

1. В Scratch има четири блока за аритметични действия. Отбележи ги.



4т.

2. За кои от числата 1, 3, 5, 7, 9, 17, 21 е вярно, че може да бъдат случайно избрани с използването на блока:



1т.

3. Кой от двата кода ще преведе Скрачи до дясната страна на сцената?

```

когато е щракнато
отиди до x: -200 y: 0
винаги
ако цвят допира и цвят допира тогава
  премести се с 10 стъпки

```

```

когато е щракнато
отиди до x: -200 y: 0
винаги
ако цвят допира и цвят допира тогава
  премести се с 10 стъпки

```

1т.

4. В таблицата попълни стойностите на операторите в зависимост от стойността на

answer

answer	2	3	6	9	10
answer > 1					
answer = 4					
answer < 3					
10 * answer					
360 / answer					
360 - 180 / answer					

10т.

5. Възстанови алгоритъма за създаване на променлива.

1. Избери менюто.....
2. Избери.....
3. Отваря се прозорецът.....
4. Въведи.....
5. Избери за е валидна.
6. Потвърди с

6. Свържи така, че да е вярно.

4т.

Make Variable	Име на променливата
New Variable	Данни
Variable name	Създаване на променлива
Data	Нова променлива

