



ИМЕ: _____



Задача 1. Определете вида на устройствата и свържете със стрелка.

ИЗХОДНИ
УСТРОЙСТВА

ВХОДНИ
УСТРОЙСТВА



Задача 4. Поправи кода. Кой блок е сгрешен – огради. С кой трябва да бъде сменен – огради.



при стартиране ▶



Задача 2. Отбележи.



Няма нужда да притеснявам възрастните с моите проблеми с хората в чата. ☐

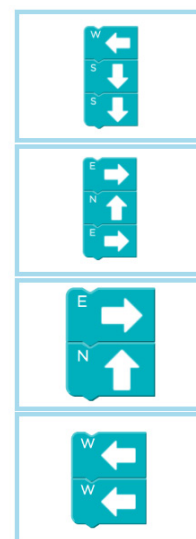
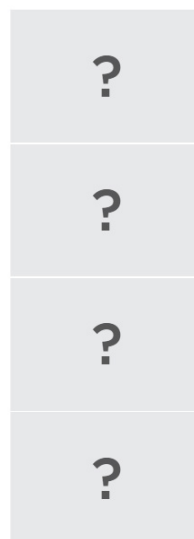
Когато съм в чата, се представям винаги с псевдоним или малко име. ☐

В интернет никой не ме познава и мога да се държа и да правя каквото си искам, без да отговарям за действията си. ☐

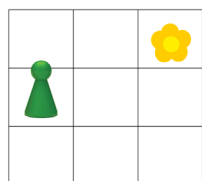
Никога не чета чужда поща без разрешение, дори на най-добър приятел, и не пускам съобщения от името на друг. ☐



Задача 5. Свържи правилно лабиринтите с кода за решаването им.



Задача 3. На всеки ред е записан код. Кой е правилният?



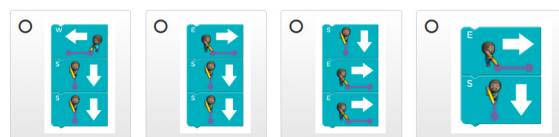
- А)
Б)
В)



- А)
Б)
В)

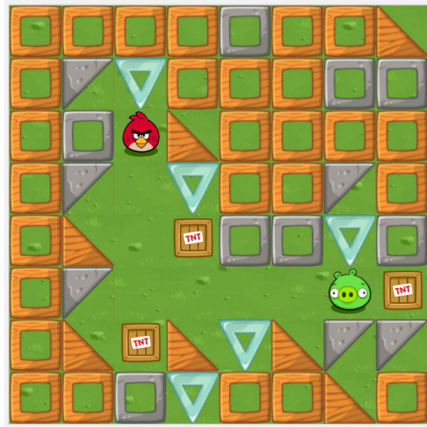


Задача 6. Помогни на художника, като оградиш правилните кодове.





Задача 7. Напиши програма, чрез която птицата да стигне до прасето.



Задача 10. Начертай пътя, зададен с кода.

ПОВТОРИ 3 ПЪТИ

НАПРЕД

НАПРЕД

НАЛЯВО

НАПРЕД

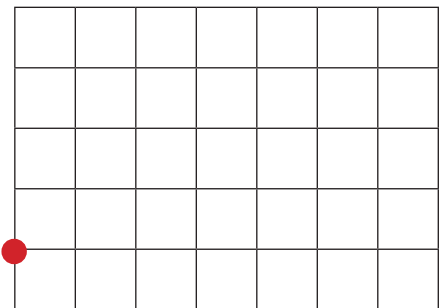
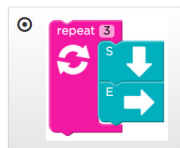
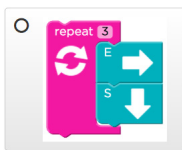
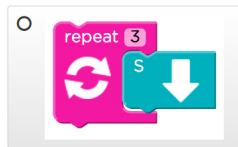
НАДЯСНО



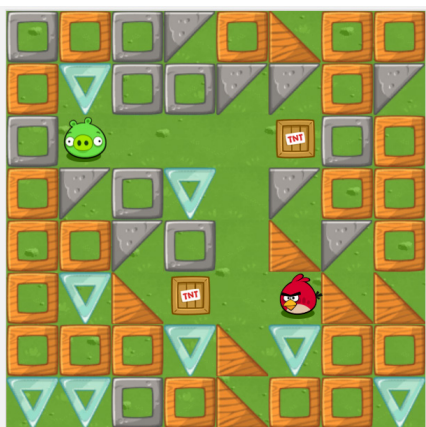
Задача 8. С кой цикъл ще замениш кода?



= ?



Задача 9. Напиши програма, чрез която птицата да стигне до прасето, като използваш цикъл.



Задача 11. Напиши програма, чрез която птицата да стигне до прасето, като използваш цикъл.

