



УМНИЦЫ И УМНИКИ

интеллект - шоу

1 тур

«Дальше, дальше,
дальше...»

1) Наука о законах, методах и способах накопления, обработки и передачи информации
(*Информатика*)

2) Организованная последовательность действий.
(*Алгоритм*)

3) Устройство ввода информации.
(*Клавиатура*)

4) Набор символов алфавита русского языка
(*Кириллица*)

5) Сколько байт в одном килобайте.

(1024)

6) Устройство ввода в ЭВМ информации непосредственно с листа.

(Сканер)

7) Способ записи чисел с помощью заданного набора специальных знаков.

*(Система
счисления)*

8) Минимальная единица измерения кол-ва информации.
(*Бит*)

9) Величина, изменяющая значение счетчика цикла.
(*Шаг*)

10) Перечень файлов.
(*Каталог*)

11) Пересылка данных с носителя данных в основную память.
(*Загрузка*)

2 команда

- 1) Универсальное электронное устройство обработки информации. (*ЭВМ*)
- 2) Специальный индикатор, указывающий позицию на экране. (*Курсор*)
- 3) Алгоритм, записанный на языке программирования. (*Программа*)
- 4) Центральное устройство компьютера. (*Процессор, системный блок*)

5) Разделитель целой и дробной части числа в языке программирования.

(Точка)

6) Порядковый номер символа в машинном алфавите.

(Код)

7) Сколько бит в одном байте.

(8)

8) Поименованная область внешней памяти.

(Файл)

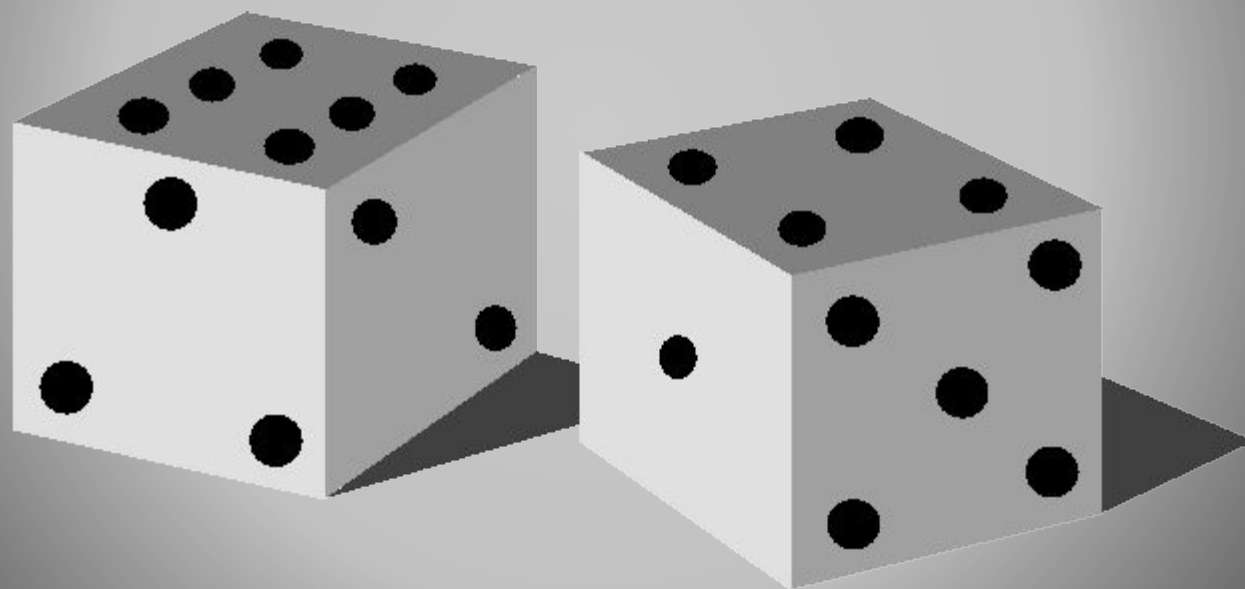
9) Программы для подключения внешней памяти. *(Драйверы)*

10) Алгоритмы изображения в виде графических обозначений, соединенных стрелками. *(Блок-схема)*

11) Небольшая программа, которая может приписывать себя к другим программам. *(Вирус)*

2 тур

«Заморочки из бочки».



Заморочки

1 2 3 4 5 6 7

3 тур

1. Волк, коза и капуста [назад](#)

- Один человек должен был перевести через реку волка, козу и капусту. Но его лодка была такая маленькая, что он при каждом переезде мог взять с собой или одно животное или капусту. Между тем волка нельзя было оставлять на берегу одного с козой, т.к. он мог ее съесть. Нельзя было так же допустить, чтобы коза оставалась одна с капустой, т.к. она могла ее съесть, как при этих условиях перевести все на другой берег? Составьте алгоритм переправы на другой берег.

2. Ассоциации [назад](#)

- Какие ассоциации возникают у вас, когда вы слышите слово?
- 1 команда: монитор
- 2 команда: программирование

3. Переливашка назад

- Имеются 2 кувшина ёмкостью 3 л. и 8 л. Составьте алгоритм, выполняя который, можно набрать из речки 7 л. воды. (Разрешается пользоваться только этими кувшинами)

4. Золотой ключик [назад](#)

- Рассказывают, что черепаха Тортилла отдала золотой ключик Буратино не так просто, а вынесла 3 коробочки: красную, жёлтую и зелёную. На красной коробочке было написано: «Здесь золотой ключик», на жёлтой – «Зелёная коробочка пуста», а на зелёной – «Здесь сидит змея». Все надписи неверны. Где золотой ключик?

5. Конкурс капитанов [назад](#)

- Капитаны называют назначение операторов Бейсика (кто быстрее)
- INPUT
GOSUB
NEXT
REM
PRINT
RETURN
STEP
PSET
LET
INT

6. Частушки

- Видно милого по морде
Ночевал сегодня в WORD'e
По походке видно сразу
В «Лексиконе» был, зараза.
- * * *
- Мил сказал, что в Интернете
Все продукты есть на свете
Я с кошёлкой в Интернет –
Враки всё, продуктов нет.
- * * *

- Программиста полюбила,
А он смотрит в монитор
Не целует, не ревнует –
На фиг нам такой партнёр.

- * *

- Мой милёнок – иностранец
Помешался до того –
Обещал прислать по почте
Электронное письмо.

- * * *

- У меня с моим дружкой
Работёнка клёвая:
База данных у него,
У меня торговая.

* * *

- Купил давеча компьютер –
Вроде было всё «о'кей»
А недавно спохватился:
Нет у кнопки «any key»

[назад](#)

7. Склейка слов [назад](#)

- С помощью ЭВМ можно решать различные задачи, в том числе и обработка текстов. Соедините слова 1 столбика со словами 2 столбика так, чтобы получились другие слова.
- пар – кон
диск – азия
ком – оса
кипа – ус
гимн – овод
бой – пот
пол – рак
бал – кость
приз – рис

3 тур

«Гонка за



1. Алгоритм, в котором все действия совершаются одно за другим. (*Линейный*)

2. Магнитный диск для хранения информации в персональном компьютере.

(*Винчестер*)

3. вспомогательный алгоритм,^{p)} записанный на языке понятном ЭВМ.

(*Подпрограмма*)

4. Что означает в блок-схемах в виде ромба.

(*Условие*)

5. Организация повторений в алгоритмах.

(Цикл
)

6. Разметка диска на дорожки.

(Форматировани
е)

7. Величина, которая в процессе
исполнения программы меняет
значения.

(Переменная)

8. Манипулятор ручного управления
курсором.

(Мышь
)

9. Элемент клавиатуры.

(Клавиша
)

10. Печатающее устройство. (Принтер)

11. Отражение предметного мира с помощью звуков и сигналов. (Информация)

12. Форма организации действий, при которой в зависимости от условия совершается одна либо другая последовательность действий. (Ветвление)

13. Совокупность программ для функционирования аппаратуры компьютера и других программ. (Операционная система)

14. Последовательность действий, повторяющихся в цикле.

*(Тело
цикла)*

15. Устройство для работы с магнитными дисками.

*(Дисковод
)*

16. Величина, которая в процессе исполнения программы не меняет своего значения.

(Постоянная)

