

**ЗАДАНИЯ ПО СУММАТИВНОМУ ОЦЕНИВАНИЮ ЗА 3 ЧЕТВЕРТЬ**  
**Суммативное оценивание за раздел «Как разрабатываются компьютерные игры»**

**Цель обучения** 6.3.2.1 Поэтапно разбирать решение задачи  
6.3.2.2 Представлять алгоритм в виде блок-схем

**Критерий оценивания:** *Обучающийся*

- Определяет этапы решения задачи
- Создает блок-схему, используя алгоритм и код программы

**Уровень мыслительных навыков** Применение

**Время выполнения:** 20 минут

**Задания**

1. Определите этапы решения задачи. Укажите этапы решения задачи в порядке следования.

|  |   |
|--|---|
| Ученик строит блок-схему для своей задачи  | 2 |
| Ученик будет решать задачу по нахождению периметра треугольника со сторонами a, b, c, Данные вводятся с клавиатуры | 1 |
| Делает вывод по созданию своей программы   |   |
| Вводит данные и исправляет ошибки  |   |
| Реализует блок-схему в среде программирования  |   |

2. Прочитайте условие задачи и составьте блок-схему.

Дан радиус круга:  $r=2$ . Определите диаметр круга.

3. Запустите интегрированную среду программирования. Составьте программный код для задачи: «Дан радиус круга  $r=2$ , определите диаметр круга».

4. Запустите программу. Проверьте код и исправьте ошибки. Заполните таблицу.

| Укажите ошибку | Введите правильный фрагмент кода |
|----------------|----------------------------------|
|                |                                  |
|                |                                  |

5. Запустите программный код в среде программирования. Заполните данные таблицы «Выходные данные d».

| Входные данные g | Выходные данные d |
|------------------|-------------------|
| 2                | 4                 |
| 6                |                   |
| 7                |                   |
| 9                |                   |

| Критерий оценивания                                    | № задания | Дескриптор                                       | Балл      |
|--|-----------|--|-----------|
|  |           | <i>Обучающийся</i>                               |           |
| Определяет этапы решения задачи                        | 1         | определяет третий этап решения задачи;           | 1         |
|  |           | определяет четвертый этап решения задачи;        | 1         |
|  |           | определяет пятый этап решения задачи;            | 1         |
| Создает блок-схему, используя алгоритм и код программы | 2         | создает блок ввода и вывода;                     | 1         |
|  |           | создает блок действия;                           | 1         |
|  |           | создает блок начала и конца;                     | 1         |
|  | 3         | создает скрипт «событие»;                        | 1         |
|  |           | создает скрипт «управление»;                     | 1         |
|  |           | создает скрипт «операторы»;                      | 1         |
|  |           | создает скрипт «движение»/«внешность»/«сенсоры»; | 1         |
|  | 4         | указывает ошибки скрипта;                        | 1         |
|  |           | исправляет ошибки в скрипте;                     | 1         |
|  | 5         | определяет выходные данные.                      | 1         |
| <b>Всего баллов:</b>                                   |           |  | <b>13</b> |