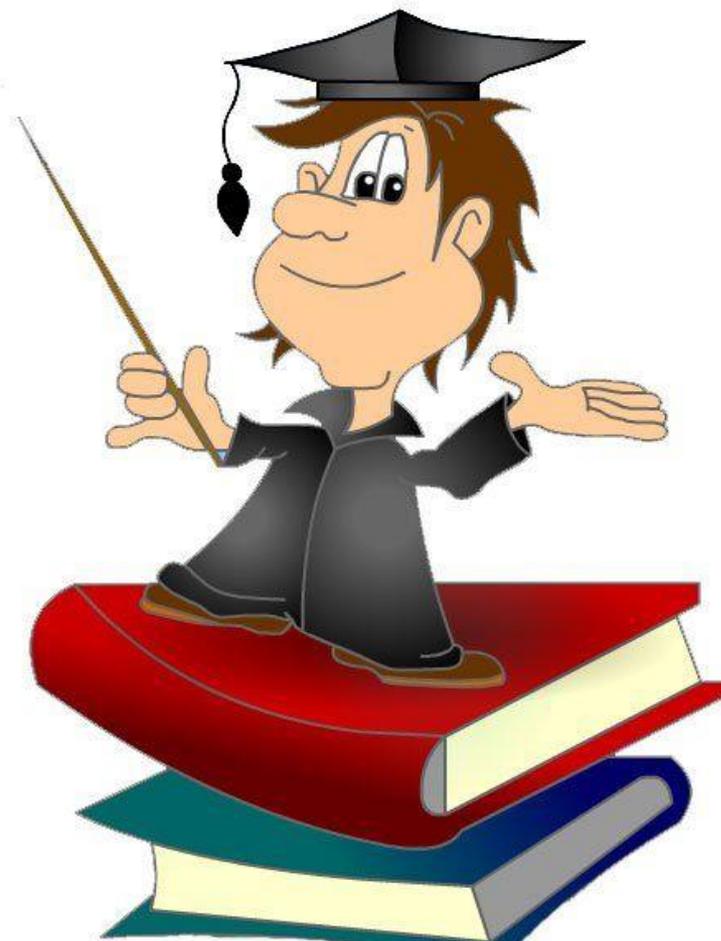


Научное кафе  
у  
Карабаевой  
Айгерим  
Жиемуратовны

Учитель: Карабаева А. Ж.



# Меню

Салаты:

1. Мышь под шубой 11\$.

2. Информатический винегрет 6\$.

Первые блюда:

3. Компьютерный рассольник 3\$.

4. Уха клавиатурная 24 \$.

Вторые блюда:

5. Мониторный гарнир 5\$.

6. Информационный коктейль 10\$.

7. Десерт.

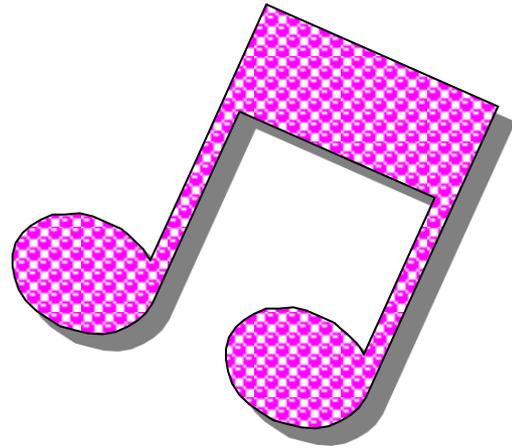
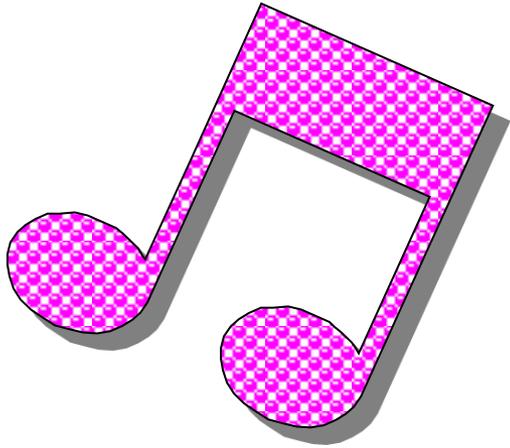
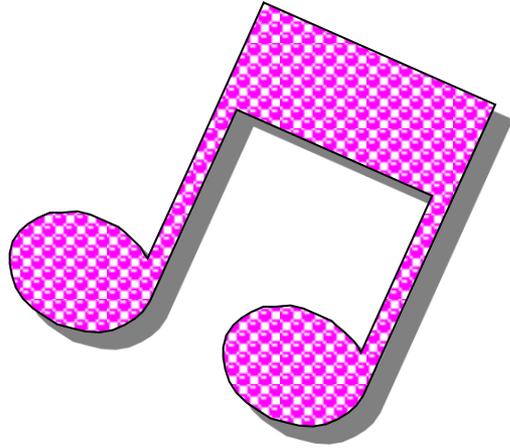
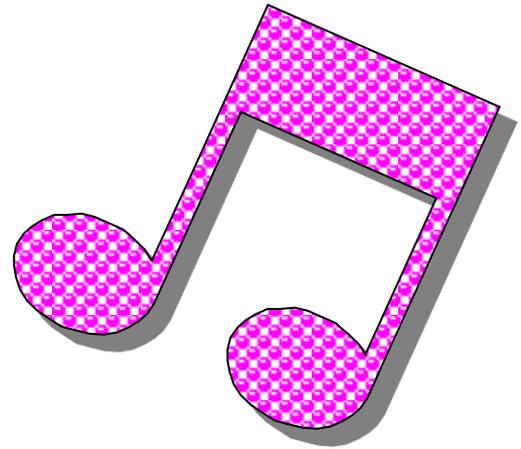
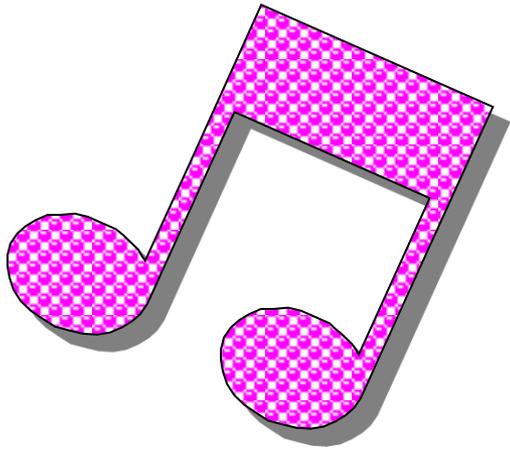
# 1. Мышь под шубой 5\$.



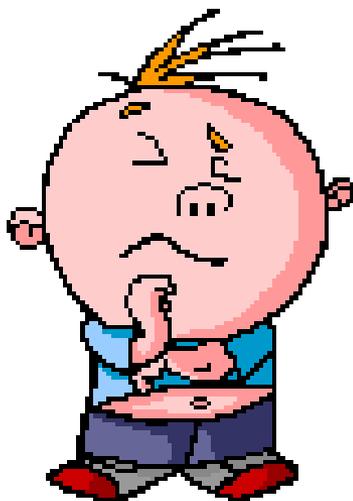
Угадай  
программу

Игра  
«Истина – Ложь».

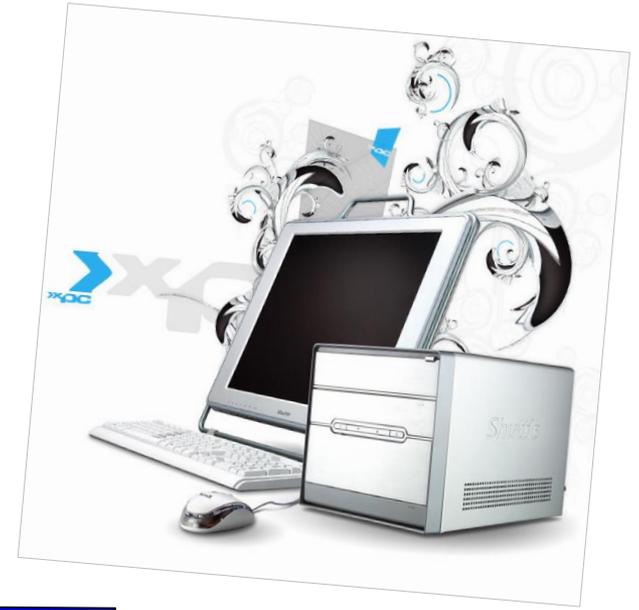
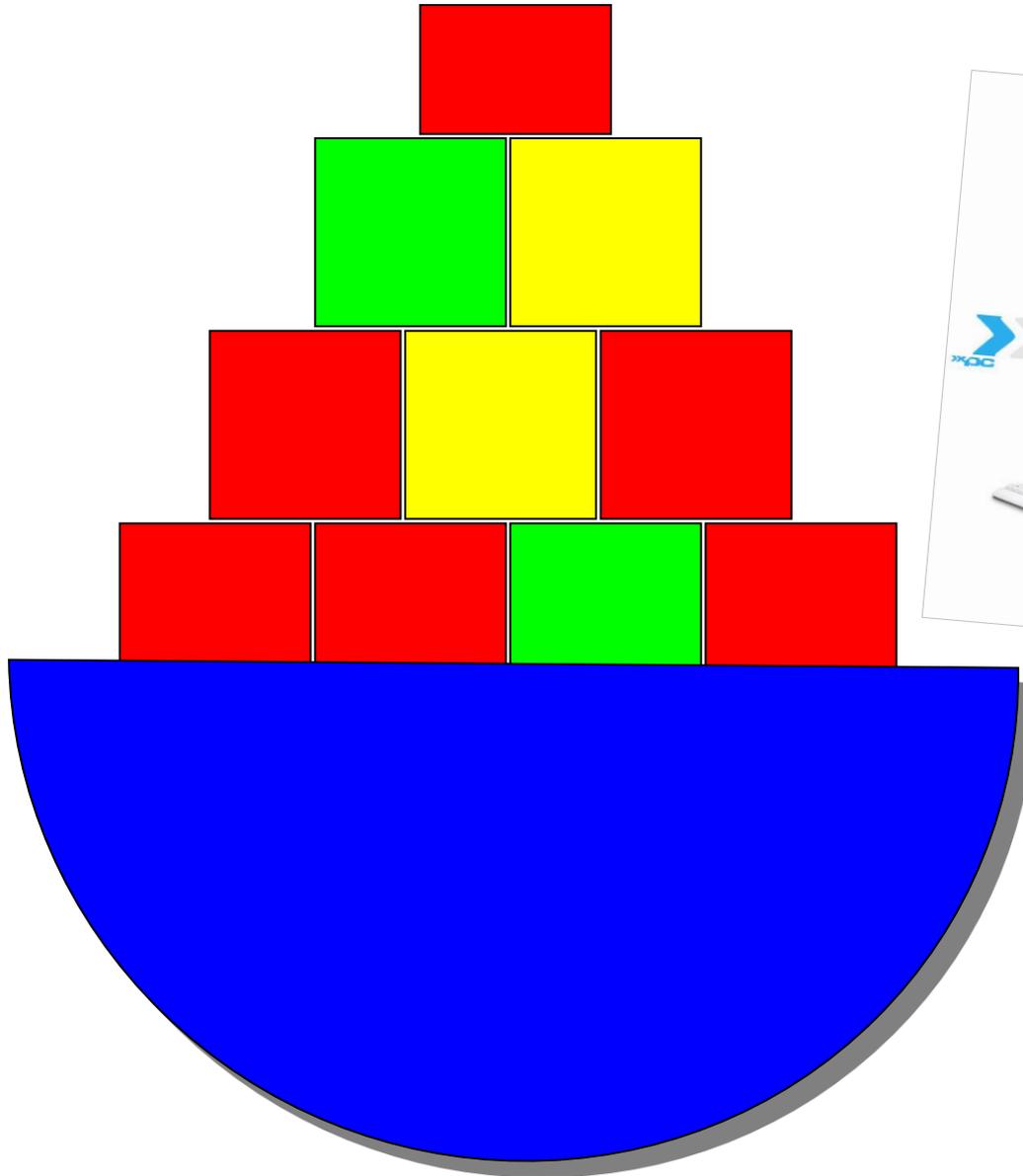
# Угадай программу:



**Игра «Истина  
– Ложь».**



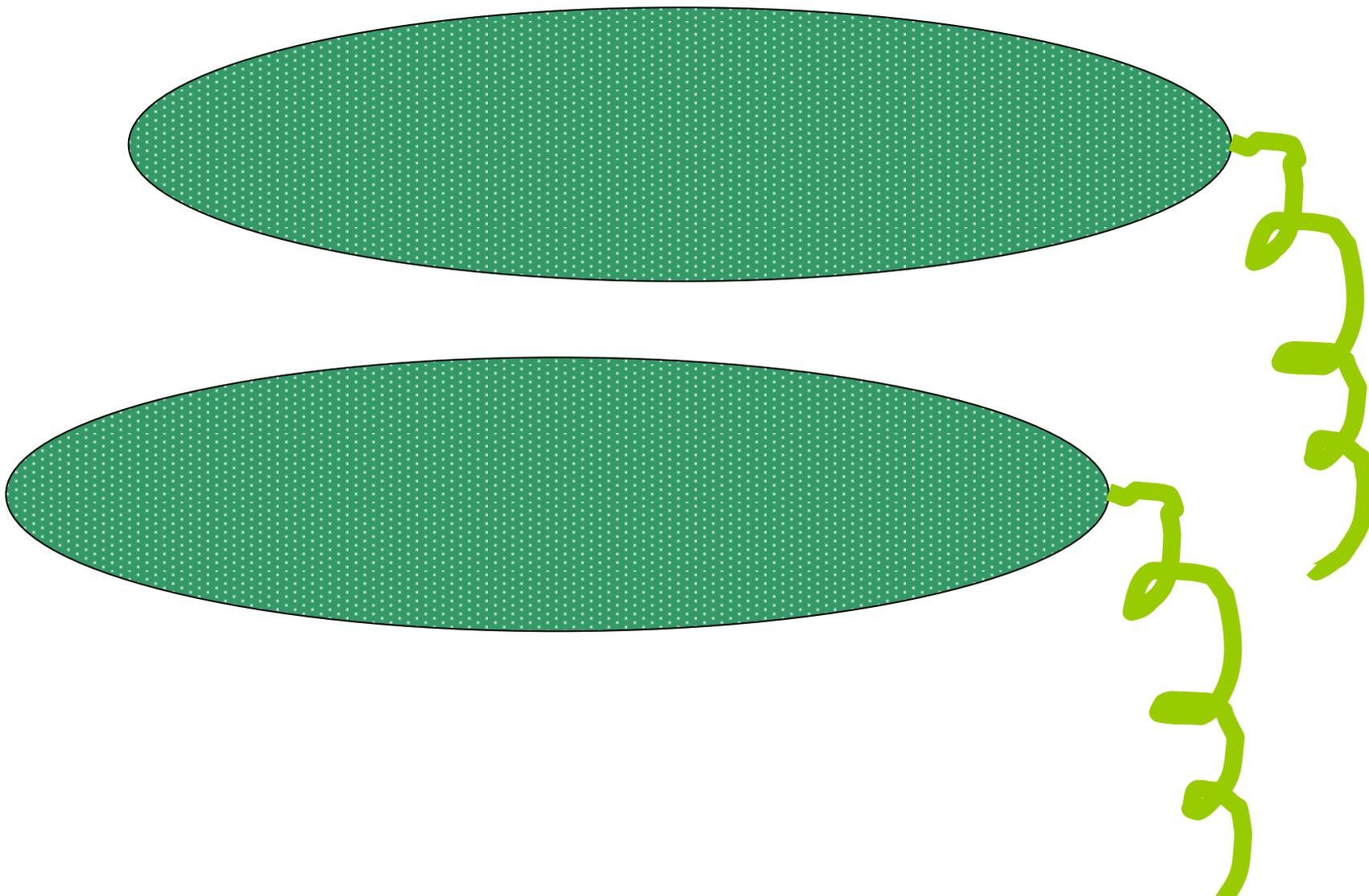
# Информатический винегрет



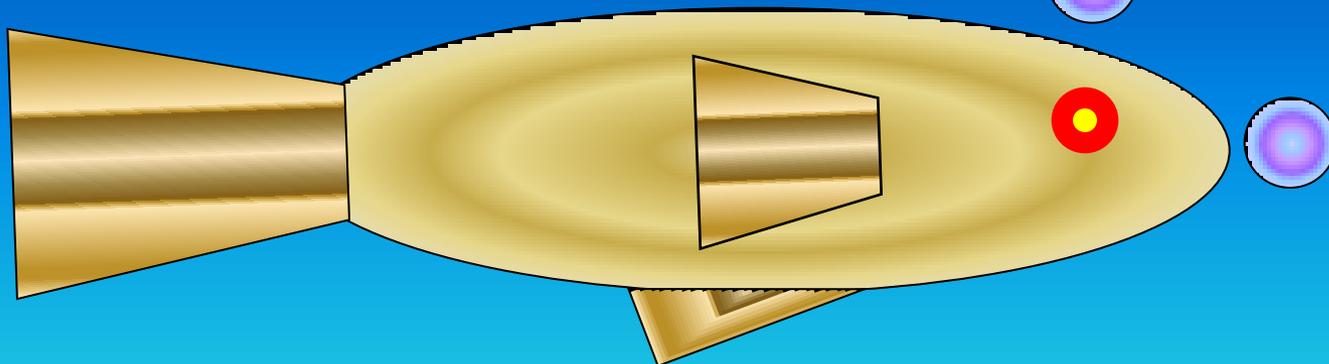
1. Винер Н.	1. Алгоритм нахождения наибольшего общего делителя двух натуральных чисел
2. Гейтс Б.	2. Алгоритмический язык
3. Герон	3. Телеграфный код
4. Евклид	4. Microsoft
5. Ершов А.П.	5. Norton Commander
6. Лебедев А.С.	6. $c^2 = a^2 + b^2$
7. Морзе С.	7. Счетные палочки
8. Нортон П.	8. 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13,...
9. Пифагор	9. $\sqrt{p(p-a)(p-b)(p-c)}$
10. Фибоначчи	10. Большая электронно-счетная машина (БЭСМ)
11. Вирт Н.	11. Windows
12. Непер Дж.	12. Язык программирования Паскаль
13. Microsoft	13. Кибернетика

1. Винер Н.	13. Кибернетика
2. Гейтс Б.	4. Microsoft
3. Герон	9. $\sqrt{p(p-a)(p-b)(p-c)}$
4. Евклид	1. Алгоритм нахождения наибольшего общего делителя двух натуральных чисел
5. Ершов А.П.	2. Алгоритмический язык
6. Лебедев А.С.	10. Большая электронно-счетная машина (БЭСМ)
7. Морзе С.	8. 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13,...
8. Нортон П.	5. Norton Commander
9. Пифагор	6. $c^2 = a^2 + b^2$
10. Фибоначчи	8. 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13,...
11. Вирт Н.	12. Язык программирования Паскаль
12. Непер Дж.	7. Счетные палочки
13. Microsoft	11. Windows

### 3. Компьютерный рассольник 3\$.



4. Уха  
клавиатурная  
24\$



# Правила:



- *Принимает участие капитан команды, ведущий дает поочередно три подсказки для ответа, если ответ дан после первой подсказки, то команда получает 3 \$, после второй – 2 \$, после третьей – 1 \$, в случае неверного ответа команда лишается права повторного ответа на данный вопрос.*

# Вопрос 1

- Это или 1 или 0, иного быть не может.
- Об этом говорят, когда идет речь о данных, об объеме информации.
- Единица измерения информации.

*бит*

## ***Вопрос 2***

- Она встречается в программе, в вычислениях, в рассуждениях.
- Хорошие ученики ее находят сразу, а плохие ее вообще не могут найти.
- Она появляется из-за того, что вы неправильно думали, неправильно вычисляли.

*ошибка*

# ***Вопрос 3***

- В персональном компьютере ее много. Она есть внутри и снаружи.
- О ней говорят, что в молодости она хорошая, а в старости пропадает. Ее можно тренировать.
- В ней хранится информация.

*память*

# Вопрос 4

- Она может быть у вас дома и у компьютера.
- Появление ее дома – редкое явление, а у компьютера – обычное дело.
- А в компьютерной графике без нее как без рук!

*МЫШЬ*

# ***Вопрос 5***

- Это бывает в каждой программе.
- Оно помогает вам выбрать нужные команды.
- Это подают в ресторане.

*меню*

# Вопрос 6

- Это нужно и программисту, и пользователю, и секретарю.
- Так называют дяденьку, который создает газету.
- Без него нельзя создать текст.

*редактор*

# Вопрос 7

- Это есть у каждого человека.
- Он бывает формальный и естественный.
- На нем объясняются все программисты с ЭВМ.

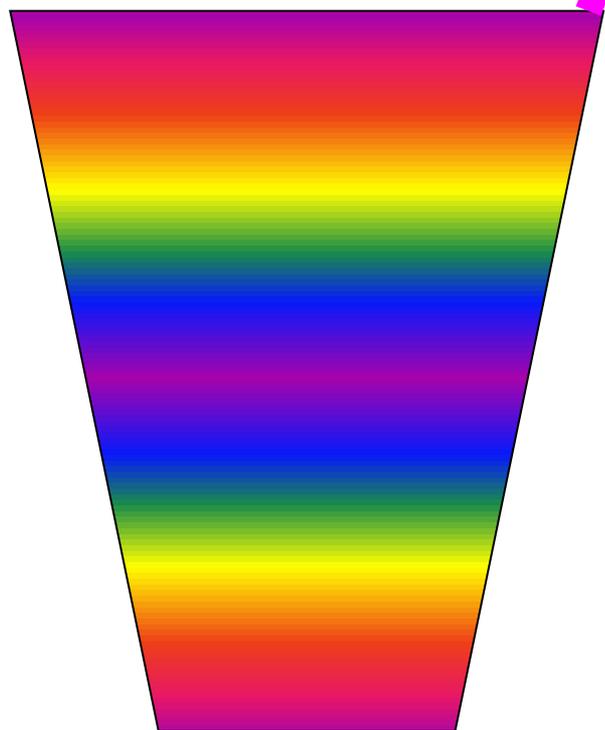
# Вопрос 8

- Это бывает на экране.
- Его можно перемещать.
- Он отмечает позицию, куда вводим информацию

*курсор*







# Задание.

- Отгадайте слова, которые зашифрованы в следующих ребусах.

Ребус 1

Ребус 2

Ребус 3

Ребус 4

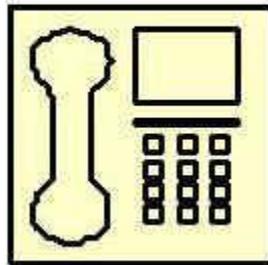
Ребус 5

Ребус 6

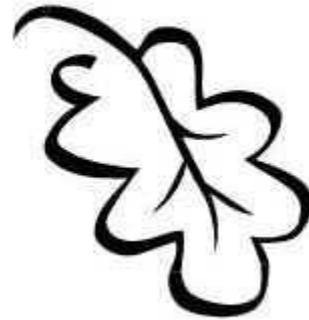
Ребус 7

Ребус 8

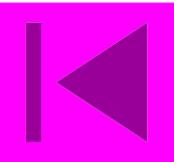
# Ребус 1



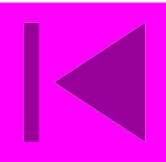
6 7



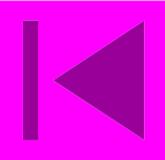
2



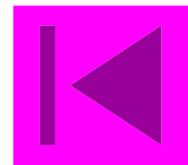
# Ребус 2



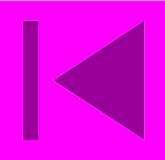
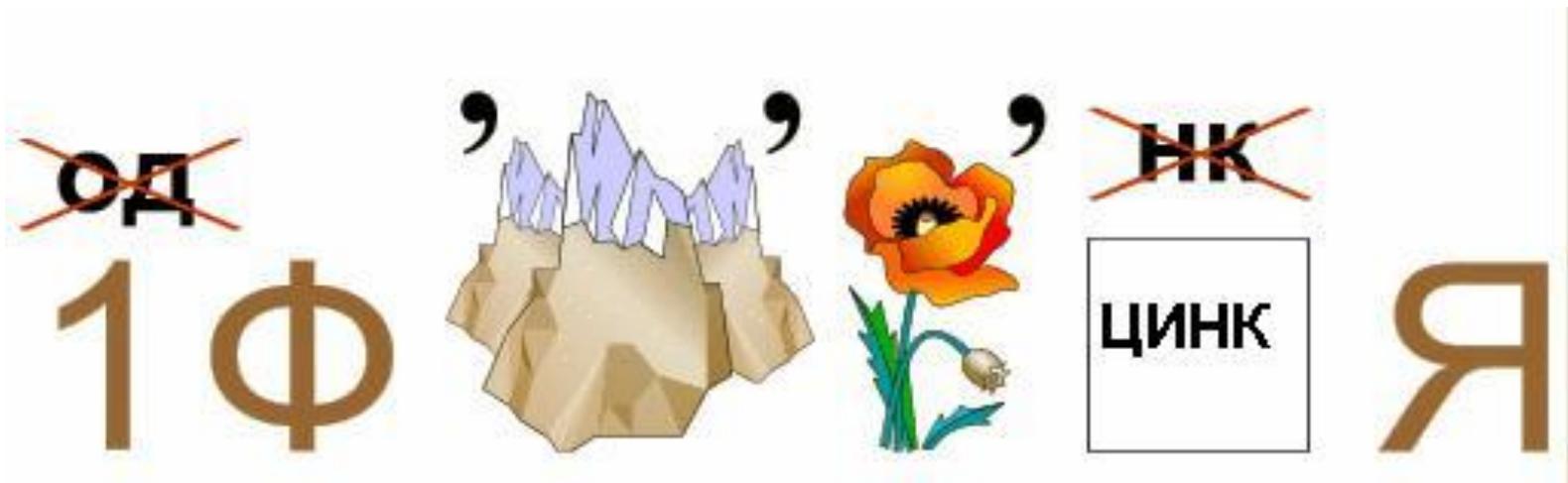
# Ребус 3



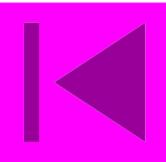
# Ребус 4



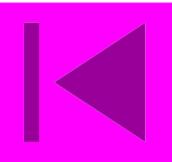
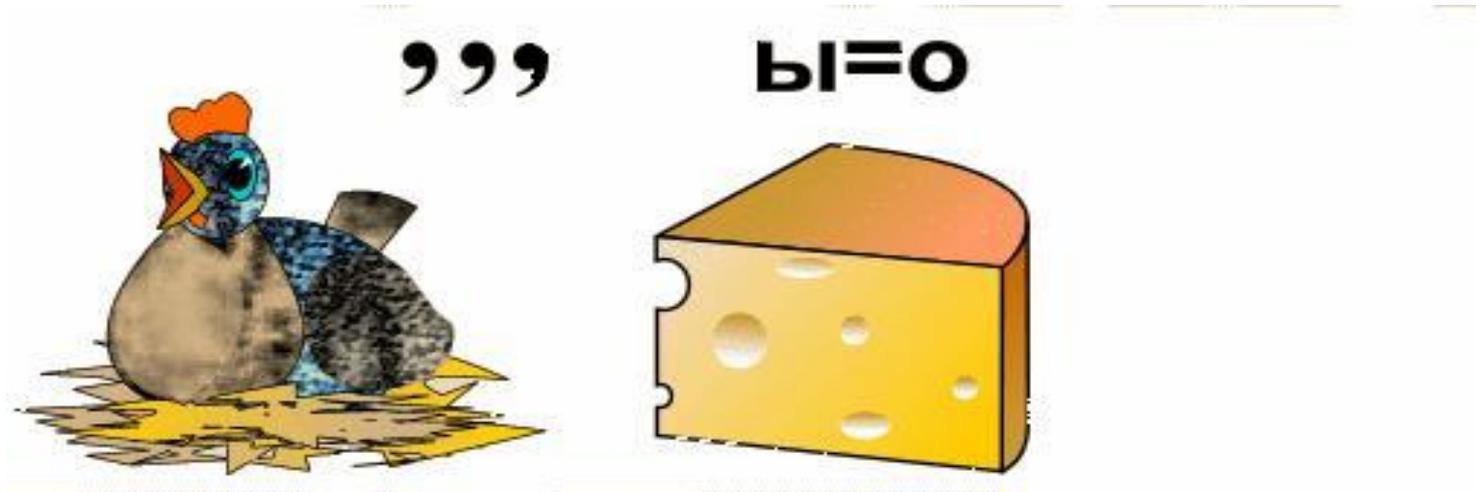
# Ребус 5



# Ребус 6



# Ребус 7





# 7. Десерт.



# Программирование



Спасибо  
за  
внимание!

