

**Модуль 4.**

**Создание интерактивной  
презентации средствами  
PowerPoint**

**для игровых ситуаций на уроке**

**ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 4.**

**Создание игровых ситуаций с  
помощью триггеров**

**Автор Костромина Татьяна  
Константиновна**

# Викторина

- 1 задание
- 2 задание
- 3 задание
- 4 задание
- 5 задание
- Задание для финала

Выберите устройства, предназначенные для ввода информации в ПК.



## Вылечи компьютер.

Найди цифры, с помощью которых кодируется информация в компьютере.



1

0

2

3

1

0

1

3

2

3

0

2



Задание выполнено.  
Компьютер здоров.

Вся информация в  
компьютере  
кодируется с помощью  
нулей и единиц. Это  
называется двоичным  
кодированием.



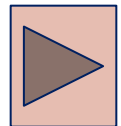
Один школьный учитель заявил, что у него в классе 100 детей, из них 24 мальчика и 32 девочки. Какой системой счисления он пользовался?



1) 3

2) 6

3) 8



Знаменитый путеводитель «Автостопом по галактике» утверждает, что  $6 \times 9 = 42$ .  
Какая система счисления использовалась в Путеводителе?



- 1) 8
- 2) 11
- 3) 13



## Движущиеся триггеры.



Игра «Лопни пузырек!».  
Задача игрока успеть  
лопнуть нужный пузырек  
пока он проплывает мимо.



$10^2$



Найди лишнее

8 байт = ? бит



16



8

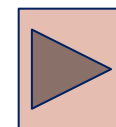
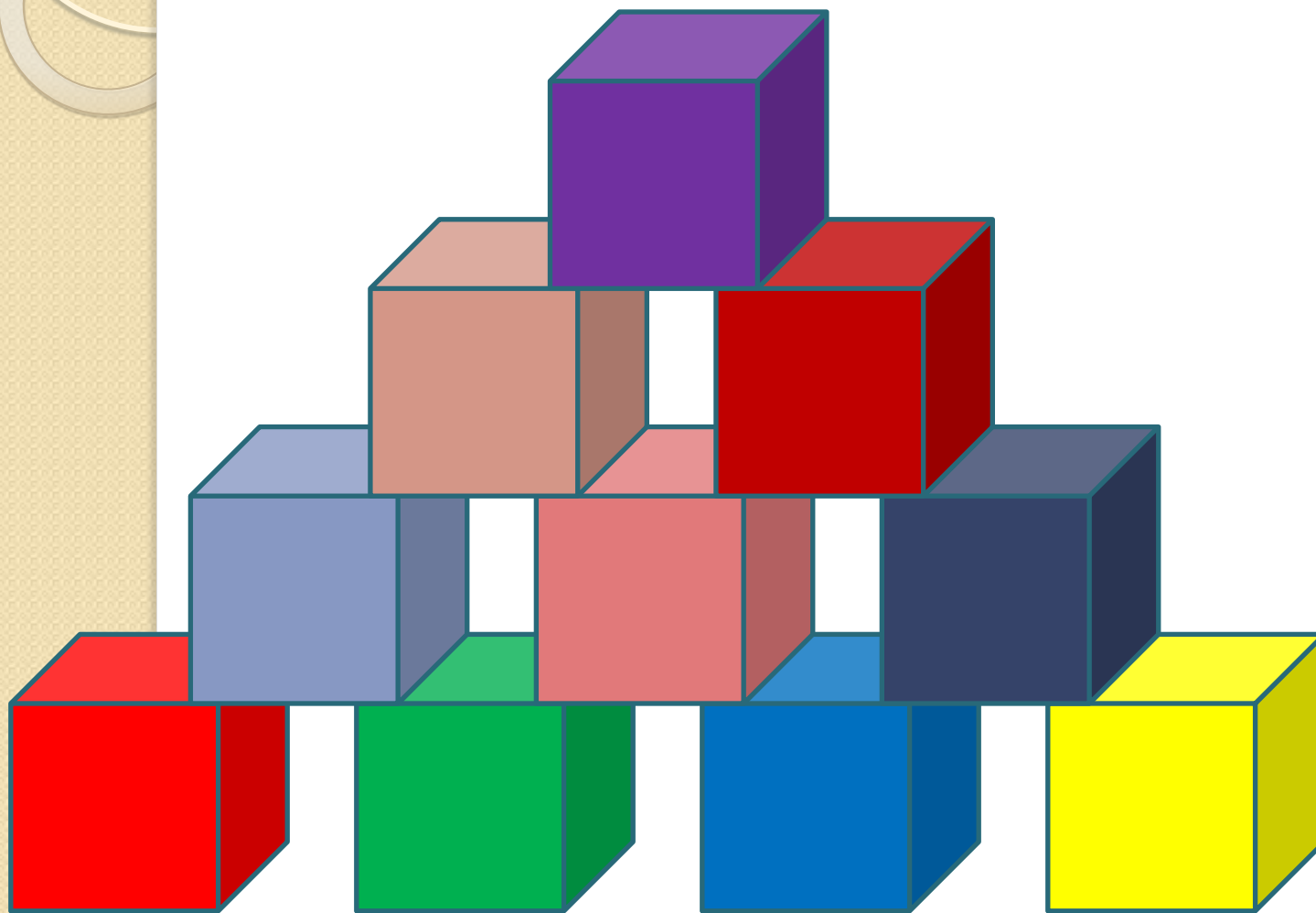


46



64

# Строим пирамиду



# Разбираем пирамиду

