



Викторина «Поле чудес» по информатике

Панов Е.И., преподаватель
УИФ ГБПОУ «ИЭК»

**Крутите
барaban**

Описание

- Викторина составлена по мотивам популярного шоу «Поле чудес»
- Предназначена для повторения и закрепления изученного материала, повышения заинтересованности в дальнейшем изучении информатики
- В игре участвуют 9 команд – три тройки игроков
- В каждом туре участники по очереди называют буквы, чтобы разгадать все слово
- Для подсчета результатов выбирается счетная комиссия, которая отмечает сколько букв разгадала каждая команда
- В финал выходят по одной команде из каждой тройки

Приветствую
участников игры.
Итак, первый тур



1 тур

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Задание 1 тура



Часть электронного документа, ссылающаяся на другой в самом документе или на другой объект

1 тур

Г И П Е Р С С Ы Л К А

Молодцы. И
мы
приветствуем
игроков 2 тура



Часть
электронного
документа,
ссылающаяся на
другой в самом
документе или
на другой объект

2 тур

Задание 2 тура



Свойство информации быть доступной только ограниченному кругу пользователей информационной системы, в которой циркулирует данная



2 тур

К О Н Ф И Д Е Н Ц И А Л Ь Н О С Т Ь

Поздравляю!
Переходим
к 3 туру



Свойство информации быть доступной только ограниченному кругу пользователей информационной системы, в которой циркулирует данная

3 тур

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Задание 3 тура



Специализированный компьютер, который пересылает пакеты между различными сегментами сети на основе правил и таблиц

3 тур

М А Р Ш Р У Т И З А Т О Р

Супер! 3 тур
завершен.
Далее
финал



Специализированный компьютер, который пересылает пакеты между различными сегментами сети на основе правил и таблиц

Финал

--	--	--	--	--	--	--	--

Поздравляю
участников
финала.
Слушаем
задание



Программа,
позволяющая
исследовать
внутреннее
поведение
разрабатываемой
программы.
Обеспечивает
пошаговое
исполнение
программы с
остановкой после
каждого оператора

Финал

О Т Л А Д Ч И К

Все задания
разгаданы.
Переходим к
супер-игре



Программа,
позволяющая
исследовать
внутреннее
поведение
разрабатываемой
программы.
Обеспечивает
пошаговое
исполнение
программы с
остановкой после
каждого оператора



Супер-игра

Будьте
внимательны,
задание
состоит из 2-х
слов

Согласованный
набор
конкретных
правил обмена
информацией
между
устройствами
передачи
данных



Супер-игра

П Р О Т О К О Л К О М М У Н И К А Ц И И

На этом все. До
новых встреч!



**Согласованный
набор
конкретных
правил обмена
информацией
между
устройствами
передачи
данных**