

Pitanja za ponavljanje: Pisana provjera znanja

„Računalne mreže, pretraživanje podataka na Internetu, programski jezik Scratch“

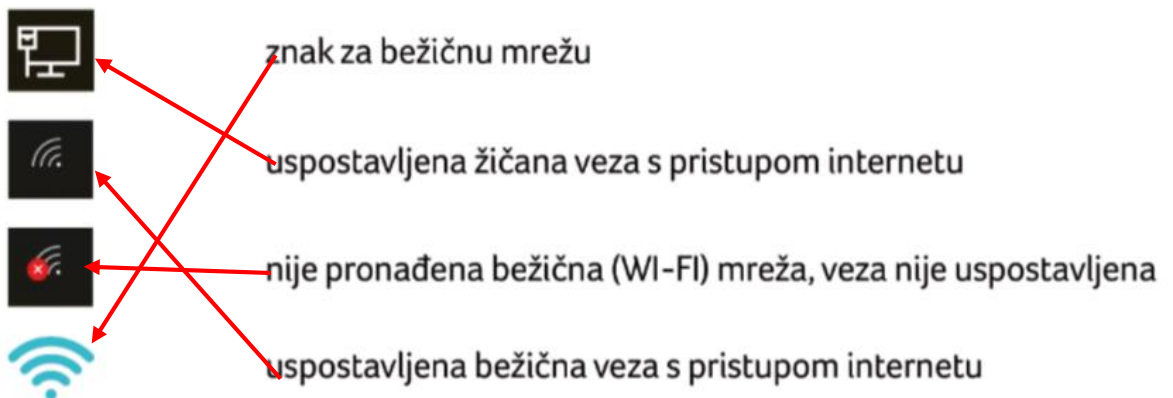
1. Što su računalne mreže?

Računalne mreže olakšavaju razmjenu i dijeljenje podataka, komunikaciju, brzo pronalaženje informacija i suradnju bez obzira na to gdje se nalazimo.

2. Na koje se načine možemo spojiti na računalnu mrežu?

Na računalnu mrežu možemo se spojiti žično ili bežično (Wi-Fi).

3. Spojite simbol s odgovarajućim tekstom.



4. Navedi četiri pravila sigurnog ponašanja na Internetu.

- Nigdje na internetu ne objavljujte osobne podatke o svojim prijateljima, sadržaje elektroničke komunikacije (poruka) ili nečije fotografije, a da za to niste dobili suglasnost.
- Ne raspravljajte s onima koji ismijavaju nečiji izgled ili osobine putem društvenih mreža – takvo ponašanje prijavite učitelju ili roditeljima.
- Informacije koje pronađete na internetu mogu biti netočne i neistinite.
- Uvijek koristite pristojan rječnik, budite ljubazni i dobronamjerni.
- Ne razmjenjujte poruke, video-pozive ili bilo koji način komunikacije sa nepoznatim osobama.
- Svoje osobne podatke ne objavljujte na društvenim mrežama.
- Na internetu se nikada ne predstavljajte kao netko drugi.

- Svaki put kada pregledavamo mrežne stranice na internetu za sobom ostavljamo digitalne tragove.

5. Koje su dvije najkorištenije aplikacije za razmjenu poruka putem računalne mreže?

Viber i WhatsApp

6. Koje sve sadržaje možemo slati koristeći aplikacije Viber ili WhatsApp?

Možemo slati poruke, fotografije, videozapise, stickere (naljepnice), emotikone...

7. Za pretraživanje interneta koristimo se tražilicama. Kako se koristi jedna od najčešće korištenih tražilica?

Jedna od najčešće korištenih tražilica jest Google.

8. Kako unosimo pojam koji želimo pretražiti u tražilicu?

Kada želimo pretražiti Internet koristimo se ključnim pojmovima. Ključni pojmovi mogu biti upisani kao niz riječi ili kao niz zasebnih riječi koje povezuje neka tema.

9. Na početnoj stranici tražilice Google postoje dva gumba koja možete kliknuti kada želite doći do rezultata pretraživanja. Kakve rezultate pretraživanja dobijete ukoliko kliknete „Google pretraživanje“, a kakve rezultate pretraživanja dobijete ukoliko kliknete „Prati me sreća“?

Ako kliknete gumb „Google pretraživanje“, otvorit će vam se popis internetskih stranica na kojima možete pronaći podatke koje tražite.

Ako kliknete gumb „Prati me sreća“, otvara vam se prva stranica koju Google pronađe vezano za upisane ključne riječi.

10. Što znači ako ključne pojmove koje upisujemo u tražilicu prilikom pretraživanja napišemo u navodnim znakovima („“)?

Kada kod pretraživanja koristimo navodne znakove, pretraživač traži točno tim redoslijedom napisane riječi.

11. Ima li razlike ako u pretraživač napišemo Zagreb ili zagreb?

Pretraživač ne razlikuje velika i mala formalna slova. Bez obzira na slova rezultat pretraživanja bit će isti.

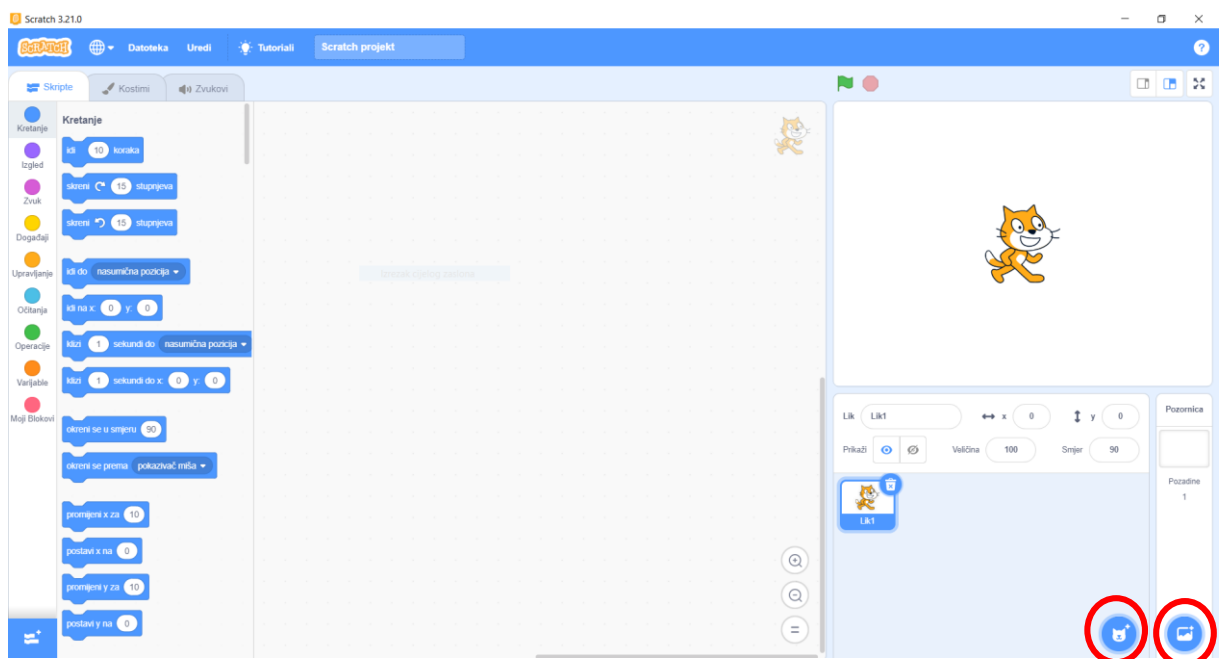
12. Koje ključne riječi bi upisali da želite pretražiti vremensku prognozu za grad Osijek?

Vrijeme Osijek

13. Što je Scratch?

Scratch je programski jezik u kojemu možete izrađivati vlastite programe, animacije ili animirane priče.

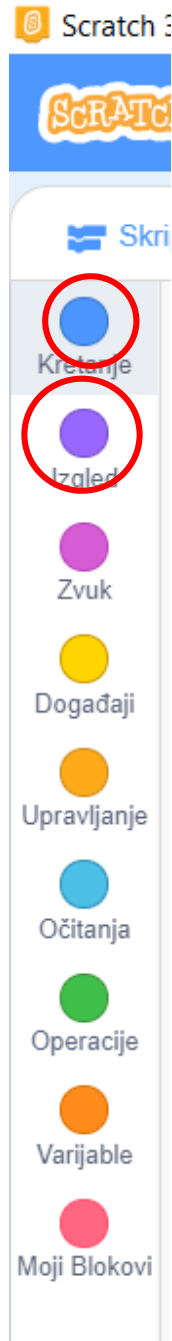
14. Zaokruži naredbe pomoću kojih odabiremo lika i pozadinu u programskom jeziku Scratch.



15. Pomoću koje naredbe započinjemo program u programskom jeziku Scratch?



16. Zaokruži grupe naredbi pomoću kojih možeš upravljati kretanjem i govorom lika u programskom jeziku Scratch.



17. Što je varijabla?

Varijabla je spremnik u koji privremeno pohranjujemo jednu vrijednost.

18. Kako se dodaje varijabla?

Varijabla se stvara tako da u području skripata odaberete kategoriju Varijable, a zatim kliknete na gumb Napravi varijablu. U idućem ćete prozoru upisati Ime varijable i odrediti da je varijabla dostupna za sve likove.

19. Objasnite što je program i od čega se sastoji.

Program je niz naredbi koje se izvršavaju zadanim redom. Izvršavanje naredbi ovisi o ispunjenju zadanog uvjeta.

20. Kako se zove program u programskom jeziku Scratch i što on sadržava?

Svaki program stvoren u programskom jeziku Scratch zove se PROJEKT. Projekt sadržava blokove, kostime, zvukove, likove i pozadine koje možete uređivati i mijenjati ovisno o temi i potrebi svakog projekta.

21. Zaokruži gdje u programskom jeziku Scratch možemo mijenjati ime (naziv) lika i njegovu veličinu.

