

Модуль 4.

**Создание интерактивной
презентации средствами
PowerPoint**

для игровых ситуаций на уроке

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА 4.

**Создание игровых ситуаций с
помощью триггеров**

**Автор Костромина Татьяна
Константиновна**

Викторина

- 1 задание
- 2 задание
- 3 задание
- 4 задание
- 5 задание
- Задание для финала

Выберите устройства, предназначенные для ввода информации в ПК.



Вылечи компьютер.

Найди цифры, с помощью которых кодируется информация в компьютере.



1

0

2

3

1

0

1

3

2

3

0

2



Задание выполнено.
Компьютер здоров.

Вся информация в
компьютере
кодируется с помощью
нулей и единиц. Это
называется двоичным
кодированием.



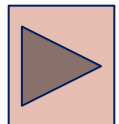
Один школьный учитель заявил, что у него в классе 100 детей, из них 24 мальчика и 32 девочки. Какой системой счисления он пользовался?



1) 3

2) 6

3) 8



Знаменитый путеводитель «Автостопом по галактике» утверждает, что $6 \times 9 = 42$.
Какая система счисления использовалась в Путеводителе?



1) 8

2) 11

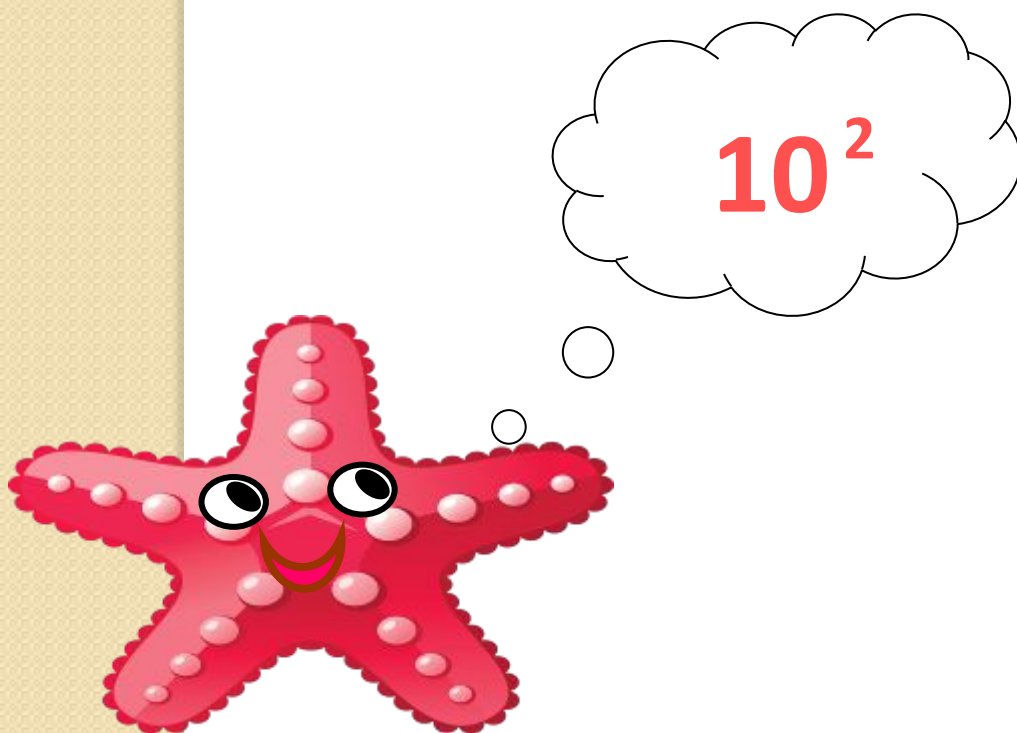
3) 13



Движущиеся триггеры.



Игра «Лопни пузырек!».
Задача игрока успеть
лопнуть нужный пузырек
пока он проплывает мимо.



Найди лишнее

8 байт = ? бит



16



8

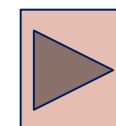
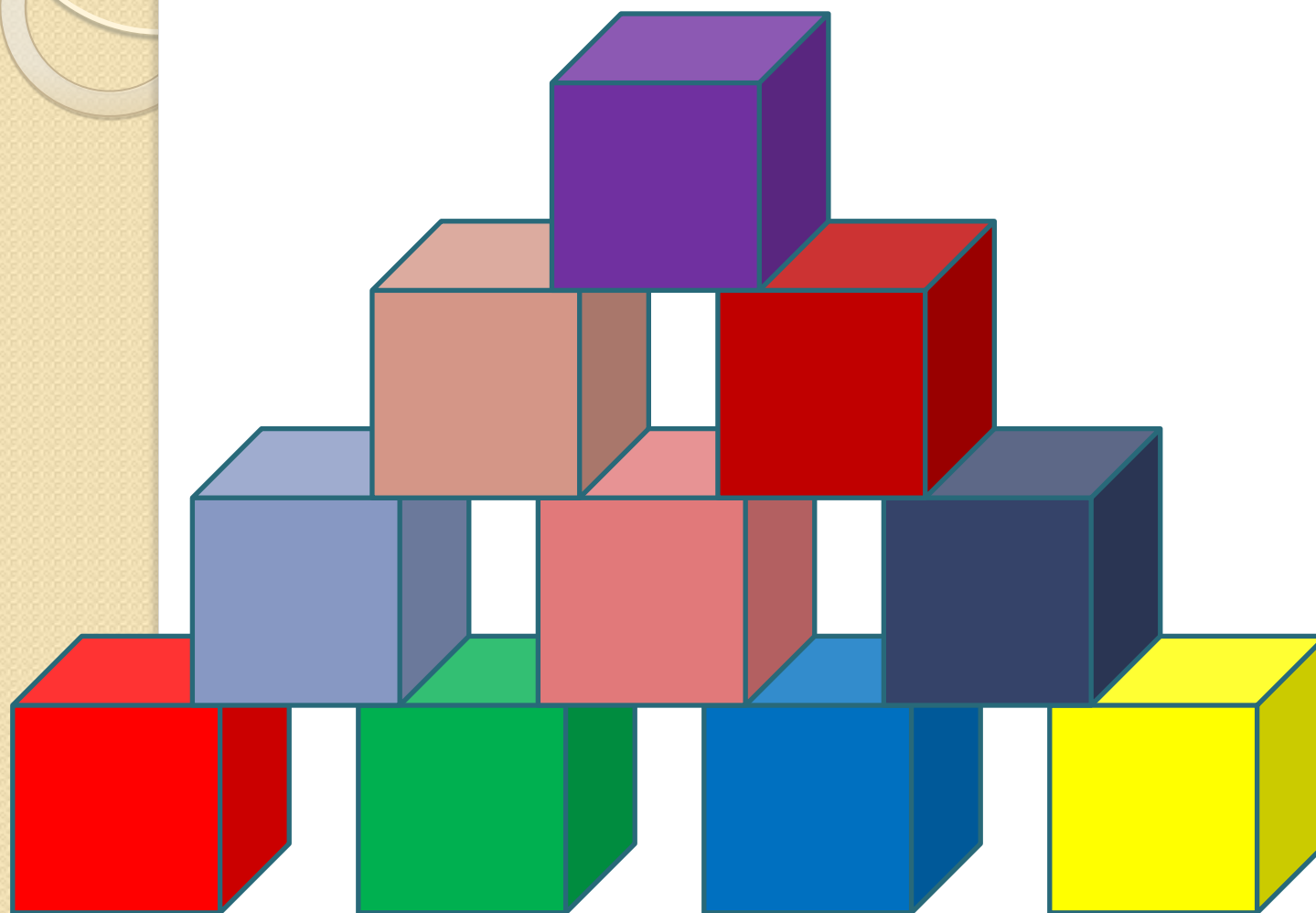


46



64

Строим пирамиду



Разбираем пирамиду

