

Pitanja za ponavljanje: Pisana provjera znanja

„Sigurno digitalno okruženje, pogreške na računalnoj opremi i programski jezik Scratch“

1. Što su osobni podaci?

Osobni podaci jesu sve informacije koje se odnose na neku osobu.



2. Nabroji neke od opasnosti na internetu.

- Razgovor s nepoznatim osobama putem interneta.
- Objavljivanje fotografija na kojima se lako može prepoznati gdje živite i u koju školu idete.
- Objavljivanje tuđih fotografija.
- Predstavljanje lažnim imenom na internetu.
- Neprimjerena komunikacija putem interneta, slanje zlonamjernih poruka i širenje govora mržnje.
- Preuzimanje neprovjerenog sadržaja s interneta.
- Vrijeđanje, omalovažavanje drugih putem društvenih mreža.

3. Koji su savjeti za sprječavanje opasnosti na internetu.

- Nikada ne otkrivajte osobne podatke nepoznatim osobama na internetu.
- Ne otkrivajte informacije o sebi na internetu jer vas to može dodatno ugroziti.
- Nikome ne otkrivajte svoju zaporku (lozinku) osim roditeljima i odrasloj osobi kojoj vjerujete.
- Često mijenjajte svoje zaporku (lozinke).
- Ne šalžite drugima osobne fotografije, članova obitelji ili prijatelja.

- ŠNe šalžite poruke ili videozapise neprimjerenog i uvredljiva sadržaja.
- Ne otvarajte i ne sudjelujte u virtualnim grupama koje šire mržnju.

4. Od čega se sastoji računalo?

Računalo se sastoji od sklopovlja (hardvera) i programske podrške (softvera).

5. Nabroji dijelove sklopovlja.

Sklopovlje čine: ulazne jedinice, središnja jedinica i izlazne jedinice.

6. Kako ćete prepoznati da ne radi miš i kako ćete otkloniti problem?

Ako je miš kabelom povezan s računalom, provjeriti je li kabel dobro uključen u središnju jedinicu. Ako je miš bežično povezan s računalom, provjeriti je li baterija prazna.

7. Kojim redoslijedom otklanjamo problem na sklopovlju računala?

Prvo provjeravamo jesu li kablovi dobro spojeni i jesu li uključeni u električnu energiju (oni kablovi koji moraju biti uključeni u električnu mrežu). Zamolimo odraslu osobu za pomoć.

8. Nabroji priključke računala koje smo učili.

Priključak za električnu energiju, VGA priključak, HDMI priključak, USB priključak

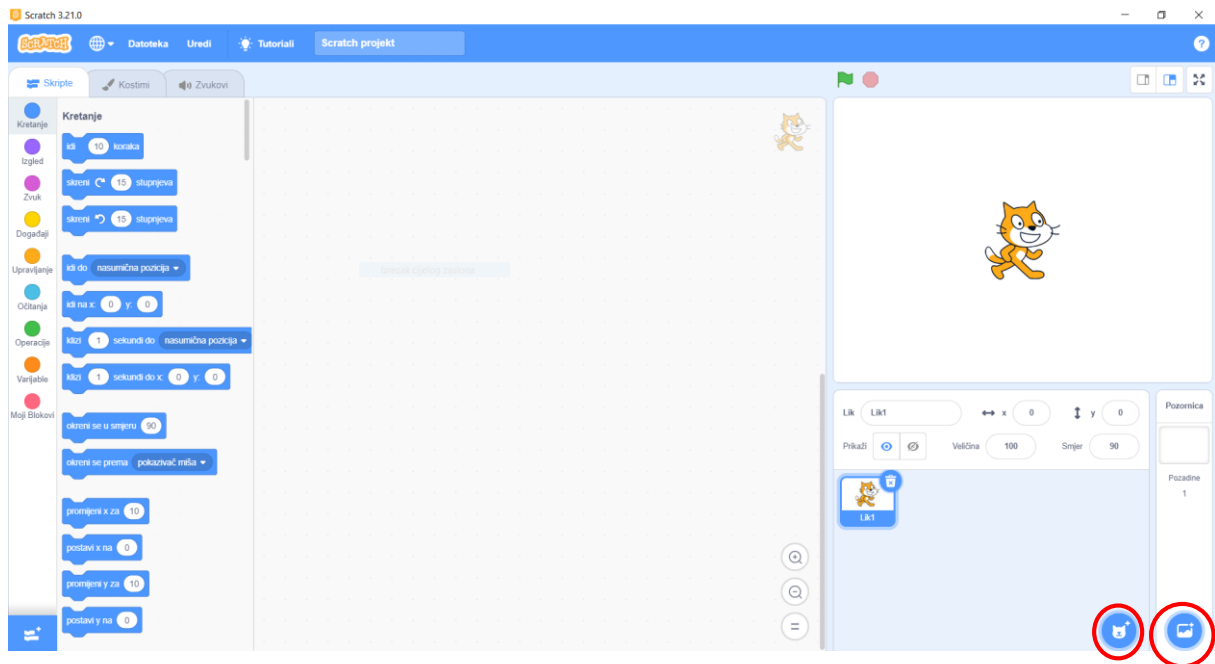
9. Napiši kako bi otklonio/la sljedeću poteškoću na računalu: Računalo je sporo i slabo reagira.

Potrebno je zatvoriti sve programe koje ste otvorili, a koji vam ne trebaju. Kliknite na Start, zatim na Ponovno pokreni i na taj način ponovno pokrenite računalo.

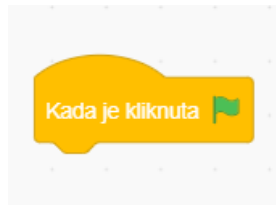
10. Što je Scratch?

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

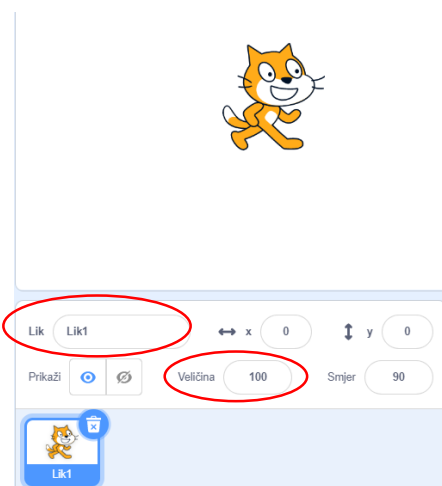
11. Zaokruži naredbe pomoću kojih odabiremo lika i pozadinu u programskom jeziku Scratch.



12. Pomoću koje naredbe započinjemo program u programskom jeziku Scratch.



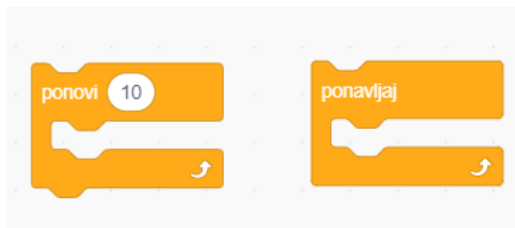
13. Zaokruži gdje u programskom jeziku Scratch možemo mijenjati naziv lika (njegovu ime) i veličinu lika.



14. Spojite parove.

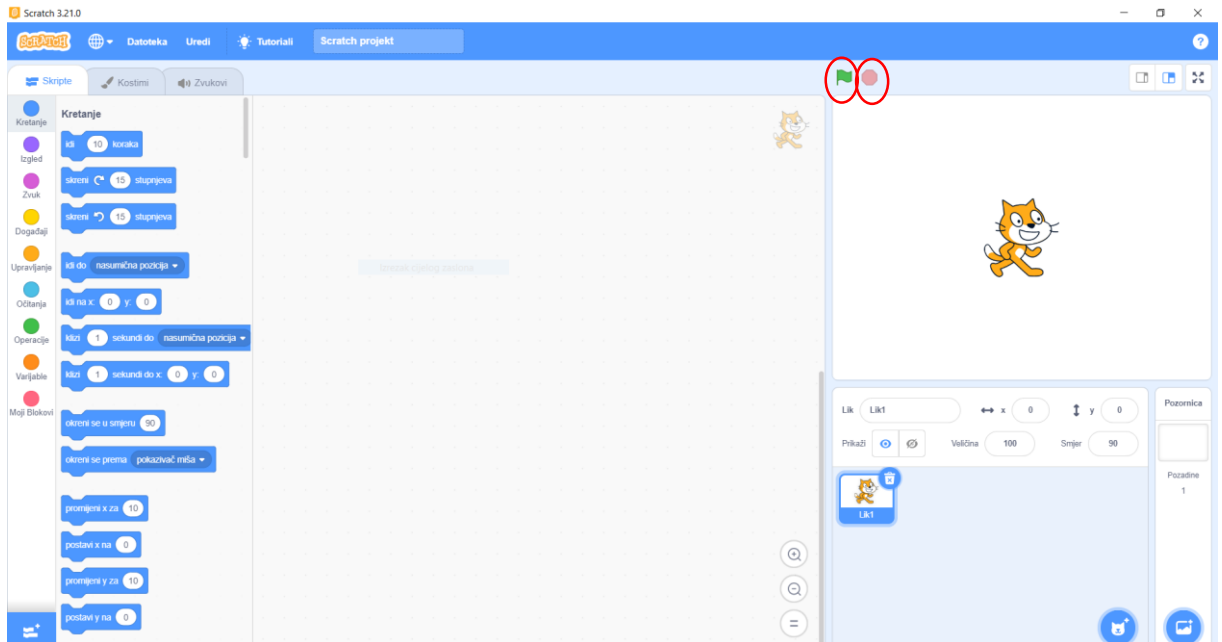


15. Objasni razliku između navedena dva bloka naredbi.



Ako koristimo prvi blok Ponovi pa broj, tada nam se ponavljanje naredbi izvršava određen broj puta koliko smo zadali u programu. Ukoliko koristimo petlju Ponavljaј tada nam se naredbe izvršavaju dokle god mi sami ne zaustavimo program.

16. Označi mjesto na programu gdje pokrećemo i zaustavljamo projekt u programskom jeziku Scratch.



17. Što je grananje?

Postupak kojim provjeravamo je li odgovor na neko pitanje točan naziva se grananje.

18. Što odlučuje naredba ako... onda?

Naredba ako...onda odlučuje samo što će se sljedeće dogoditi ako je odgovor na postavljeno pitanje točan. Ako odgovor nije točan, program će se zaustaviti.

19. U kojoj grupi naredaba se nalazi naredba ako...onda?



20. Koristeći navedene blokove, napiši svoj program. Blokove možeš ponavljati koliko god puta želiš.

