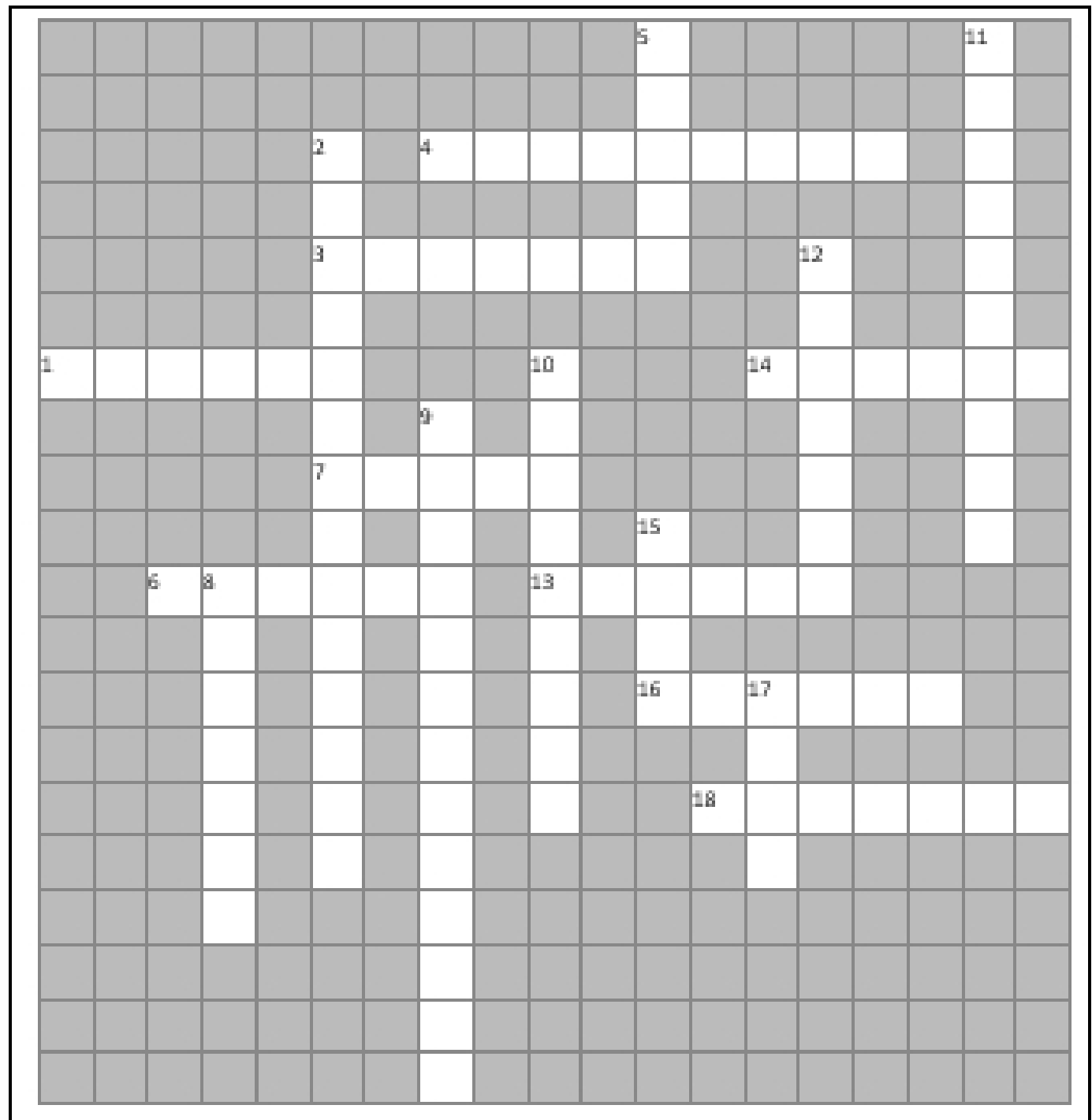
Кроссворд №3

По горизонтали:

1. Герой проекта, программируемый пользователем
3. Цвет группы блоков Создаваемых пользователем
4. Цвет группы блоков Звуков
6. Последовательность из нескольких соединенных команд
7. Фон проекта
13. Цвет группы блоков Событий
14. Кнопка запуска программы
16. Один из возможных видов оформления персонажа
18. Цвет группы блоков Операторы

По вертикали:

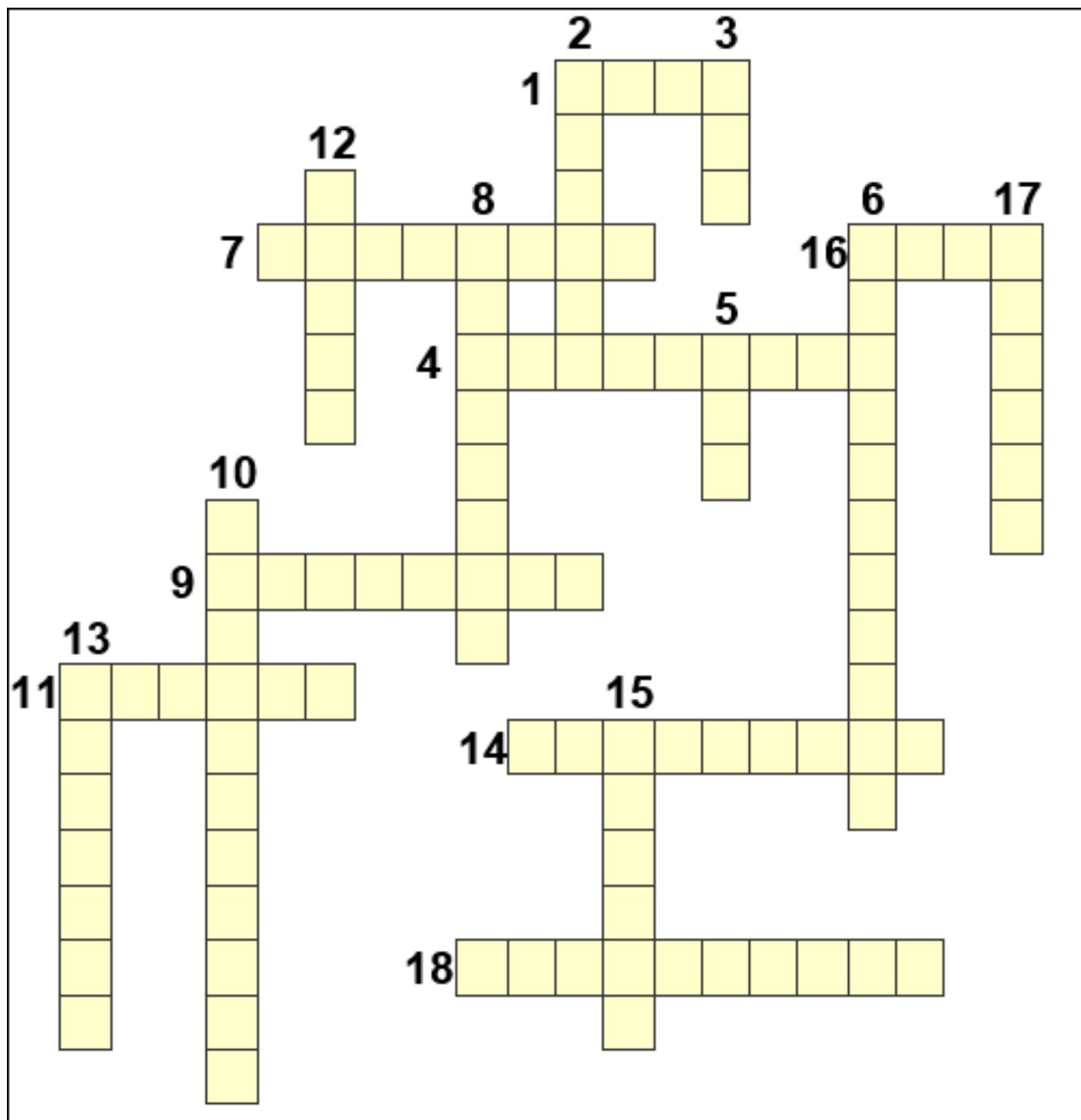
2. Способ добавления команды к скрипту
5. Цвет группы блоков Движения
8. Цвет группы блоков Переменных
9. Кнопка остановки программы
10. Цвет группы блоков Управления
11. Цвет блока Внешний вид
12. Цвет группы блоков Сенсоров
15. Частица-пазл (команда), используемая для создания кода
17. Последовательность из нескольких соединенных скриптов, прикрепленных друг к другу



Кроссворд № 4

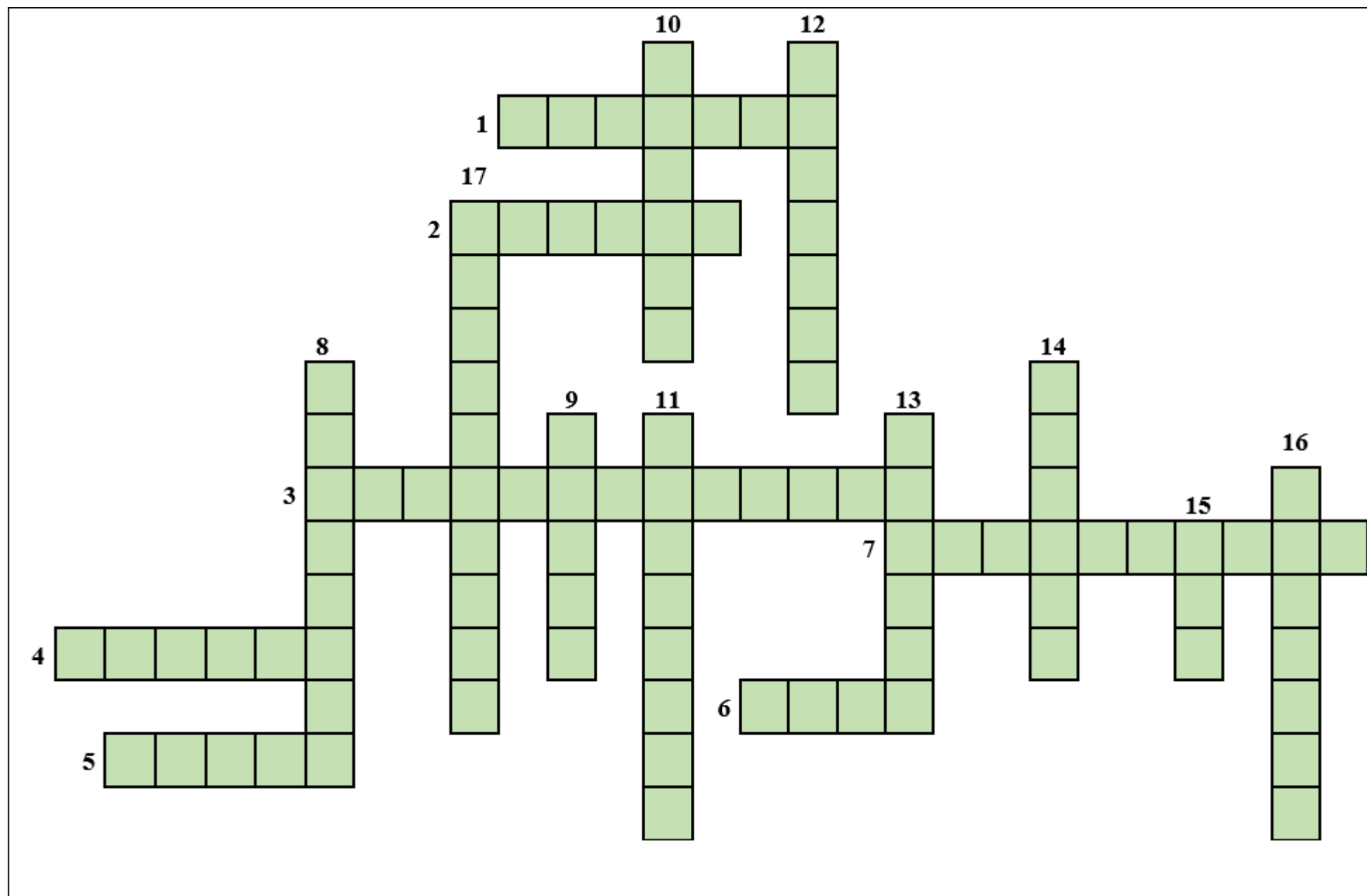


1. Серия блоков скриптов, прикрепленных друг к другу.
2. Алгоритм поведения объектов.
3. Графические блоки, которые отвечают за определенные команды.
4. Внешний вид программы после запуска.
5. Задний план проектов.
6. Какой цикл можно запрограммировать с помощью блока «Повторять всегда»?
7. Точный порядок действий и сообщений, который описывает поведение объектов.
8. Создание движущихся объектов или их внешнего вида.
9. Точный порядок действий (команд), в результате выполнения которых решается поставленная задача.
10. Как работают команды в разных скриптах с одинаковыми шапками.
11. Основной объект, с которым взаимодействует пользователь в проекте (может быть персонажем, предметом или любыми визуальным элементом).
12. Место, где спрайты двигаются, рисуют и взаимодействуют между собой.
13. Действия, которые запускают выполнение скриптов.
14. Какие данные добавляют в овальные поля блоков (цепочки любых символов, которые можно написать, используя клавиатуру)?
15. Специальное окно, в котором пользователь может хранить объекты.
16. Частица-пазл, используемая для создания кода.
17. Визуальные состояния спрайта, которыми можно изобразить действия спрайта.
18. В каком блоке расположены циклические команды?



Кроссворд № 5

1. Процесс проверки и исправления ошибок в конструкции и программе робота.
2. Соединение и закрепление различных компонентов робота друг с другом.
3. Междисциплинарная область техники, включающая в себя проектирование, создание, эксплуатацию и применение роботов.
4. Деталь, выполняющая роль в обеспечении плавного и точного движения механизмов.
5. Деталь, выполняющая функцию несущих элементов, распределяющих нагрузки.
6. Заранее определённая трасса и маршрут, по которому должен передвигаться робот.
7. Путь, по которому движется робот.
8. Механизм, который преобразует один вид энергии или движения в другой.
9. Часть робота, которая заставляет его двигаться.
10. Провод для передачи сигналов и питания между компонентами робота.
11. Элемент механической передачи, который используется для преобразования и передачи крутящего момента.
12. Датчик, используемый для определения контакта робота с окружающими объектами или поверхностями.
13. Специальное устройство, которое помогает роботу «чувствовать» окружающую среду.
14. Деталь, которая обеспечивает движение робота и отвечает за его перемещение.
15. Стержень или цилиндр, который соединяет различные компоненты робота.
16. Экран на контроллере с отображением данных, состояния системы, инструкций или результатов работы робота.
17. Мини-компьютер робота, который управляет всем, что он делает.



Кроссворд № 6

По горизонтали:

1. Язык программирования.
3. Это указание компьютерной программы действовать как некий интерпретатор для решения задачи.
4. Экземпляр класса, который имеет свои собственные значения свойств и может вызывать методы, определенные в классе.
6. Вид программного обеспечения, являющегося основой различных прикладных программных продуктов.
7. Контракт, определяющий набор методов, которые класс должен реализовать.
8. Человек, животное или техническое устройство, способное выполнять определенный набор команд.
10. Алфавит Морзе, язык жестов.
11. Процесс создания компьютерных программ.
13. Порядок действий, которые необходимо выполнить для решения определенной задачи.
15. Структура данных, хранящая набор значений, идентифицируемых по индексу или набору индексов, принимающих целые значения из некоторого заданного непрерывного диапазона.
16. Повторяющийся алгоритм
19. Идентификатор, используемый для хранения значений в памяти компьютера. Можно присваивать или изменять его значения.
20. Алгоритм составляется только из команд, входящих в СКИ исполнителя.
22. Свойство алгоритма, означающее, что путь решения задачи разделен на отдельные действия.
23. Руководство пользователя.
24. Телефон, компьютер, телевизор, модели – это в общем...
25. Блок кода, который выполняет определенную операцию. Функции могут быть вызваны и использованы в различных частях программы.

По вертикали:

2. Алгоритм, имеющий строгий порядок действий.
5. Графическая нотация для описания алгоритмов. Используется программистами в процессе разработки компонентов.
9. Специалист, занимающийся созданием игр, приложений.
12. Алгоритм, имеющий условие выбора.
14. Объект, который представляет ошибку или необычную ситуацию, возникающую во время выполнения программы.
17. Некоторый объект, способный выполнять определённый набор команд.
18. Структура данных, работающая по принципу: «первый пришёл, первый ушёл», а извлекается из начала.
21. Процесс, когда функция вызывает саму себя.

