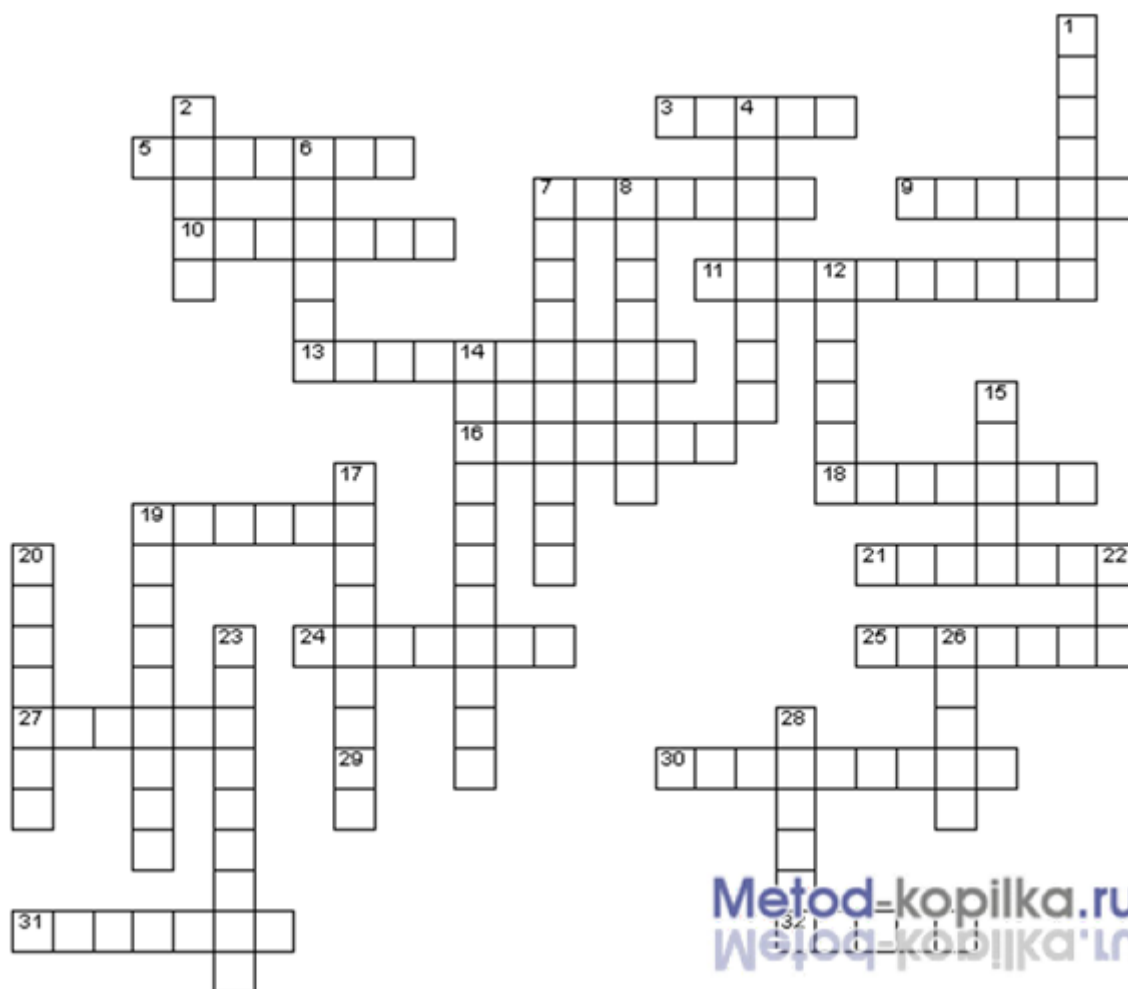


Кроссворд по информатике



Вопросы по горизонтали:

3. То, что мы делаем в Visual Basic
5. Портативный вариант компьютера
7. Графический... для рисования и ввода рукописного текста
9. Сенсорная панель в ноутбуке
10. Универсальное устройство вывода информации
11. То же, что и дисковод
13. В сокращенном варианте – женское имя или устройство ввода информации
16. Спецустройство для вывода сложных графических объектов
18. Шарик у этого «животного» находится сверху размером с мячик для гольфа
19. Он используется для оптического ввода изображений в компьютер
21. Блокбастер о новой компьютерной жизни
24. Они подразделяются на матричные, струйные и лазерные
25. Гибкий магнитный диск
27. Специальная микросхема
29. Хвостатое устройство для компьютера.
30. Бывает арифметическое, логическое, строковое, нецензурное
31. Величина, зависящая от аргументов.
32. Самокопирующий компьютерный вредитель.

Вопросы по вертикали:

1. Язык программирования и известный математик.
2. Окно, в котором размещаются управляющие элементы.

4. Удаление, копирование, перемещение или вырезание аппендикса.
6. Один из первых языков программирования
7. Одно из свойств программы (синоним слова доходчивость)
8. И процесс решения задачи, и кулинарный рецепт, и инструкция по пользованию стиральной машиной.
12. Мы его преобразуем из начального состояния в конечное.
14. Он выполняет последовательность действий.
15. Алгоритмическая структура, у которой много вариантов серий команд.
17. Алгоритм, записанный на «понятном» компьютеру языке.
19. Встречается и в информатике, а в биологии. кошачье ...
20. С ним тело цикла выполняется несколько раз.
22. Язык программирования, названный в честь сотрудницы Ч.Бэббиджа
23. В этой алгоритмической структуре серия команд выполняется в зависимости от истинности условия.
26. Последовательность команд и часть мыльной оперы.
28. Набор однотипных переменных, объединенных одним именем.

Ответы на кроссворд:

По горизонтали: 3.Проект. 5.Ноутбук. 7.Планшет. 9.Тачпад. 10.Монитор. 11.Накопитель. 13.Клавиатура. 16.Плоттер. 18.Трекбол. 19.Сканер. 21.Матрица. 24.Принтер. 25.Дискета. 27.Чипсет. 29.Мышь. 30.Выражение. 31.Функция 32.Вирус.

По вертикали: Паскаль. 2.Форма. 6.Бейсик. 7.Понятность. 8.Алгоритм. 12.Объект. 14.Исполнитель. 15.Выбор. 17.Программа. 19.Семейство. 20.Счетчик. 22.Ада. 23.Вевление. 26.Серия. 28.Массив.