

QUIZIZZ Worksheets

2-Μεταβλητές στο Scratch

Total questions: 20

Worksheet time: 10mins

Instructor name: MARIA PANAGIOTOPOULOU

Name

Class

Date

1.



Ποια θα είναι η τιμή της μεταβλητής A μετά την εκτέλεση των εντολών;

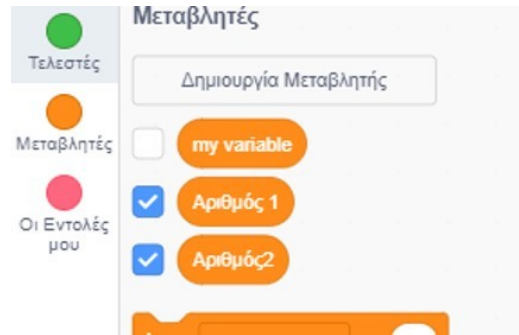
a) 5

b) 20

c) 15

d) 30

2.



Οι μεταβλητές μπορούν να αποθηκεύουν δεδομένα στη μνήμη του υπολογιστή.

a) Λάθος

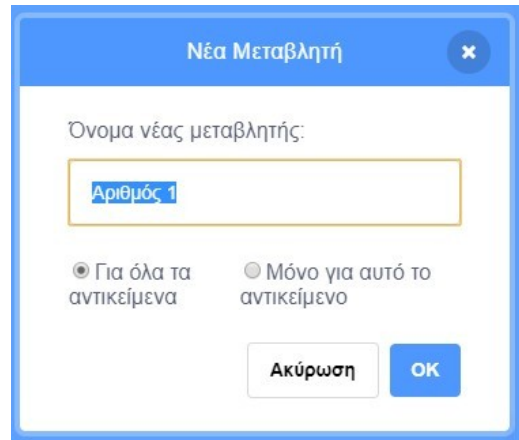
b) Σωστό

3. Όταν φτιάχνω μια καινούρια μεταβλητή, αυτή εμφανίζεται αυτόματα και στις εντολές και στην σκηνή του Scratch.

a) Λάθος

b) Σωστό

4.

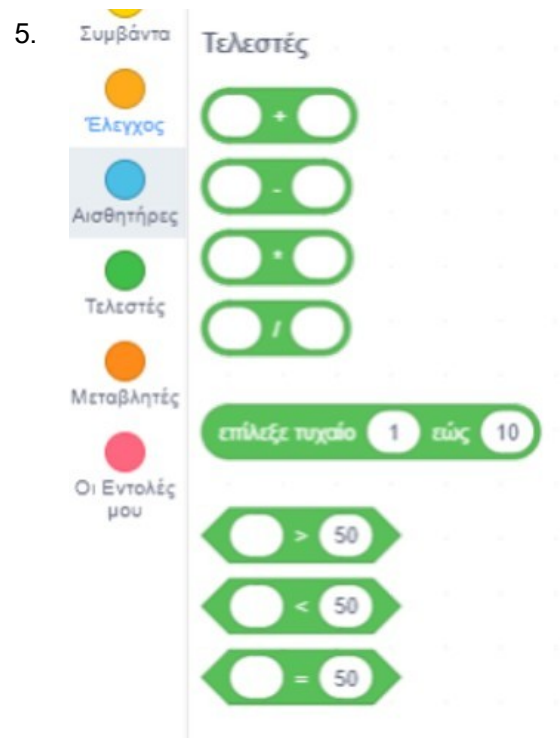


Όταν φτιάξω μια μεταβλητή, μπορώ να την ονομάσω όπως θέλω!

a) Λάθος

b) Σωστό

c) Σωστά, αρκεί να μην έχω δώσει το ίδιο όνομα σε κάποια άλλη

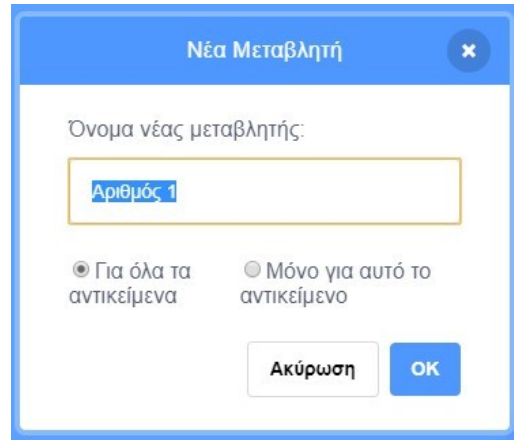


Ποιά είναι η δουλειά των Τελεστών?

- a) Να κάνουν πράξεις και υπολογισμούς
- c) Να αλλάζουν την εμφάνιση του Αντικειμένου

- b) Να αποθηκεύουν στην προσωρινή μνήμη του υπολογιστή
- d) Να στέλνουν μηνύματα.

6.



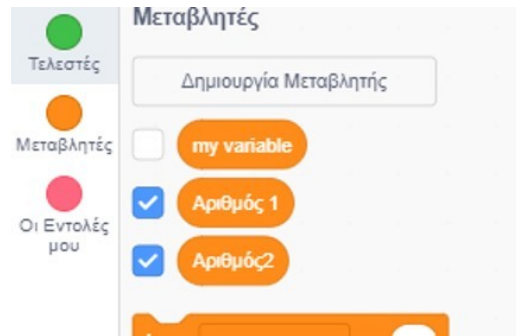
Μπορώ να δώσω ό,τι όνομα θέλω σε μία μεταβλητή?

- a) Όχι b) Ναι
- c) Ναι, αρκεί να είναι διαφορετικό από τις υπόλοιπες

7. Όταν δώσω μία τιμή σε μία μεταβλητή (π.χ. Αριθμός1 = 5), ο υπολογιστής θα την θυμάται για πάντα?

- a) Θα την θυμάται ακόμα και αν κλείσω και ξανανοίξω το Scratch b) Θα το θυμάται, μέχρι να του δώσουμε έναν καινούριο αριθμό (π.χ. Αριθμός1 να γίνει 8).
- c) Όση ώρα έχουμε ανοιχτό το πρόγραμμα του Scratch, ο Αριθμός1 θα είναι πάντα το 5.

8.



Πόσες διαφορετικές μεταβλητές μπορούμε να φτιάξουμε σε ένα πρόγραμμα?

- a) Μέχρι 10 το πολύ.
- b) Όσες θέλουμε!
- c) Μέχρι 2.

9.



Μετά την εκτέλεση των εντολών της οθόνης, γάτα θα εμφανίσει

- a) Γεωργία και μετά Γεωργία
- b) χ και έπειτα χ
- c) χ και έπειτα Γεωργία
- d) Γεωργία και μετά χ

10. Η τιμή μιας μεταβλητής δεν αλλάζει κατά την διάρκεια ενός προγράμματος.

- a) Σωστό
- b) Λάθος

11.



Μετά την εκτέλεση των εντολών τις εικόνας

- a) Η γάτα θα πει 600 για 2 δευτερόλεπτα
- c) Η τιμή της χ θα γίνει 30

- b) Όλα τα προηγούμενα
- d) Η τιμή της ψ θα γίνει 60

12.



Ας υποθέσουμε ότι αρχική τιμή της μεταβλητής x είναι 4.

Πόσο θα είναι η τιμή της μεταβλητής μετά την εκτέλεση του κώδικα;

- a) 0
- c) 1

- b) 2
- d) 3

13.



Πόσες μεταβλητές είναι παρούσες στον υπάρχων κώδικα;

a) 4

b) 3

c) 2

d) 1

14.



Τι θα προκύψει με την εκτέλεση του κώδικα;

- a) Θα μετρά από το 1 έως το 10
- b) Θα μετρά έως το 10 και θα εμφανίζει 11
- c) Θα μετρά από το 10 αντίστροφα μέχρι το 1
- d) Θα μετρά από το 10 αντίστροφα μέχρι το 0

15.



Ποια θα είναι η τιμή της μεταβλητής B μετά την εκτέλεση των εντολών;

- a) 5
- b) 15
- c) 30
- d) 20

16.

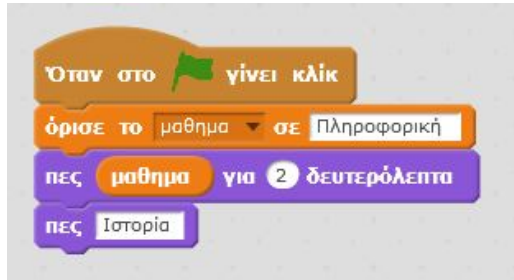


Η γάτα θα πει:

a) x

b) 30

17.



Η γάτα θα πει:

a) Πληροφορική Ιστορία

b) μάθημα

c) μάθημα Ιστορία

d) Ιστορία

18.



Η γάτα θα πει:

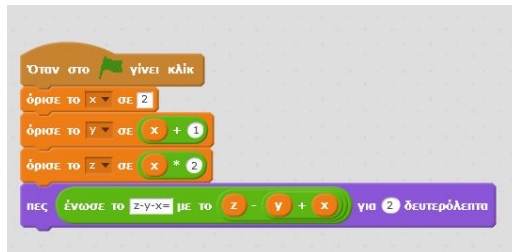
a) 3 6

b) 6 3

c) 6 2

d) 2 6

19.



Η γάτα θα πει:

a) $z-y-x=z-y+z$ b) $z-y-x=-1$ c) $z-y-x=1$ d) $z-y-x=3$

20.



Η γάτα θα πει:

- a) ένωσε το Καλή με το ένωσε το επιτυχία με το ! b) Καλή επιτυχία !
- c) Καλή επιτυχία