

# КАРТОЧКА КОНКУРСА ПО ИНФОРМАТИКЕ ДЛЯ 7 КЛАССА

---

## ЗАДАНИЕ № 1. ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР

### ТЕСТ

1. Одной из основных функций графического редактора является:

1. ввод изображений;
2. хранение кода изображения;
3. создание изображений;
4. просмотр и вывод содержимого видеопамяти.

2. Элементарным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:

1. точка экрана (пиксель);
2. прямоугольник;
3. круг;
4. палитра цветов;
5. символ.

3. Деформация изображения при изменении размера рисунка - один из недостатков:

1. векторной графики;
2. растровой графики.

4. Примитивами в графическом редакторе называют:

1. простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора;
2. операции, выполняемые над файлами, содержащими изображения, созданные в графическом редакторе;
3. среду графического редактора;
4. режим работы графического редактора.

5. Кнопки панели инструментов, палитра, рабочее поле, меню образуют:

1. полный набор графических примитивов графического редактора;
2. среду графического редактора;
3. перечень режимов работы графического редактора;
4. набор команд, которыми можно воспользоваться при работе с графическим редактором.

6. Наименьшим элементом поверхности экрана, для которого могут быть заданы адрес, цвет и интенсивность, является:

1. точка;
2. зерно люминофора;
3. пиксель;
4. растр.

7. Сетка которую на экране образуют пиксели, называют:

1. видеопамять;
2. видеоадаптер;
3. растр;
4. дисплейный процессор.

8. Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:

1. фрактальной;
2. растровой;
3. векторной;
4. прямолинейной.

9. Пиксель на экране монитора представляет собой:

1. минимальный участок изображения, которому независимым образом можно задать цвет;
2. двоичный код графической информации;
3. электронный луч;
4. совокупность 16 зерен люминофора.

10. Видеоадаптер - это:

1. устройство, управляющее работой монитора;
2. программа, распределяющая ресурсы видеопамати;
3. электронное энергозависимое устройство для хранения информации о графическом изображении;
4. процессор монитора.

11. Видеопамять - это:

1. электронное устройство для хранения двоичного кода изображения, выводимого на экран;
2. программа, распределяющая ресурсы ПК при обработке изображения;
3. устройство, управляющее работой монитора;
4. часть оперативного запоминающего устройства.

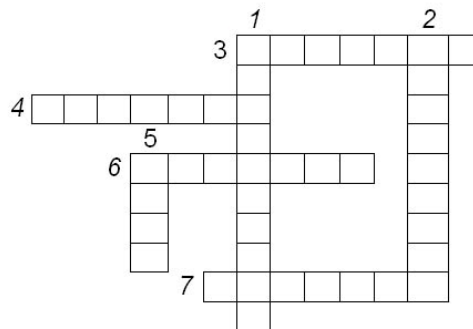
12. Цвет точки на экране цветного монитора формируется из сигнала:

1. красного, зеленого, синего и яркости;
2. красного, зеленого, синего;
3. желтого, зеленого, синего и красного;
4. желтого, синего, красного и белого;
5. желтого, синего, красного и яркости.

## ЗАДАНИЕ № 2. РАЗГАДАЙ РЕБУС



## ЗАДАНИЕ № 3. РАЗГАДАЙ КРОССВОРД



1. Многоклавишное устройство ввода.
2. Устройство для сбора, хранения и переработки информации.
3. Устройство для прослушивания музыки, звука.
4. Носитель информации, на который записывают программы и данные для хранения.
5. Устройство для быстрого перемещения по экрану.
6. Устройство вывода информации.
7. Печатающее устройство вывода.



## КАРТОЧКА ОТВЕТА НА ЗАДАНИЯ КОНКУРСА В 7 КЛАССЕ.

Фамилия и имя участника \_\_\_\_\_

### 1 задание - ТЕСТ

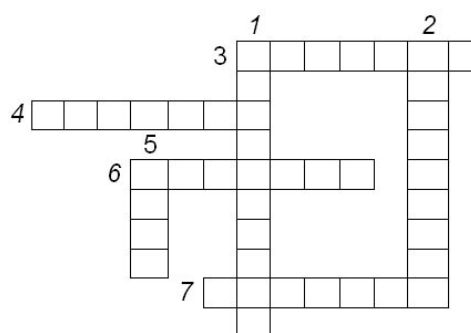
№ ВОПРОСА	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Ваш ответ												



### 2 задание - РЕБУС

Слово

### 3 задание - КРОССВОРД



---

---

## КАРТОЧКА ОТВЕТА НА ЗАДАНИЯ КОНКУРСА В 7 КЛАССЕ.

Фамилия и имя участника \_\_\_\_\_

### 1 задание - ТЕСТ

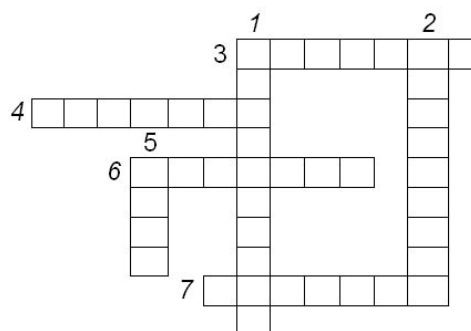
№ ВОПРОСА	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Ваш ответ												



### 2 задание - РЕБУС

Слово

### 3 задание - КРОССВОРД



# БЛАНК ПРОВЕРКИ – карточка 7 класс.

## 1. Тестирование:

1. ИНФОРМАЦИЯ. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ПРОЦЕССЫ. КЛЮЧ.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3	1	2	3	2	3	3	2	1	1	1	1

## 2. Ребус

Ответ - слово: ПРОГРАММИСТ

## 3. Кроссворд.

Заполнение строк

- 1.клавиатура.
- 2.компьютер.
- 3.колонки.
- 4.дискета.
- 5.мышь.
- 6.монитор.
- 7.принтер