

Занимательные ребусы по информатике

Линия «Алгоритмизация и
программирование»



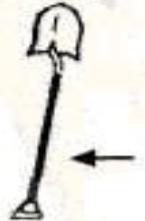
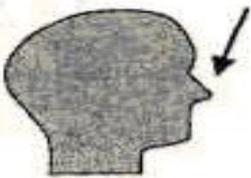
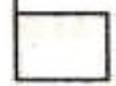
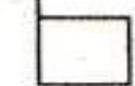
Задание 1. Свойства алгоритмов.

Какие свойства алгоритмов зашифрованы в ребусах?

[’]  [’] **Б = Л** ~~Ж~~ **У = Ъ** [’]    **Н ТЪ**

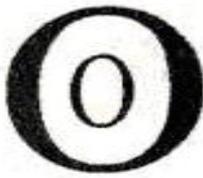
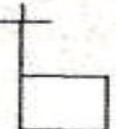
ЦВЕТ
 (англ.)

а)

~~РЕ~~   [’]  **А = О** **Испания - дон**   **ТЪ**

Польша - ...

б) в)

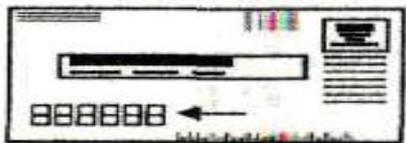
[’] **т**  **Я = С** 

(физ.)

г)

Р Т
 3, 1, 6, 5, 4, 2

[’] **Н = СТ** 

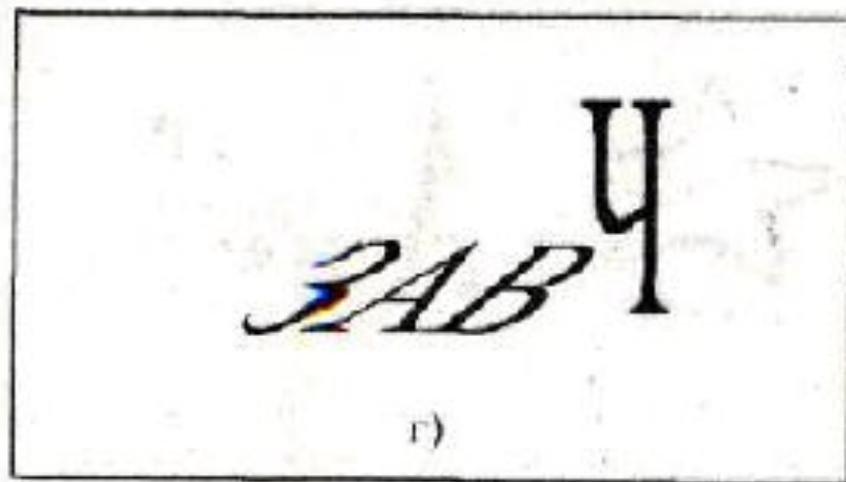
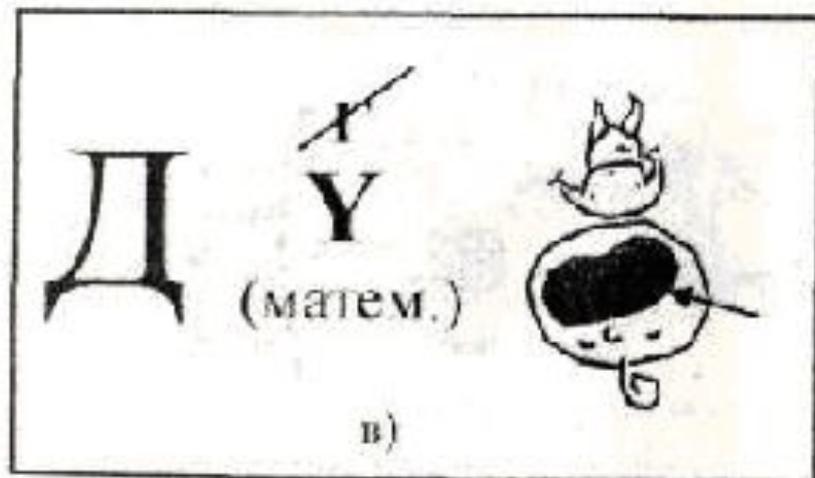
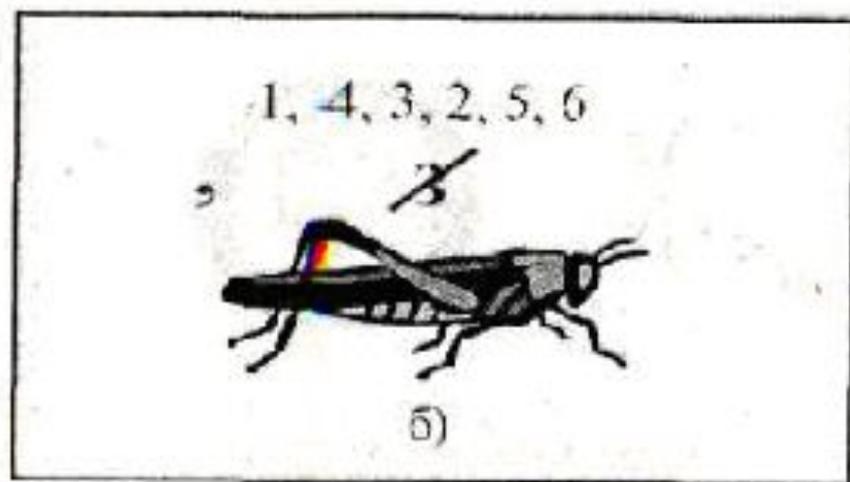


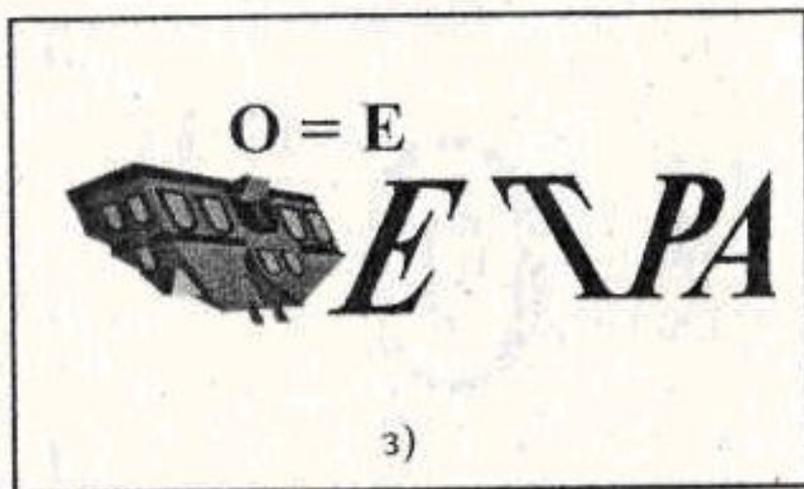
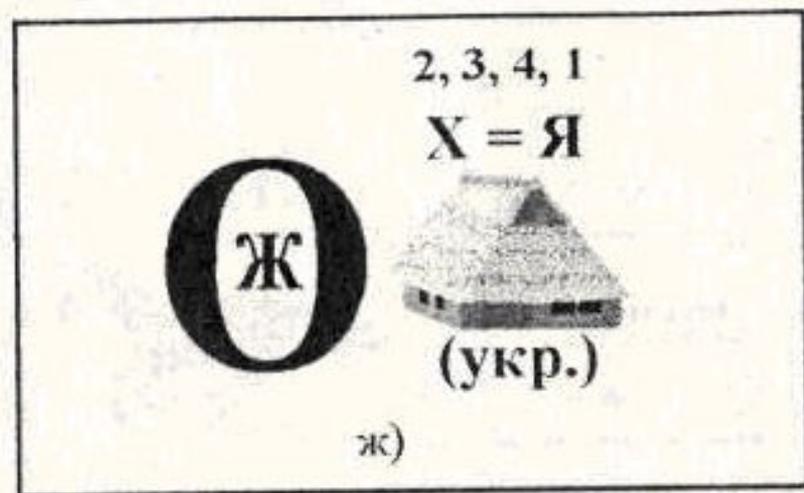
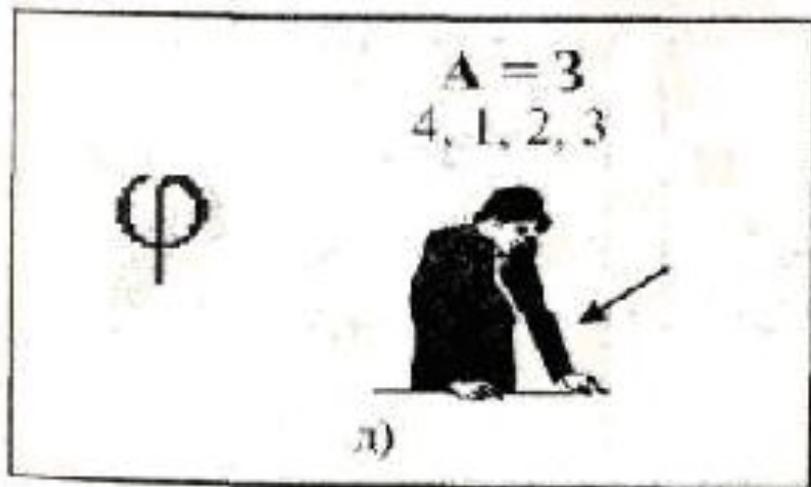
д)



Задание 2. Исполнители алгоритмов.

Какие исполнители алгоритмов, работающие в школе, зашифрованы в ребусах?

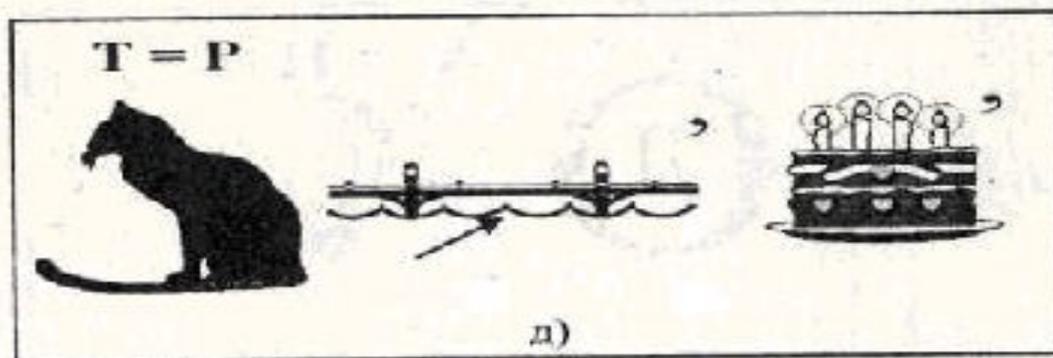
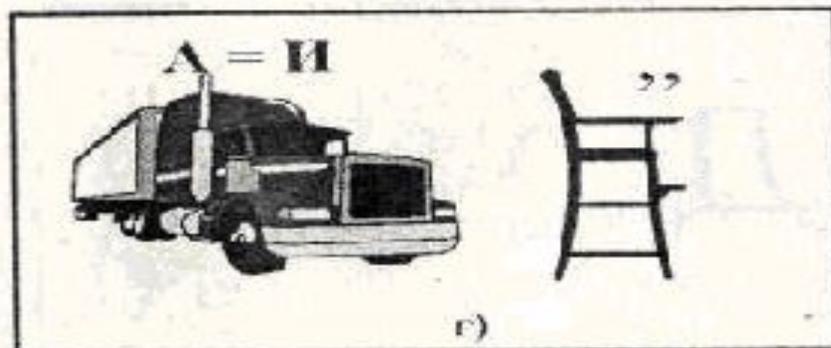
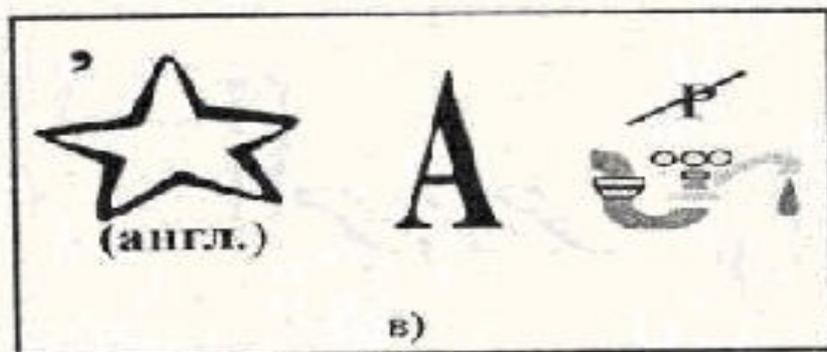
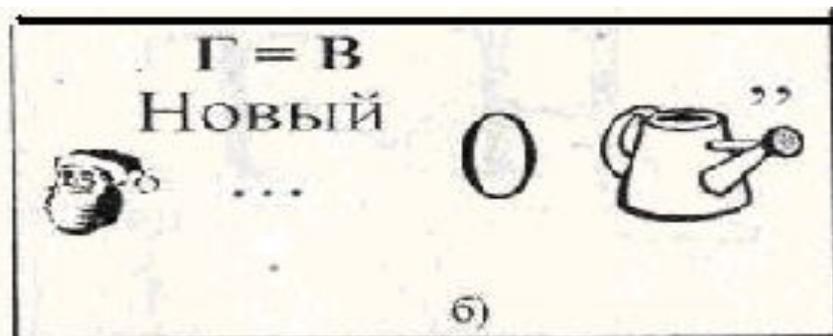
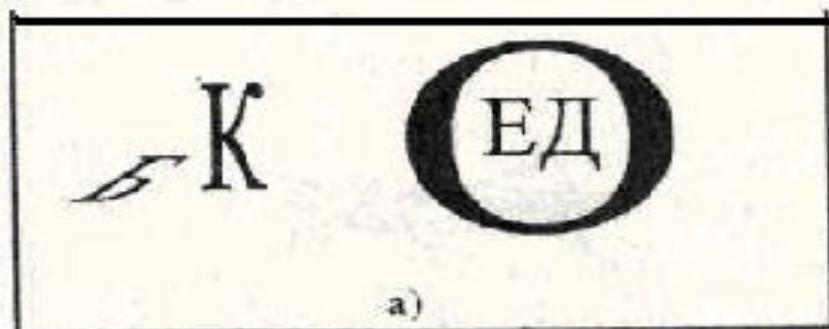


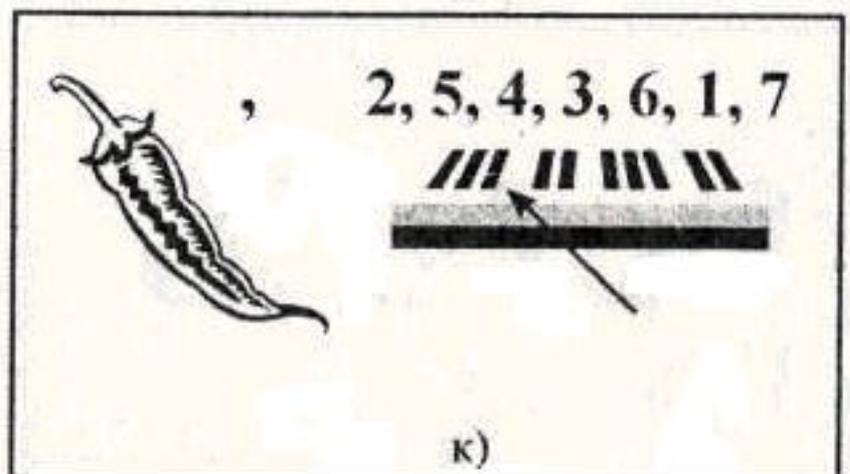
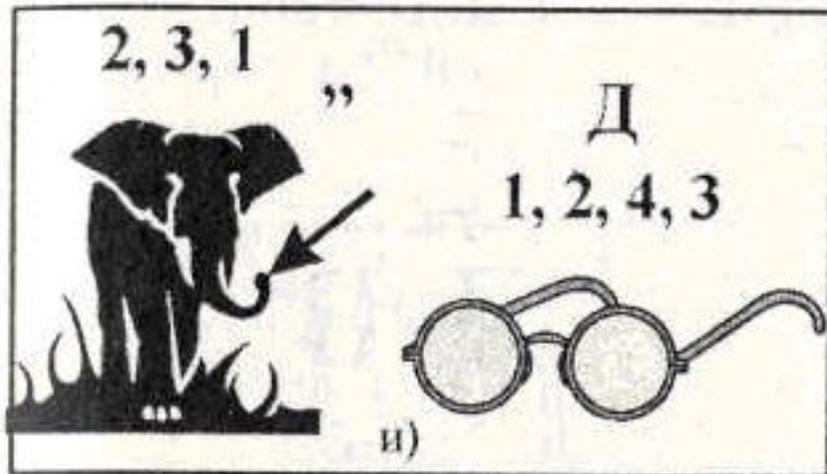
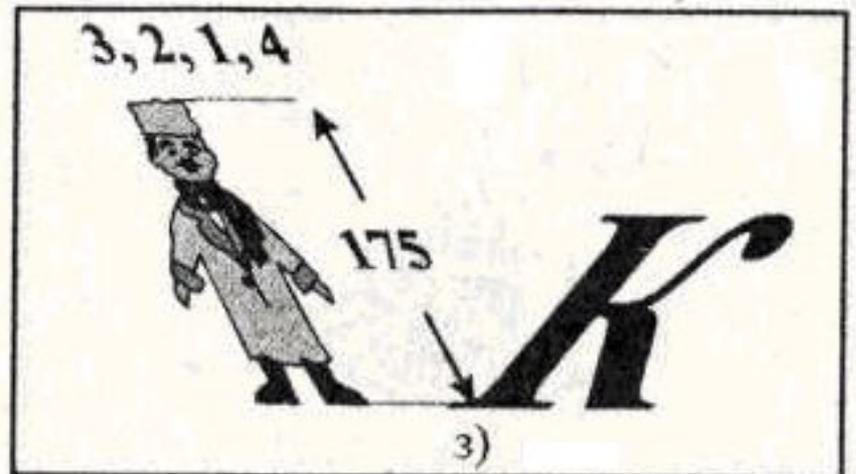
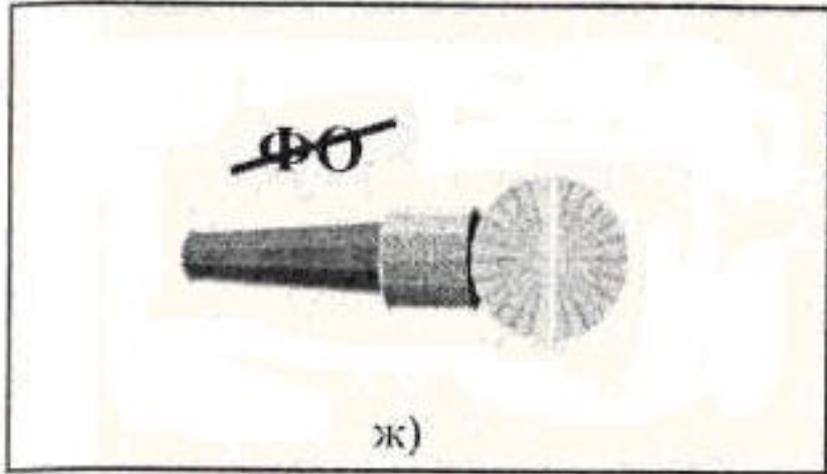




Задание 3. Учебные исполнители.

Имена каких учебных исполнителей алгоритмов зашифрованы в ребусах? Какие команды понимают эти исполнители?







Задание 4. Команды исполнителя.

Расшифруйте команды и определите, какому исполнителю они могут принадлежать.

$E = A$
3, 2, 1
О ,
(игр.)

5, 4, 1, 2, 3



Ъ

а)

$M = \Gamma$

М +



б)

$A = E$
1, 3, 2



Д ПР ”



ТЬ

в)

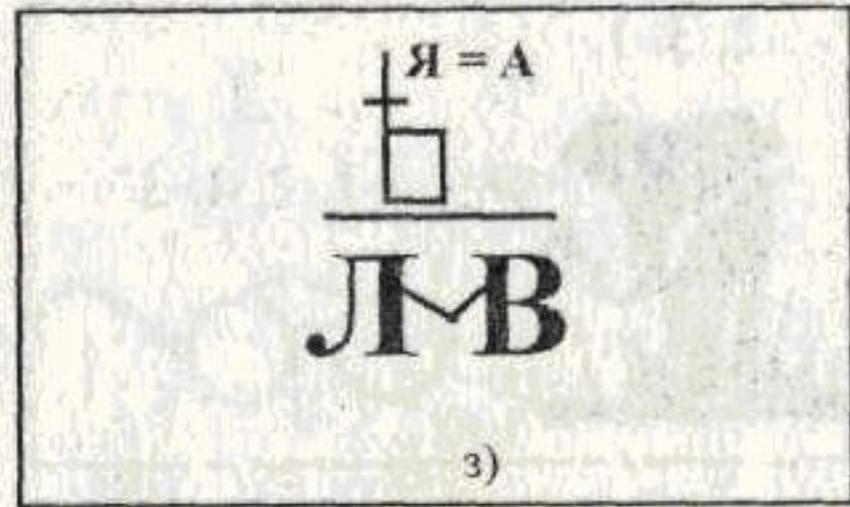
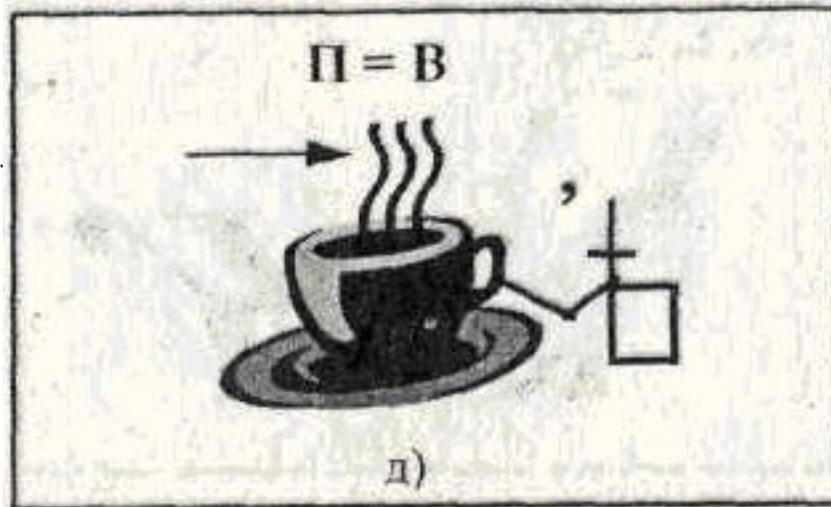
$Я = A$

ПРЕ



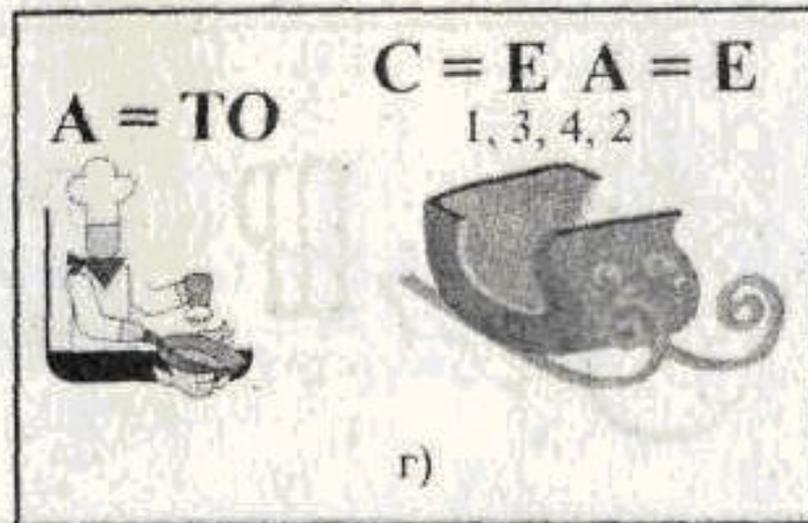
Т

г)





Задание 5. Найдите алгоритмические структуры. Какие алгоритмические конструкции зашифрованы в ребусах?





Задание 6. Названия блоков.

Обозначения каких блоков блок - схемной нотации зашифрованы в ребусах? Какие из них обязательны в любой блок-схеме?

2, 3, 4, 5, 1

Е = У



а)

ЛО
ЧА

б)

Ы
И

в)

Ь = Е



Ц

г)

ЦА = Т



д)

М ТА = Н О = А



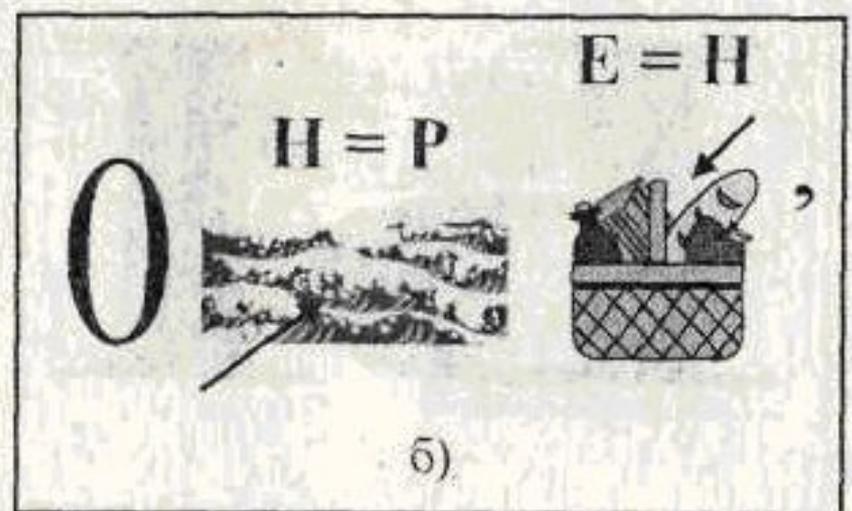
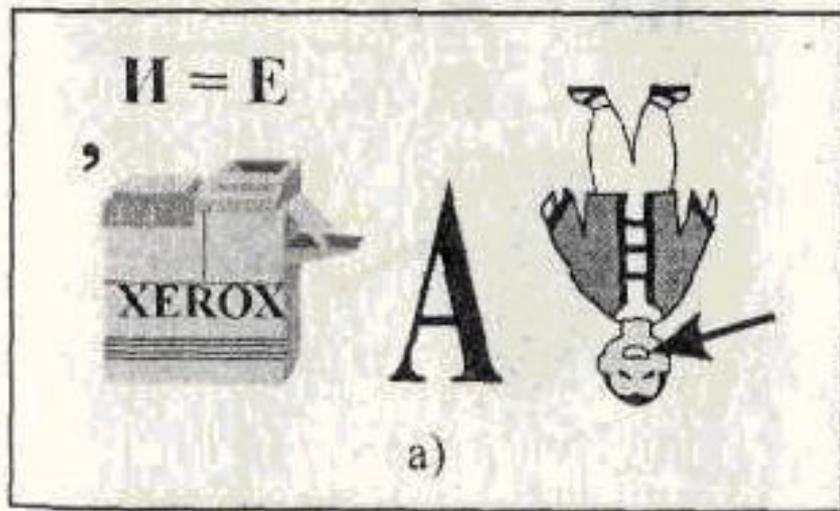
(астрон.)

Th

(хим.)

е)

Задание 7. Найдите термин. Какие понятия языка программирования зашифрованы в ребусах? Что обозначают эти понятия?



З = С



2Н = ИВ



ИМЕ

в)

СОЛ
ИМ

г)

Д

ЕН
Я

д)



Та'

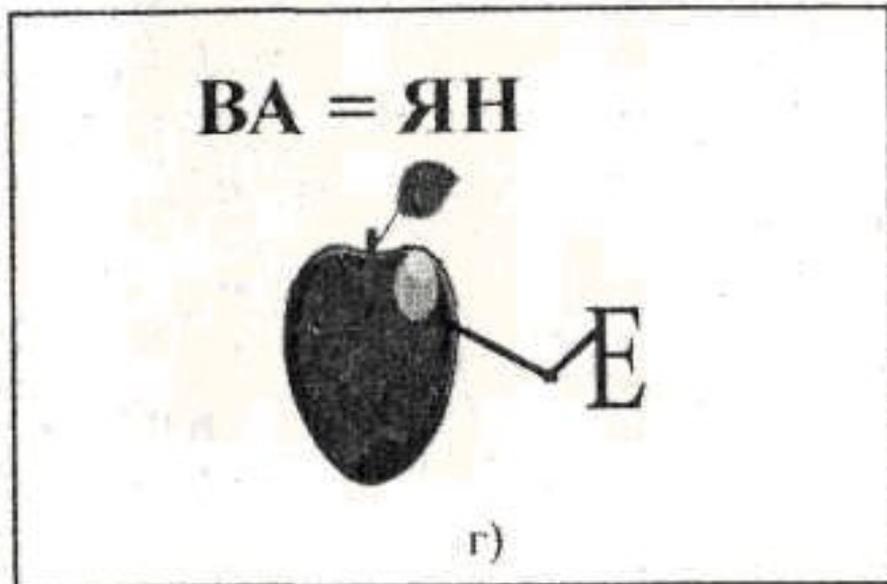
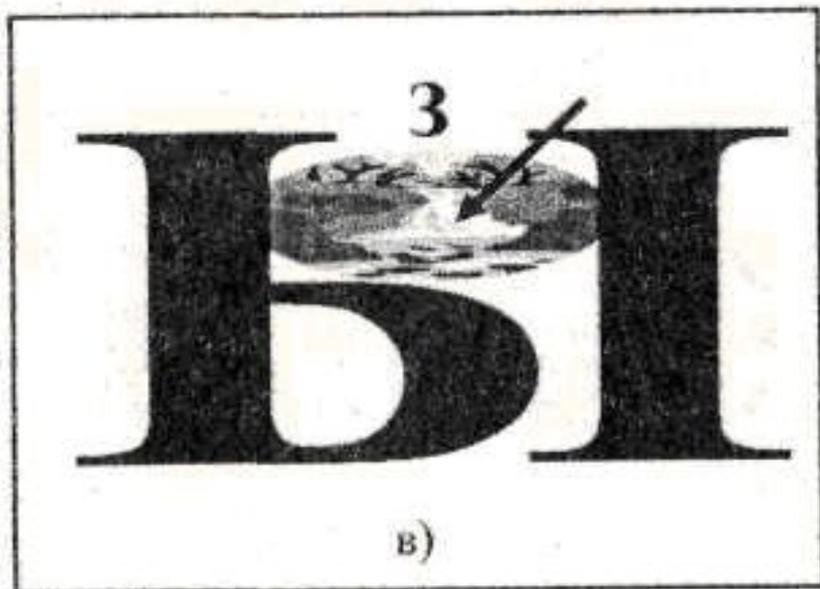
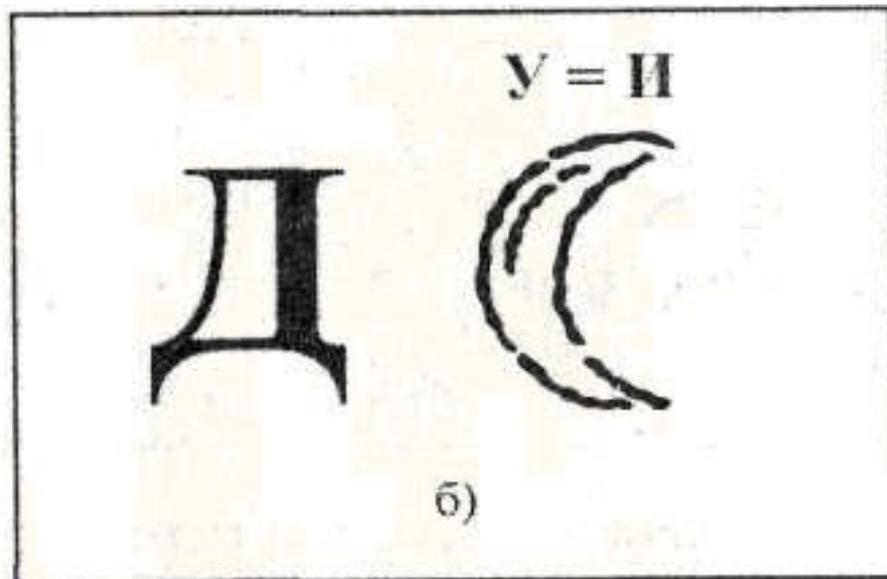
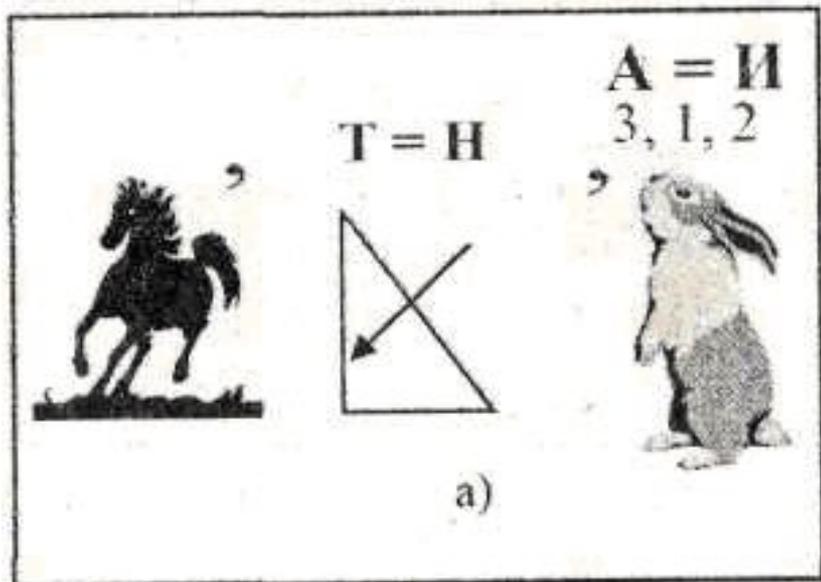
(ХИМ.)

е)



Задание 8. Символьные величины.

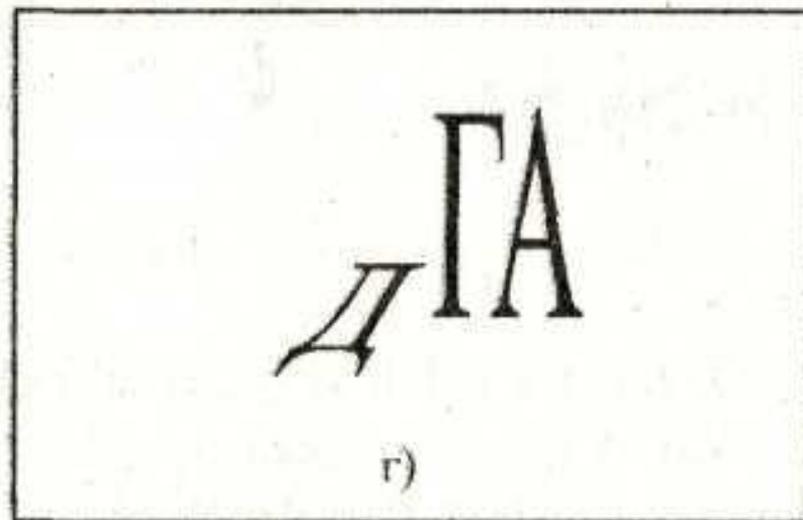
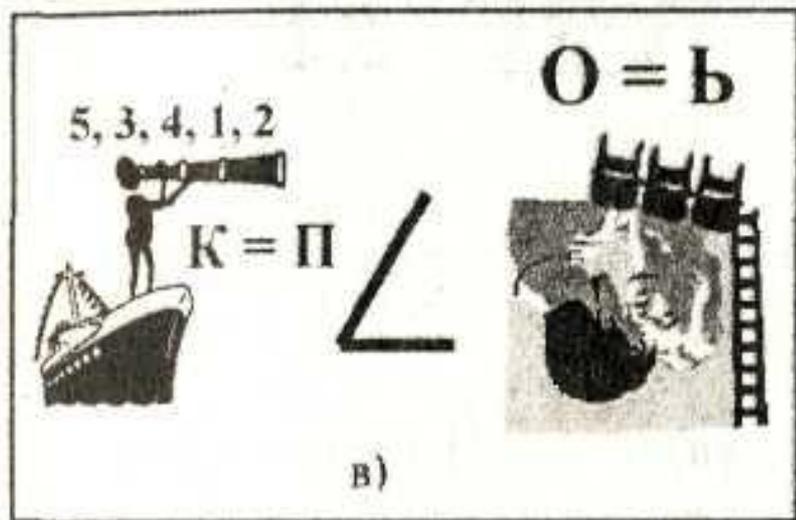
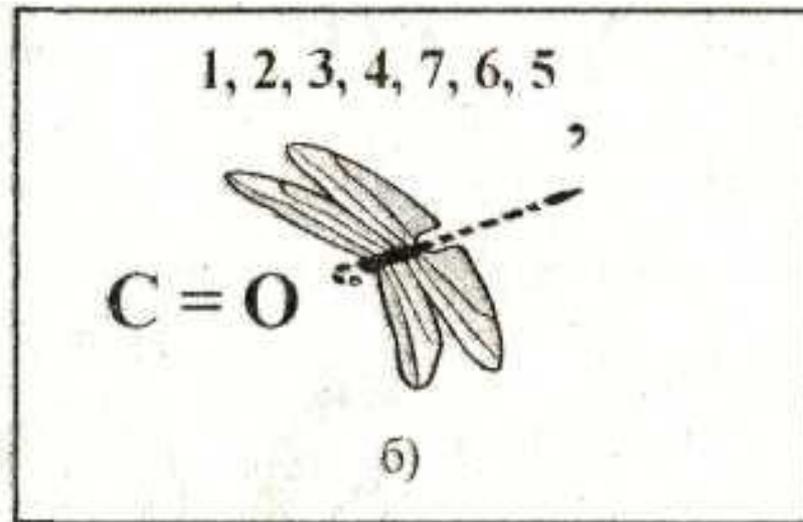
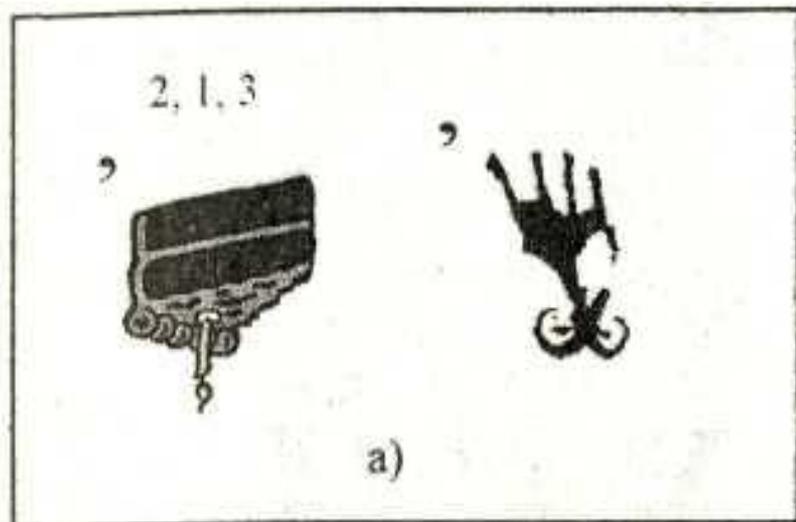
Какие понятия, связанные с символьными величинами, зашифрованы в ребусах? Что обозначают эти понятия?





Задание 9. Графические примитивы.

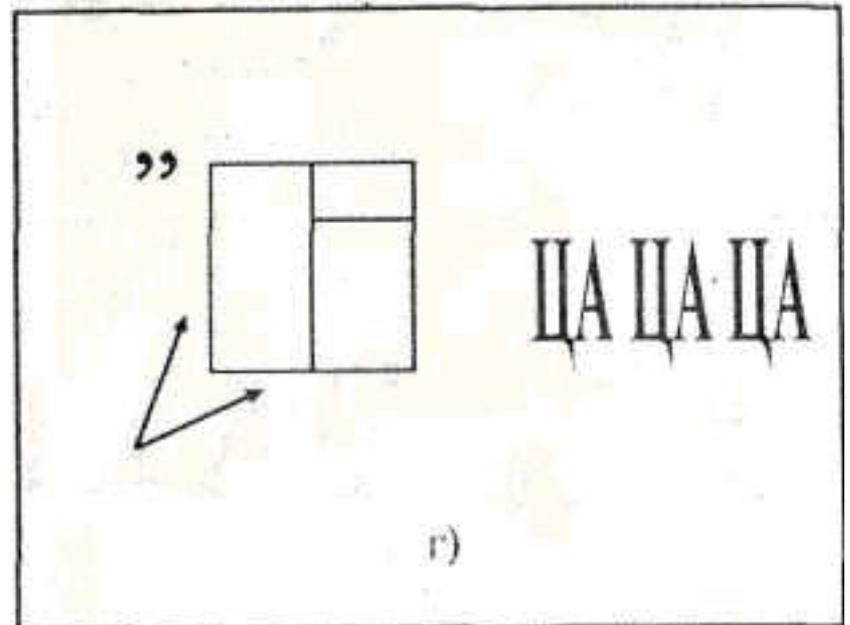
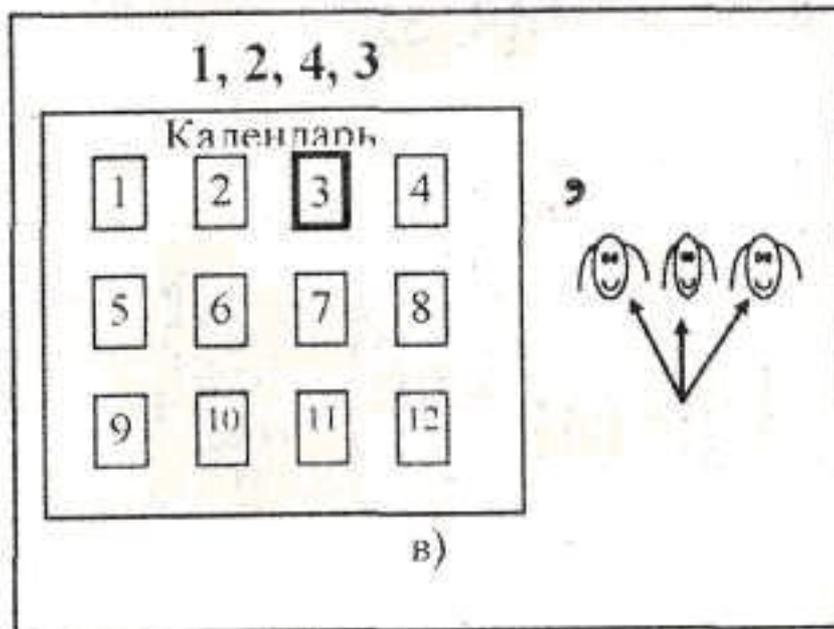
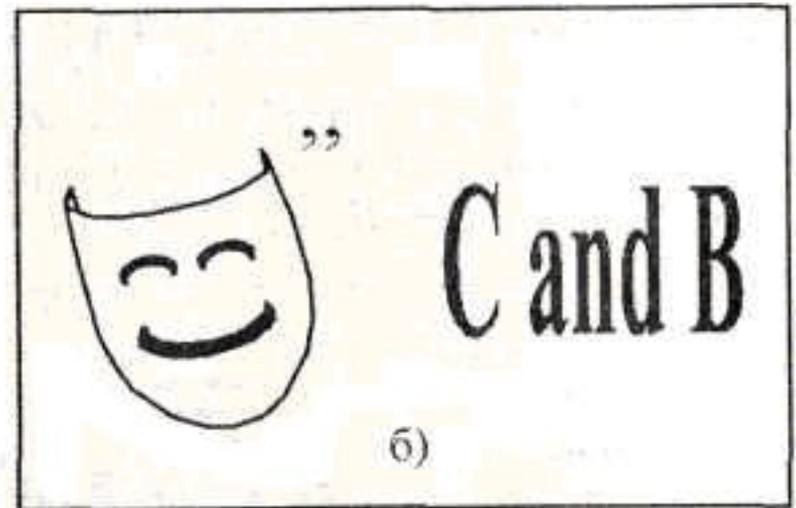
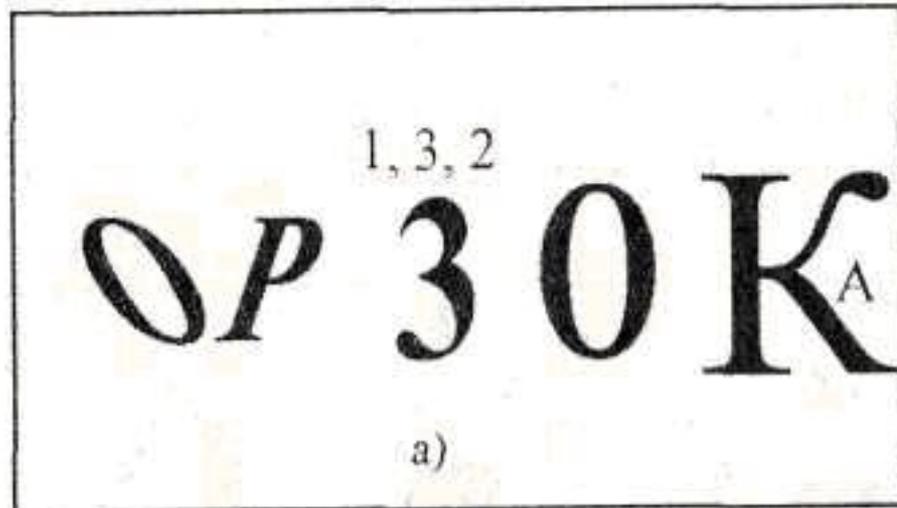
В ребусах зашифрованы графические примитивы, которые можно строить операторами языка программирования. Что это за примитивы и какими операторами они строятся?





Задание 10. Найдите термин.

Какие понятия, связанные с массивами, зашифрованы в ребусах? Что эти понятия обозначают?



ОТВЕТЫ:

1. а) Результативность (грей — зуб — утка — тигр — в — н — о — с — т — ь); б) конечность (черенок — нос — ять); в) понятность (пан — ять — нос — т); г) массовость (масса — о — в — о — ять); д) дискретность (индекс — конь).
2. а) Учитель (у — ч — и — т — ель); б) ученик (кузнечик); в) директор (д — игрек — рот); г) завуч (зав — у — ч); д) физрук (фи — рука); е) дворник (д — в — о — рак); ж) вожатая (в — о — ж — хата); з) медсестра (дом — с — е — с — т — ра).
3. а) Буквояд (б — у — к — в — о — ед); б) Водолей (год — о — лейка); в) Таракан (стар — а — кран); г) Машинист (машина — стул); д) Корректор (кот — река — торт); е) Плюсик (плюс — и — к); ж) Микрон (микрофон); з) Сортик (рост — и — к); и) Обходчик (хобот — очки); к) Переливашка (перец — клавиша).
4. а) Разрешать (зоро — шатер — ь); б) Мигать (м — и — мать); в) Предупреждать (пар — д — у — пр — одежда — ть); г) Запрещать (за — пре — щ — ять); д) Варить (пар — и — ять); е) Резать (ре — за — ть); ж) Солить (с — о — л — и — т — ь); з) Наливать (на — л — и — в — ять). Первые четыре команды принадлежат исполнителю «Светофор», вторые четыре — исполнителю «Повар».
5. а) Развилка (раз — в — и — булка); б) цикл (цинк — л); в) ветвление (в — е — т — в — л — е — н — и — е); г) повторение (повар — сани).

-
- 6 а) Условие (весло — и — е); б) начало (на — ча — ло); в) вывод (в — ы — в — о — д); г) конец (конь — ц); д) соединитель (с — о — единица — ель); е) комментарий (комета — торий).
7. Оператор (копир — а — рот); б) операнд (о — пена — еда); в) присваивание (приз — ванна — н — и — е); г) символ (с — им — в — о — л); д) переменная (перед — м — ен — на — я); е) константа (конь — с — тантал).
8. а) Конкатенация (конь — катет — заяц); б) длина (д — луна); в) вырезка (в — ы — река); г) слияние (слива — и — е).
- 9 а) Отрезок (торт — козел); б) стрекоза (отрезок); в) прямо угольник (моряк — угол — кино); г) дуга (д — у — га).
- 10 а) Сортировка (с — о — р — три — о — в — к — а); б) массив (маска — с — и — в); в) матрица (март — лица); г) матрица (рама — три — ца).

Литература:

Информатика в школе: Приложение к журналу
«Информатика и образование».

№ 3—2007. — М.: Образование и Информатика,
2007. — 104 с: ил. ISBN 5-900618-52-8

А. А. Зубрилин,

*канд. филос. наук, доцент кафедры информатики и
вычислительной техники Мордовского
государственного педагогического института
им. М. Е. Евсевьева, г. Саранск*