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)*

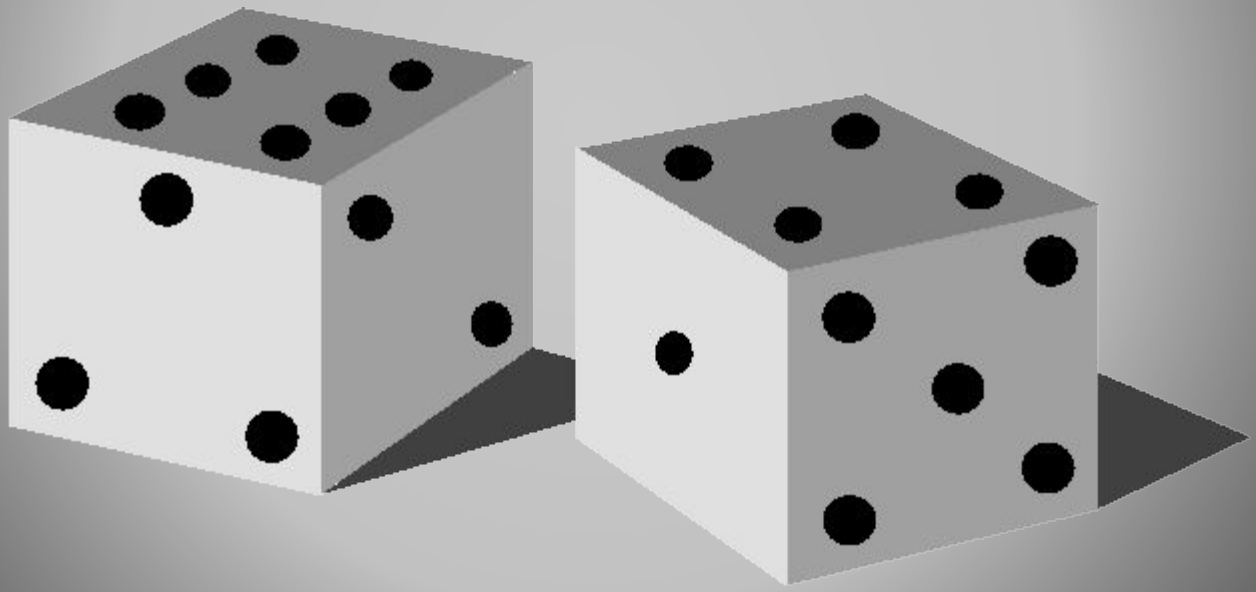
10) Алгоритмы изображения в виде графических обозначений, соединенных стрелками. *(Блок-схема)*

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 взятьс 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'е
  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 дружком
  Работёнка клёвая:
  База данных у него,
  У меня торговая.

* * *

- Купил давеча компьютер –
  Вроде было всё «о'кей»
  А недавно спохватился:
  Нету 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, записанный на языке понятном ЭВМ. *(Подпрограмма)*

4. Что означается в блок-схемах в виде ромба. *(Условие)*

5. Организация повторений в алгоритмах.

(Цикл)

6. Разметка диска на дорожки.

(Форматирование)

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)*