

Фамилия, Имя, Отчество				
Дата рождения			Класс	

Эрудит-Марафон Учащихся «ЭМУ-Специалист 2024» ИНФОРМАТИКА [3 класс]



Добрый день, профессор Казуар! Знаете, мне в работе очень нужен помощник. И я подумал, почему бы не создать робота-помощника шерифа? Справитесь?

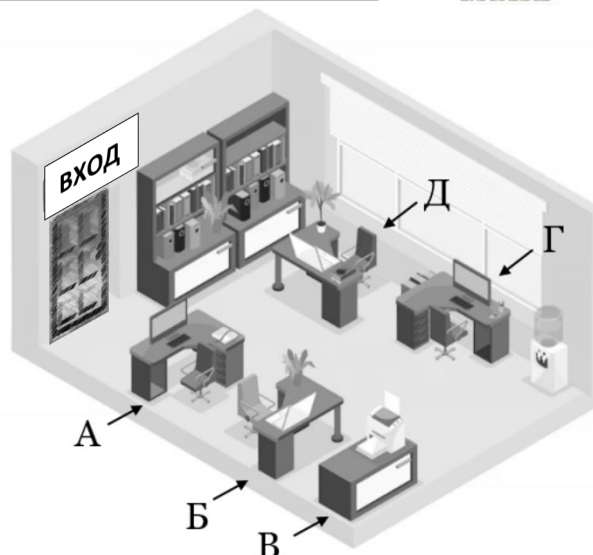


Предложение интересное. Приезжайте ко мне в университет, и мы всё обсудим!

1. Динго приехал в университет и зашёл в нужный кабинет. Он знает, что стол Казуара находится слева от входа между шкафом и другим столом. Где находится рабочее место профессора?

Обведи букву выбранного ответа.

А. Б. В. Г. Д.



2. Оказалось, Динго приехал слишком рано. Профессор ещё занят на лекции. Шериф стал пока изучать рабочее место профессора. Он обратил внимание на плакат на стене. Чем заняты люди на рисунке? **Обведи букву выбранного ответа.**

- А. Измеряют нужное расстояние до монитора.
Б. Делают зарядку после долгой работы сидя.
В. Управляют компьютером с помощью жестов.
Г. Ищут наиболее удобную позу для работы за компьютером.
Д. Записывают видео с захватом движений.



3. Наконец, подошёл Казуар. Динго поинтересовался у него, о чём была лекция. Оказалось, о множествах. Профессор показал шерифу схему. На ней изображено расположение множеств «тетради в клетку», «тетради в линейку», «тетради в точку», «тетради в мягкой обложке». Буквами на схеме Казуар обозначил элементы множеств — тетради, которые относятся к множествам или их пересечениям. Помоги Динго разобраться. Сопоставь описания множеств с элементами, которые на рисунке обозначены буквами.

- 1) Тетради в клетку в твёрдой обложке
- 2) Тетради в точку в твёрдой обложке
- 3) Тетради в линейку в твёрдой обложке
- 4) Тетради в линейку в мягкой обложке
- 5) Тетради в точку в мягкой обложке



Заполни вторую строку таблицы соответствующими буквами.

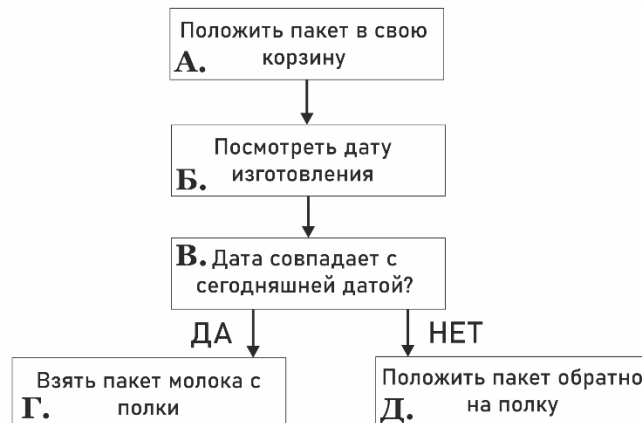
Ответ:

1	2	3	4	5

4. Динго спросил профессора о роботе. Оказалось, учёный как раз занимался созданием подобной машины. Но писать отчёты или вести учёт улик роботу пока не под силу. Шериф предложил дать устройству задачу попроще: научить его выбирать только свежее молоко в магазине. Вместе с Казуаром они написали алгоритм, но перепутали два шага местами. Какие ячейки нужно поменять местами, чтобы алгоритм выполнялся правильно?

Обведи две буквы выбранных ответов.

А. Б. В. Г. Д.



5. Робот прошёл испытание! Тогда Динго и Казуар решили усложнить ему задачу. Они составили алгоритм похода в магазин. Каждый пункт алгоритма — это действие, которое для робота нужно разбить на более мелкие. Динго написал по одному мелкому действию для каждого пункта алгоритма, но запутался. Помоги ему. Сопоставь пункты алгоритма с подходящими действиями из них.

Пункты алгоритма	Действия
1) Составить список продуктов, которых нет дома.	А) Проверить срок годности, положить продукты в корзину.
2) Дойти до магазина.	Б) Пройти прямо по улице.
3) Набрать в корзину нужные продукты.	В) Отдать деньги кассиру.
4) Оплатить покупку.	Г) Открыть холодильник.
5) Вернуться домой с продуктами.	Д) Если пакет тяжёлый, заказать такси.

Заполни вторую строку таблицы соответствующими буквами.

Ответ:

1	2	3	4	5

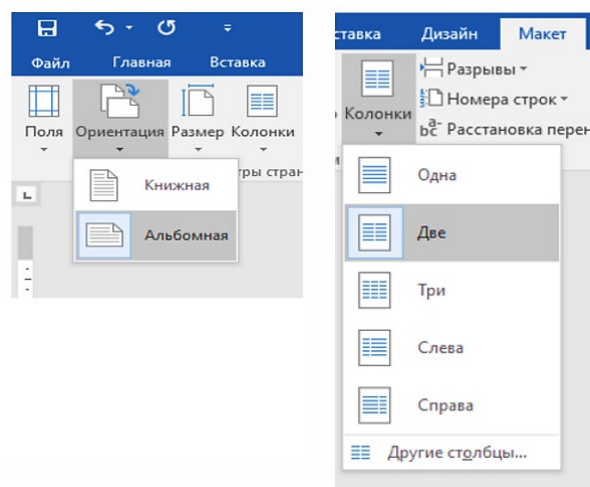
6. Пришла пора отправлять робота в магазин. Но идёт дождь. Казуар дал роботу команду: «Если на улице дождь, то надень плащ ИЛИ возьми с собой зонт». Динго добавил: «Если НЕ возьмёшь зонт, то надень шапку». Робот выполнил обе команды. Какие выводы верные?

Обведи две буквы выбранных ответов.

- А. Робот может быть в плаще и в шапке.
 Б. Робот может быть в плаще и с зонтом.
 В. Робот может быть в шапке и с зонтом.
 Г. Робот может быть только в плаще, без зонта и шапки.
 Д. Робот может быть только с зонтом, без плаща и шапки.

7. Робот отправился в магазин, а Динго решил в это время написать отчёт о проделанной работе. Он открыл текстовый редактор, написал текст и выбрал два параметра, как показано на рисунках. Как в итоге выглядел текст отчёта шерифа на листе?

Обведи букву выбранного ответа.



А.



Б.



В.



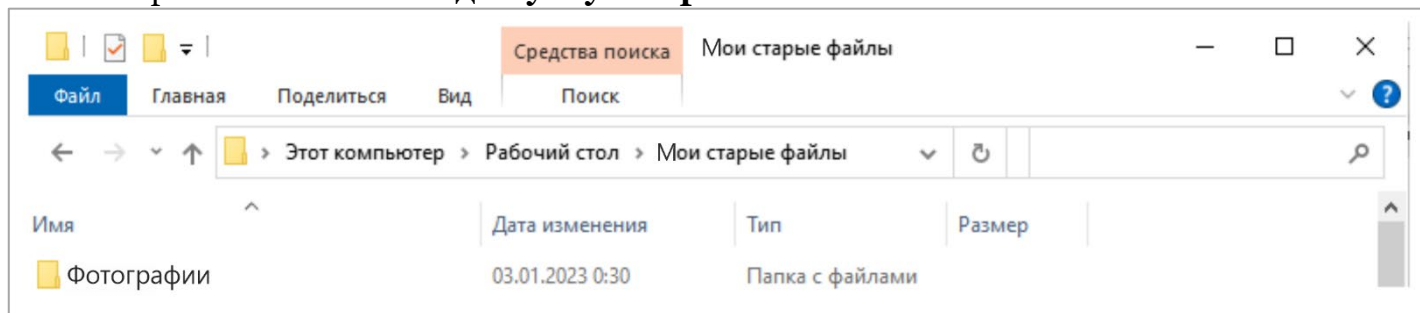
Г.



Д.



8. Прошло время, а робот так и не вернулся! В магазине его тоже не видели. Расстроенный Казуар уехал домой, а Динго приступил к поиску робота. Для этого нужна его фотография. Шериф стал искать на своём компьютере папку «Фотографии». В какой из папок на рабочем столе она расположена? **Обведи букву выбранного ответа.**

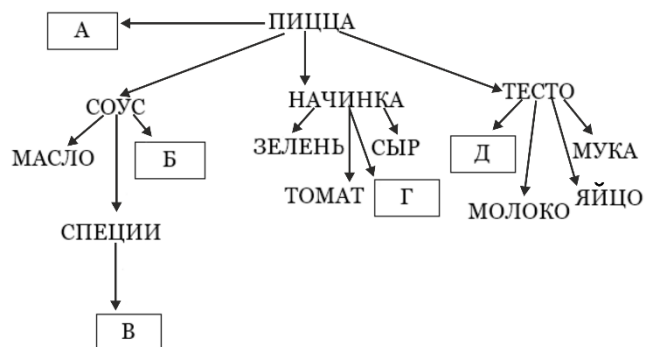


- А. Этот компьютер
Б. Рабочий стол
В. Мои старые файлы
Г. Средства поиска
Д. Главная

9. Динго нашёл фотографию и готов напечатать объявление о розыске. При наборе текста он нажимал на нужные клавиши клавиатуры, и на экране появлялись буквы. Но шериф захотел научиться печатать текст быстро, чтобы не смотреть на клавиатуру. Для этого есть специальная программа — тренажёр «слепой печати». Он построен по принципу «наоборот». Как работает такой тренажёр? **Обведи букву выбранного ответа.**

- А. Динго произносил текст вслух, и компьютер преобразовывал звук в символы на экране.
Б. На экране появлялась буква, а Динго нажимал нужную клавишу на клавиатуре.
В. Динго в наушниках слышал текст и быстро печатал его.
Г. Монитор погасал, а Динго печатал текст, не видя его на экране.
Д. Динго произносил слово, и на клавиатуре загорались клавиши, на которые надо нажимать.

10. Шериф расклеил объявления и стал ждать новостей. Чтобы отвлечься от грустных мыслей, он решил приготовить пиццу. Динго нашёл список ингредиентов и записал их в виде схемы. В какой ячейке на схеме состава пиццы он должен указать перец? **Обведи букву выбранного ответа.**



В какой ячейке на схеме состава пиццы он должен указать перец? **Обведи букву выбранного ответа.**

- А. Б. В. Г. Д.

11. Во время готовки шерифу понадобились ножи. Он помнит, что форма каждого ножа зависит от его назначения:

- А. **Зазубренный** нож для нарезки хлеба способен разрезать зачерствевшую корочку и при этом не повреждать мякоть.
Б. Нож **в виде коготка с коротким загнутым** лезвием используется для чистки круглых овощей и фруктов.
В. **Филейный** нож с **тонким и узким изогнутым** лезвием предназначен для разделки и нарезки рыбы тонкими ломтиками.
Г. Кухонный топорик имеет **толстое и широкое** лезвие и предназначен для рубки замороженного мяса.
Д. Сырный нож имеет **зубчатую режущую кромку, раздвоенное остриё**. Большие отверстия на лезвии не дают сыру налипать.

Какие ножи висят на стене у Динго (смотри рисунок)?

Обведи две буквы выбранных ответов.



12. Вечером в дверь Динго постучали. Шериф открыл дверь и увидел незнакомца с роботом в руках! Оказалось, что гостя зовут Валлаби. Он нашёл робота в яме недалеко от магазина и хотел его починить, но побоялся. Ведь до этого Валлаби ремонтировал только пишущие машинки, на которых раньше печатали тексты. Динго не слышал о таких машинках и решил посмотреть в Интернете, как они выглядят. Как Динго сформулировать запрос в поисковой системе, чтобы не получить лишних картинок? **Обведи букву выбранного ответа.**

- А. Устройство для печати
Б. Писатель
В. Клавиатура с принтером
Г. Устаревшее устройство для печати текста
Д. Историческое устройство

13. Вдруг Динго осенило. Ему нужен не робот, а просто толковый помощник! Он предложил эту должность Валлаби, и тот с радостью согласился. Динго выдал ему рабочий компьютер, и Валлаби осталось только придумать пароль. В качестве пароля он решил использовать слово «ВЕЛОСИПЕД», которое набрал на клавиатуре русскими буквами на английской раскладке. Чтобы пароль был надёжным, Валлаби добавил в конце день и месяц своего рождения. Как выглядит пароль Валлаби? **Обведи букву выбранного ответа.**

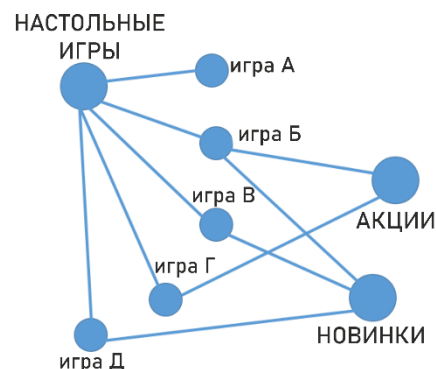
А. 10VELOSIPED11
Б. 1011BICYCLE
В. DTKJCBGTL1011
Г. VELOSIPED1011
Д. DTKFCBGNT1011



14. Динго отвёз сломанного робота Казуару. Профессор был рад, что робот нашёлся. Он решил непременно отблагодарить Валлаби и подарить ему настольную игру. Вместе с Динго они зашли в Интернет-магазин. В схеме Интернет-магазина точки представляют веб-страницы, а линии — гиперссылки между ними. На рисунке показана часть схемы Интернет-магазина настольных игр. Какая из игр находится одновременно в разделе «Новинки» и в разделе «Акции»?

Обведи букву выбранного ответа.

- А. Б. В. Г. Д.



15. Профессор Казуар выставил параметры поиска, как показано на рисунке. Помоги Динго определить, какие игры найдёт поисковая система. **Обведи две буквы выбранных ответов.**

	Названия игр			
А.	Замки и катапульты	35–45	2	13+
Б.	Концепт	40–60	4–12	13+
В.	Каркассон	30–60	2–5	14+
Г.	Детектив	35–60	3–6	18+
Д.	Правители Флоренции	90–150	1–5	13+

Возраст ^

☐ 3 - 5 лет
☐ 6 - 7 лет
☐ 8 - 12 лет
☒ 13 - 15 лет
☐ 16 - 17 лет
☐ более 18 лет

Количество игроков ^

Любое 1 2 3 4 5 6 Больше

Длительность игры ^

☐ до 15 минут
☐ 16 - 30 минут
☒ 31 - 60 минут
☐ 61 - 120 минут
☐ от 2 часов



Спасибо за помощь! Без тебя я бы не понял, какой помощник мне нужен на самом деле, и не встретил бы Валлаби.