

# Викторина



# Разминка

1. Знания, получаемые из различных источников.
2. Элемент клавиатуры.
3. Перемещающаяся по экрану чёрточка или прямоугольник.
4. Орган чувств человека, с помощью которого получаем наибольшее количество информации

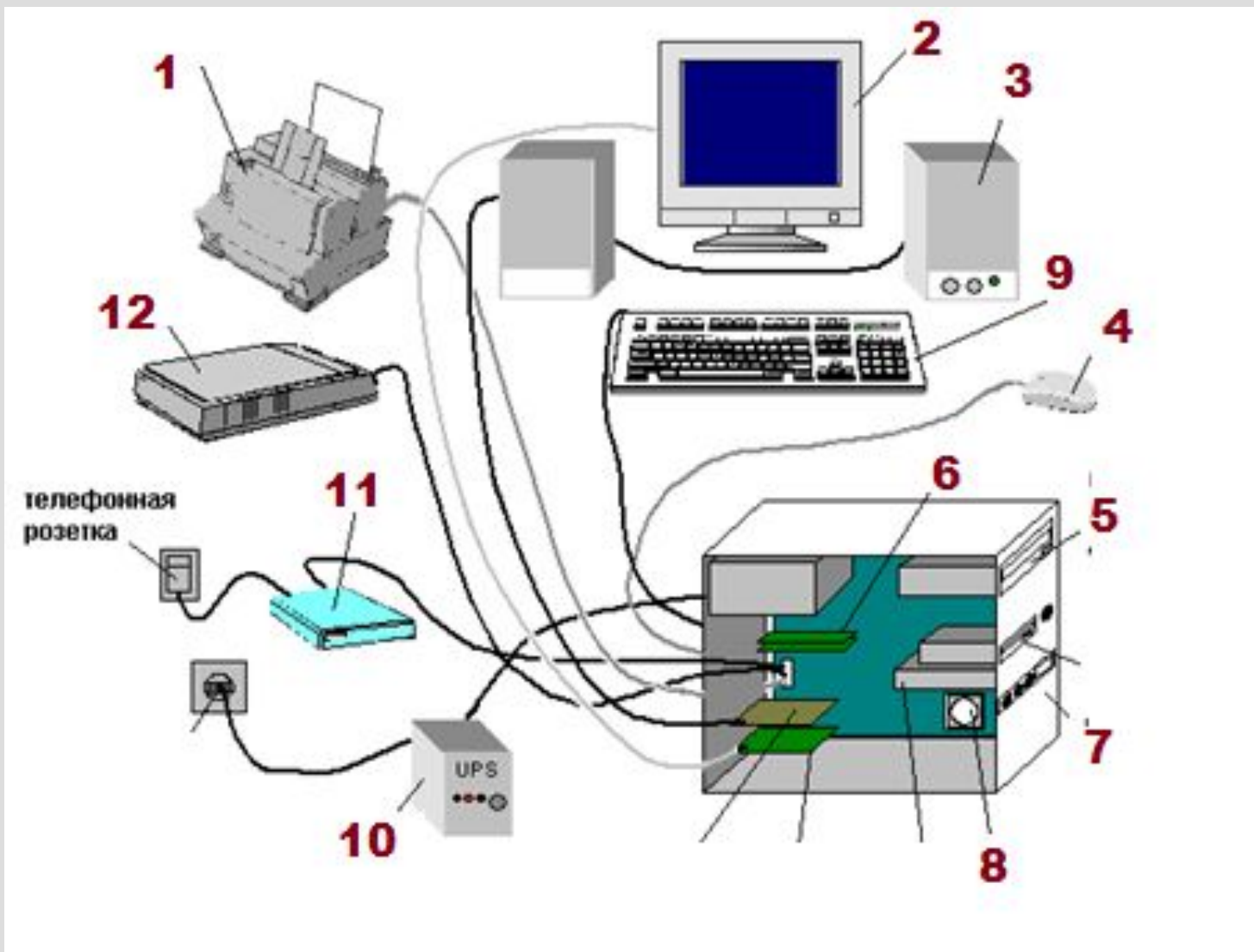


## Задание 2. Один из информационных процессов



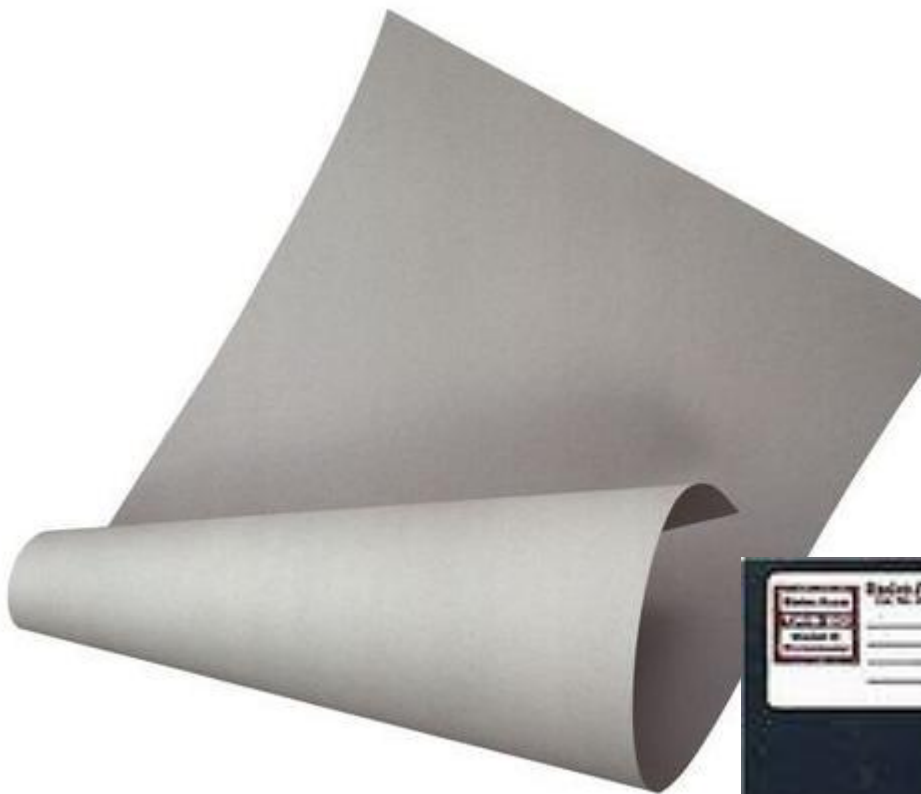
Какие еще информационные процессы вы помните?

# Задание 3. Подпиши части компьютера





# Задание 4. Что общего у этих предметов? Продолжи ряд...



## Задание 5. Анаграммы

- **Граммпора**
- **Лайф**
- **Пьюромтек**
- **Таксиед**
- **Тьмаяп**

# Задание 6. Задача на переправу





## Задание 7. Задача на переправу

К реке одновременно подошли три купца и три разбойника. Всем необходимо было переправиться на другой, противоположный берег. У берега стояла лодка, которая могла вместить только двух человек. Купцы боязливо поглядывали на разбойников, так как знали, что во время переправы могло всякое случиться. Если во время переправы на том или ином берегу число купцов и разбойников будет одинаковым, то разбойники не тронут купцов; если же число разбойников превысит число купцов хотя бы на одного человека, то разбойники убьют купцов. Перед купцами стояла сложная задача, но она легко была ими решена — все перебрались на тот берег и жертв не было. Как сумели переправиться на тот берег купцы и разбойники и сколько рейсов туда и обратно совершила лодка? За рейс следует считать движение лодки в одном направлении.

# Задание 7. Задача на переправу

Ответ на задачу про переправу:

- 1) PP туда ( $3K1P+1P$ )
- 2) P обратно
- 3) PK туда ( $2K1P+1K1P$ )
- 4) P обратно
- 5) PK туда ( $1K1P+2K1P$ )
- 6) P обратно
- 7) PK туда ( $1P+3K1P$ )
- 8) P обратно
- 9) PP туда ( $1P+3K1P$ )