

РАЗВИТИЕ  
РАЗВИТИЕ

# Анаграммы

1. ретьюпо  
МК

2. вредайр

3. демом

4. лайф

5. ротином

6. атексид

7. нирперт

8. чесвенти  
р

9. красен

10. локитайб

11. сромихе  
кма

12. мьпята

13. аниш

14. уншаикн  
и

# Вопрос -ответ

1. Наука о законах, методах и способах накопления, обработки и передачи информации. (\_\_\_\_\_)
2. Организованная последовательность действий.  
(\_\_\_\_\_)
3. Устройство ввода информации. (\_\_\_\_\_)
4. Сколько байт в одном килобайте? (\_\_\_\_\_)
5. Устройство ввода информации в компьютер непосредственно с листа. (\_\_\_\_\_)
6. Минимальная единица измерения количества информации. (\_\_\_\_\_)
7. Специальный индикатор, указывающий позицию на экране (\_\_\_\_\_)

8. Центральное устройство компьютера.  
(\_\_\_\_\_)
9. Сколько бит в одном байте? (—)
10. Поименованная область внешней памяти. (— — —)
11. Программы для подключения внешней памяти.  
(\_\_\_\_\_)
12. Небольшая программа, которая может приписывать себя к другим программам. (— — —)
13. Какое внешнее устройство является носителем большого количества информации?
14. Перечень файлов. (\_\_\_\_\_)

# РАЗГАДАЙТЕ РЕБУС

№1.

~~Е~~

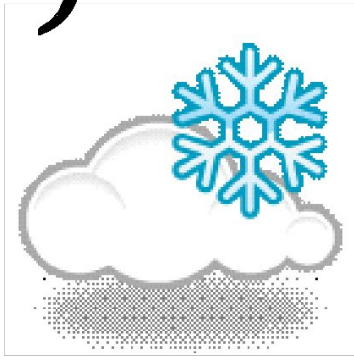


~~А~~



№2.

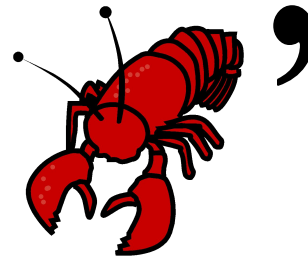
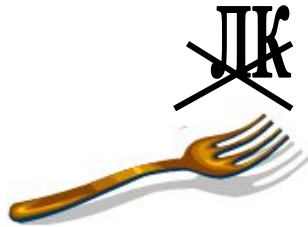
”



”

p

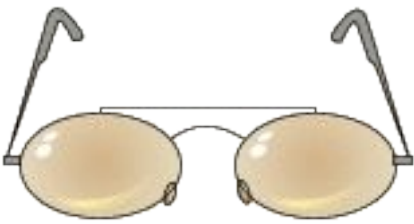
№3.



№4.



”””



H<sub>2</sub>O’

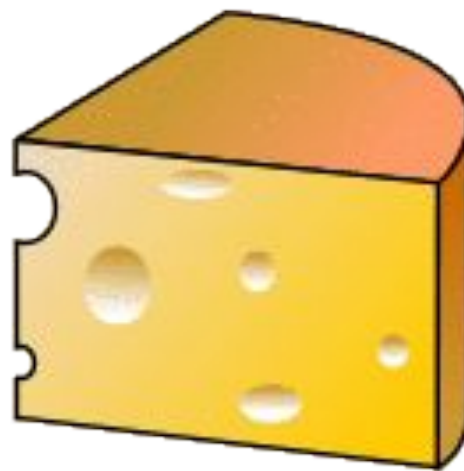


№5.

””



Ы=О



№6.





Выберите один  
правильный ответ



# Ассемблер - это:

1. Язык программирования;
2. Системная программа;
3. Элемент программы.

# **Виртуальный - это:**

- 1. Вспомогательный;**
- 2. Доведённый до совершенства;**
- 3. Не имеющий физического воплощения, а созданный на экране монитора компьютера.**

# Гипертекст - это:

1. Текст очень большого размера;
2. Текст, полностью состоящий из прописных букв;
3. Текст, содержащий связи с текстом других документов.

## **Джойстик - это:**

- 1. Подвижная подставка под монитор;**
- 2. Нестандартное устройство для ввода информации в компьютер;**
- 3. Элемент графопостроителя.**

## Кегль - это:

1. Точечный столбик, который надо сбить катящимся шаром (правильное название - кегля);
2. Название символа "~";
3. Размер шрифта.



# Мультимедиа - это:

1. Устройство, осуществляющее умножение;
2. Аппаратные и программные средства, обеспечивающие объединение на компьютере текста, графики, анимации и звука;
3. Мультипликационный фильм.

## **Пиксель - это - :**

- 1. Звуковой сигнал на компьютере;**
- 2. Минимальный элемент изображения на экране монитора;**
- 3. Единица измерения высоты СИМВОЛОВ.**

# Провайдер - это:

1. Второе название программы "Проводник" ОС Windows'95.
2. Фирма, предоставляющая услуги по пользованию Интернетом;
3. Фирма, осуществляющая ремонт компьютеров.