

Турнир знатоков Информатики

Составитель:
Уч. информатики
Шишкина О.Д.

2015 г.

Конкурс №1

«Дальше, дальше...»

№1

Значок на экране, щелкнув мышью на котором можно открыть некоторую программу, документ или папку.

№2

Запись числа 10 в 16-ричной
системе счисления.

№3

Фирма, предоставляющая
услуги по пользованию
Интернетом.

№4

Размер шрифта.

№5

Многократно
повторяющаяся часть
алгоритма (программы).

№6

Человек – фанат КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР.

№7

СКОЛЬКО БАЙТ В 40 БИТАХ?

№8

Минимальная единица
измерения информации.

№9

Какой носитель имеет
форму пиццы?

№10

Книгу по какому языку
программирования химии
называют книгой про ионы
меди?

Состояние, при котором
включенный компьютер не
реагирует на действия
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

№12

Изобретатель системы
кодирования информации,
использующий два символа:
точку и тире.

СТОП

№1

Перечисление всех папок
(каталогов), в которые
вложен файл.

№2

Запись числа 15 в 16-ричной
системе счисления.

№3

Вредные для компьютера программы

Процесс представления
сообщений в конкретном
виде при помощи некоторой
последовательности
знаков-кодов.

Текст, содержащий связи с текстом других документов

№6

Минимальный элемент
изображения на экране
монитора.

№7

Начинающий пользователь.

№8

Начинающий пользователь.

№9

Минимальный информационный объект.

№10

Последовательность
действий, направленная для
достижения конкретной
цели

№11

Что общего между
папирусом, берестяной
грамотой, книгой и
дискетой?

№12

Как называются программы,
предназначенные для
просмотра страниц
Интернета?

СТОП

Конкурс №2

**«Компьютерное
зазеркалье»**

Гибкая плата

Видимая папка

Долговременный склероз

Естественная глупость

Коллективные счета

Лиственный файл

Отцовский блок

Одеяло для кошки

Ручная вакцина

Низкий запрет

Жесткий диск

Скрытый файл

Оперативная память

Искусственный интеллект

Персональный компьютер

Корневой каталог

Материнская плата

Коврик для мышки

Компьютерный вирус

Высокое разрешение

Конкурс №3

«Объяснялки»

Конкурс №4

«Анаграммы»

АНАГРАММА	ИСХОДНОЕ СЛОВО
Салькап	Паскаль
Красен	Сканер
Кастор	Строка
Бискей	Бейсик
Терполт	Плоттер
Фигарка	Графика
Иголка	Логика
Корсет	Сектор
Фуралом	Формула
Волусие	Условие
Урвиск	Курсив
Таксиед	Дискета

Конкурс №5

«Опознай пословицу»

**Скажи мне, какой у тебя
компьютер, и я скажу, кто ты**

Скажи мне, какой у тебя
друг, и я скажу, кто ты

Компьютер – лучший друг.

Книга - лучший друг.

Компьютер памятью не испортишь.

Кашу маслом не испортишь

Компьютер без программы – что фонарь без свечи

Голова без ума - что фонарь без свечи

Компьютер на столе не для одних только игр

Голова на плечах не для
одной только шапки

По ноутбуку встречают, по уму провожают

По одежке встречают, по
уму провожают

Дарёному компьютеру в системный блок не заглядывают

Дарёному коню в зубы не
смотрят

В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят

В Тулу со своим
самоваром не ездят

Не Intel'ом единым жив процессорный мир

Не хлебом единым жив
человек

Мал микропроцессор, да дорог

Мал золотник, да дорог

Семь раз подумай – один раз удали

Семь раз подумай - один раз отрежь

Утопающий за “F1” хватается.

Утопающий за соломинку хватается

Не всё WINDOWS, ЧТО ВИСИТ

Не всё то золото, что
блестит

Семь бед – один “Reset”.

Семь бед – один ответ

Бит байт бережёт

Копейка рубль бережёт

Не имя красит файл, а файл ИМЯ

Не имя красит человека, а
человек имя

Наудалял с три Корзины

Наврал с три короба

**Что из Корзины удалено, то
пропало**

Что с возу упало, то
пропало

Винчестер – зеркало души пользователя

Глаза - зеркало души

Паскалю учиться всегда пригодится

Грамоте учиться всегда
пригодится

Конкурс №5

«И то, и другое –
что это такое?»

И нота, и язык программирования

И семейный, и военный, и файловый

И футбольное, и в таблице базы
данных

И категория в спорте, и позиция в
записи числа

И грызун, и манипулятор

И в трапеции, и у памятника, и у
системы счисления

И почтовый, и нижний или верхний,
и у элемента массива

И огнестрельное оружие, и машина
выполняющая действия без участия
человека

И город в Англии, и разговорное
название жесткого диска

И медицинская, и в компьютерной
программе

И искусственное русло,
наполненное водой, и линия связи

И рыболовная, и компьютерная

И движение ногой при ходьбе, и
величина изменения параметра цикла

Конкурс №5

«Стань роботом»

