

Экзаменационные билеты по информатике 6 класс

Билет 1

1. Понятие сети. Виды компьютерных сетей: локальные, глобальные, региональные, корпоративные компьютерные сети. Понятие рабочая станция, провайдер.
2. Практическое задание. Вычисление выражений, использующих функции целочисленной арифметики.

Билет 2

1. Компьютерные объекты: основные объекты операционной системы, файлы и папки. Путь файла. Работа с объектами файловой системы.
2. Практическое задание. Решение линейных задач.

Билет 3

1. Информационное моделирование как метод познания. Создаем графические модели.
2. Практическое задание. Перевод выражения из математической записи на язык программирования и обратно.

Билет 4

1. Изучение графического редактора Gimp, как средство для создания графической модели.
2. Практическое задание. Решение задач с использованием условного алгоритма.

Билет 5

1. Векторная и растровая графики. Понятие, разница между ними. Программы для работы с графикой, форматы графических файлов.
2. Практическое задание. Решение задач, используя циклический алгоритм.

Билет 6

1. Словесные информационные модели. Математические модели. Создаем многоуровневые списки. Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Создаем табличные модели.
2. Практическая работа. Решение задач, используя алгоритм выбора.

Билет 7

1. Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре.
2. Практическая работа. Решение задач с применением целочисленной арифметики.

Билет 8

1. Зачем нужны графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин. Создаем модели – графики и диаграммы.
2. Практическое задание. Работа в Gimp со слоями.

Билет 9

1. Что такое алгоритм. Языки программирования, их классификация. Трансляторы: компиляторы и интерпретаторы. Этапы разработки программы: алгоритмизация – кодирование – отладка – тестирование. Интерфейс программы.
2. Практическое задание. Работа в Gimp со слоями.

Билет 10

1. Типы данных в Pascal: целый и вещественный, логический и символьный. Операторы присваивания. Структура программы. Сохранение и запуск программы. Арифметические выражения. Стандартные функции. Правила записи арифметических выражений.
2. Практическое задание. Работа с поиском и представлением информации.

Билет 11

1. Организация ветвления в программах. Полный, неполный условный оператор. Описать блок-схему и реализацию на языке программирования. Показать на примере.
2. Практическое задание. Работа в графическом редакторе Gimp с использованием фильтров.

Билет 12

1. Логические связки (or, and, not), логические выражения. Операции сравнения. Вложенный условный оператор. Привести примеры.
2. Практическое задание. Составление изображения в Gimp.

Билет 13

1. Целочисленная арифметика, функции div, mod. Показать на примере.
2. Практическое задание. Редактирование фотографии.

Билет 14

1. Оператор выбора CASE. Перечислимые и ограниченные (интервальные) типы данных. Полный, неполный оператор выбора. Описать блок-схему и реализацию на языке программирования. Показать на примере.
2. Практическое задание. Создание фотоколлажа.

Билет 15

1. Операторы цикла. Оператор цикла с параметром for. Блок-схема и реализация на языке программирования. Рассказать на примере.
2. Практическое задание. Создание коллажа.

Билет 16

1. Операторы цикла. Оператор цикла с предусловием while. Блок-схема и реализация на языке программирования. Рассказать на примере.
2. Практическое задание. Создание анимационной картинки.

Билет 17

1. Операторы цикла. Оператор цикла с постусловием repeat. Блок-схема и реализация на языке программирования. Рассказать на примере.
2. Практическое задание. Работа со слоями.

Билет 18

1. Сравнительная характеристика операторов цикла. Рассмотреть на примерах.
2. Практическое задание. Работа со слоями.

Билет 19

1. Базовые задачи программирования, с использованием операторов цикла: сумма, произведение ряда, нахождение цифр числа.
2. Практическое задание. Создать в программе Gimp анимации движения.