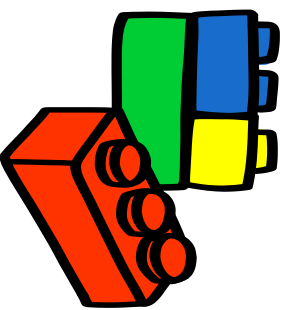


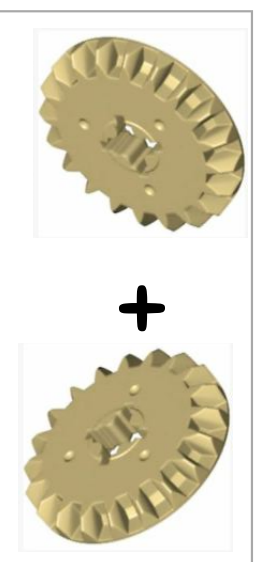
Сломанная передача

Профессор Франк по вечерам строил телепорт у себя в гараже. Однажды его пес пробрался в гараж и уронил установку. Помогите профессору восстановить название передач по остаткам деталей. Сопоставь передачу и название

1. Коронная
2. Червячная
3. Коническая
4. Зубчатая
5. Реечная
6. Цепная
7. Ременная

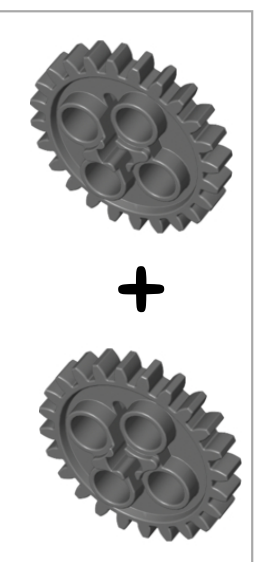


А



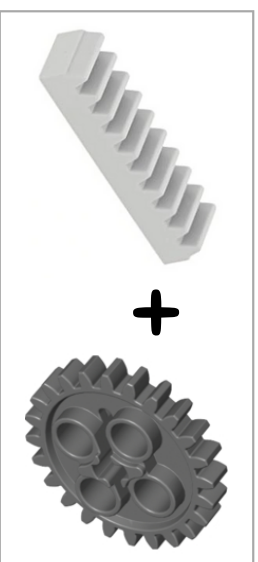
=

Б



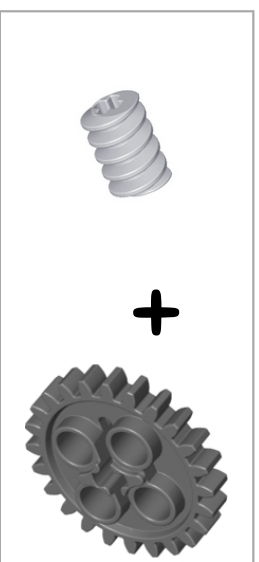
=

В



=

Г



=

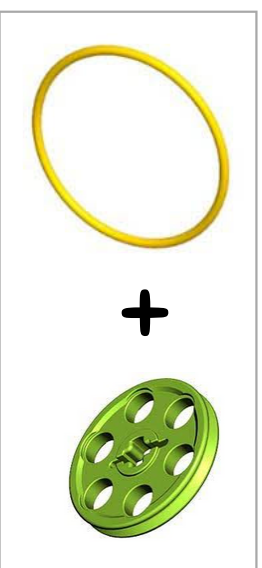
Сломанная передача

Профессор Франк по вечерам строил телепорт у себя в гараже. Однажды его пес пробрался в гараж и уронил установку.

Помоги профессору восстановить название передач по остаткам деталей. Сопоставь передачу и название

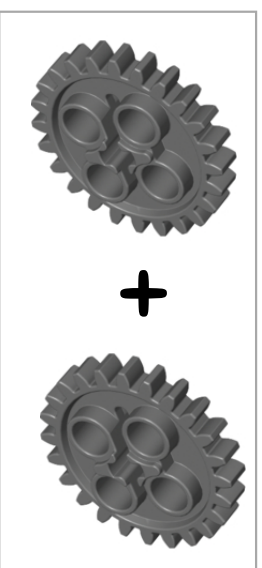
1. Коронная
2. Червячная
3. Коническая
4. Зубчатая
5. Реечная
6. Цепная
7. Ремённая

A



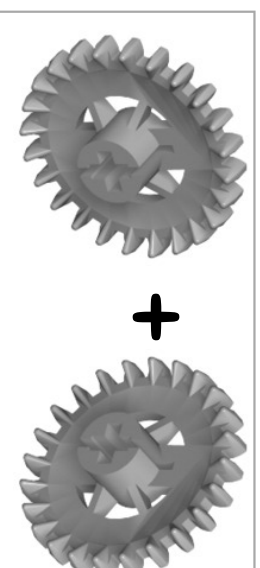
=

B



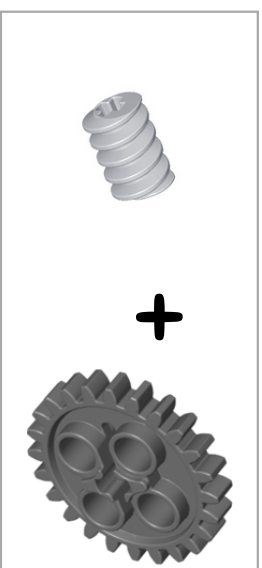
=

B



=

Г



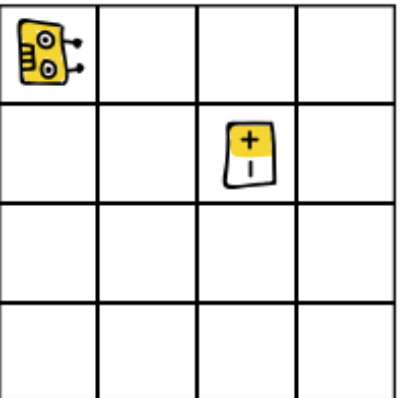
=



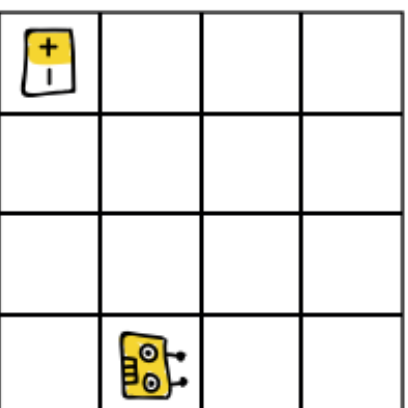
Тест. Автопрограммика

Помоги роботу подзарядиться. Выбери алгоритм, который доведет робота до батарейки.

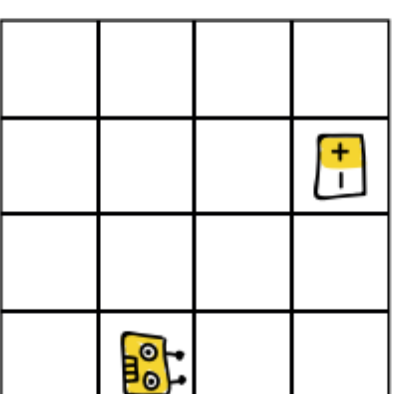
1.



2.



3.



а.

б.

в.

а.

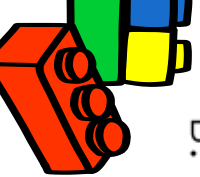
б.

в.

а.

б.

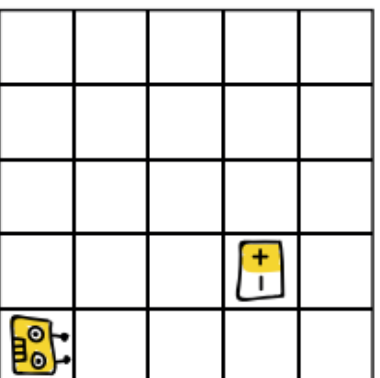
в.



Тест. Автопрограммика

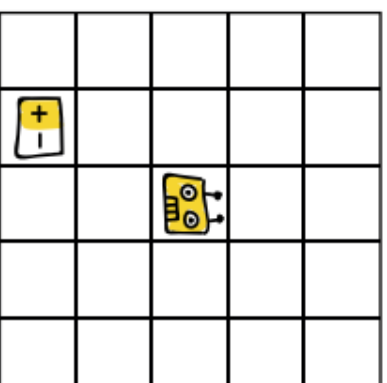
Помоги роботу подзарядиться. Выбери алгоритм, который доведет робота до батарейки.

1.



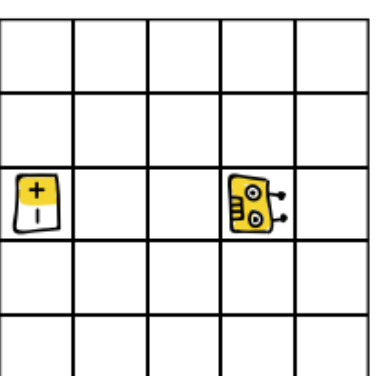
- a.
- б.
- в.

2.

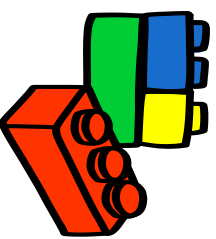


- a.
- б.
- в.

3.



- a.
- б.
- в.



Задача: Укажите виды передач в сборке. Ведущая ось отмечена стрелкой.

Пример:



1

1. Такса

2. Коронная равная

3. Коронная повышающая

4. Коронная понижающая

5. Червячная понижающая

6. Червячная повышающая

7. Коническая повышающая

8. Коническая понижающая

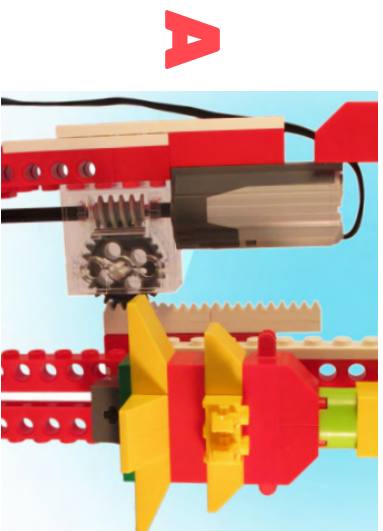
9. Коническая равная

10. Ременная повышающая

11. Ременная понижающая

12. Ременная равная

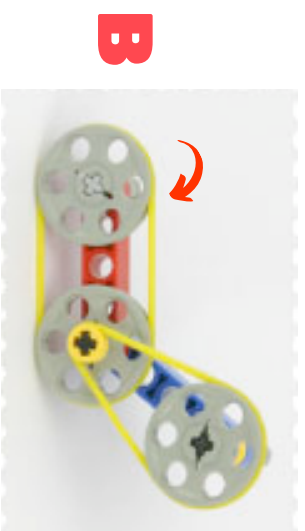
13. Реечная



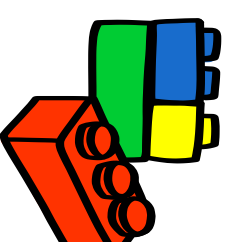
A



Б



В

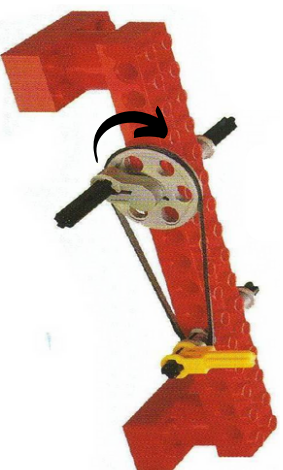


Тест. Передачи

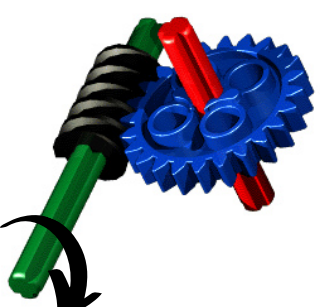
Задача: Укажите виды передач в сборке. Ведущая ось отмечена стрелкой.

1. Такса
2. Коронная равная
3. Коронная повышающая
4. Коронная понижающая
5. Червячная понижающая
6. Червячная повышающая
7. Коническая повышающая
8. Коническая понижающая
9. Коническая равная
10. Ременная повышающая
11. Ременная понижающая
12. Ременная равная
13. Реечная

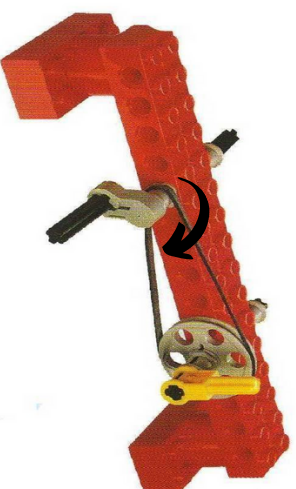
А



В



Б



Г



Тест. Программирование Wedo

А

На экране ты видишь программный код вертушки, выбери положение в котором она будет быстрее вращаться



Б

Какую кнопку надо нажать, чтобы запустить программу?



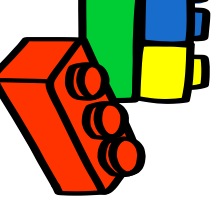
В

Сколько программных кодов запустится при нажатии стартовой кнопки.



Г

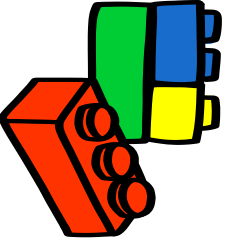
Какая цифра скрыта за знаком вопроса, если известно, что в таком положении вертушка останавливается



Тест. Программирование Медо



Вопрос	Ответ
1 Напиши число, которое появится на экране в начале выполнения программы	
2 Сколько раз повторяется цикл	
3 Перечисли числа, которые мы увидим на экране во время выполнения программы	



Тест. Программирование Меду

Когда робот заметит к цветком он

должен поиграть красным и

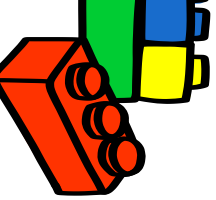
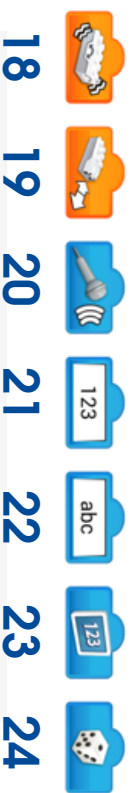
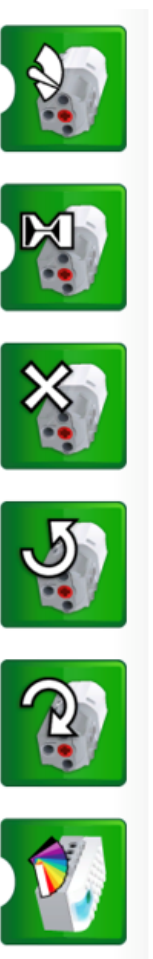
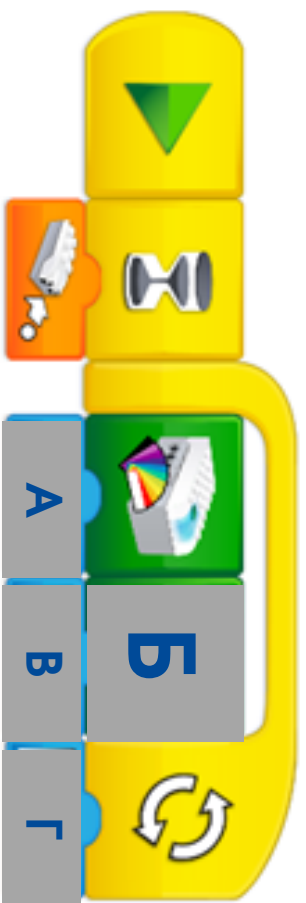
синим цветом 6 раз.

Восстанови потерянные

команды.



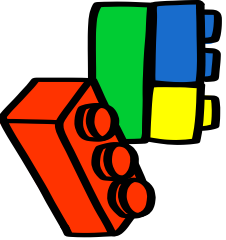
Вся палитра команд перед тобой. Выбери нужные команды.



Тест. Программирование Медо

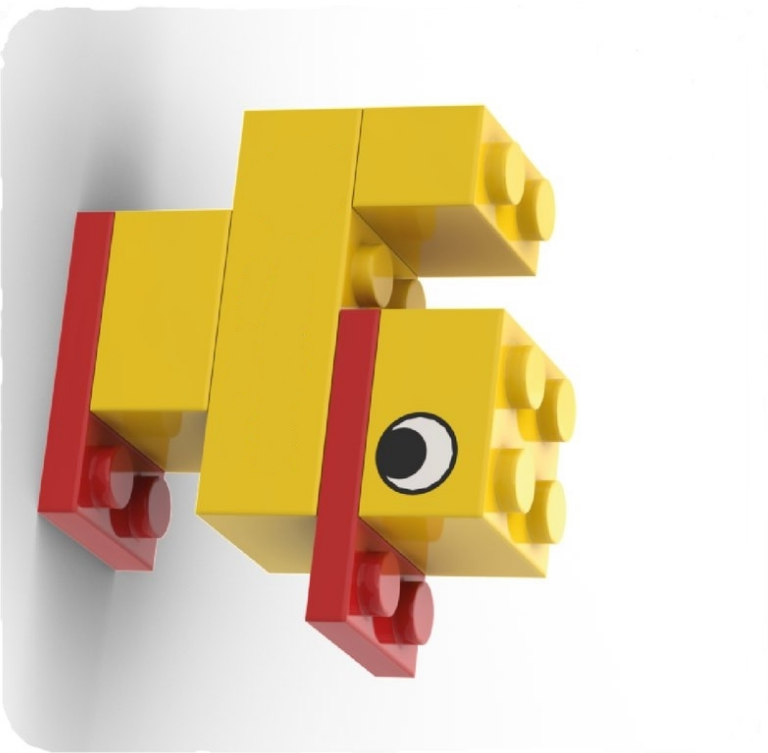


Вопрос	Ответ
1 Какое число будет выведено на экран в начале работы кода.	
2 Сколько раз команды повторяются?	
3 Напиши номер сообщения, чтобы после запуска нажатия на клавишу «А» был проигран звук.	
4 Через сколько секунд будет слышен звук.	



Тест. Название Деталей

Из каких Деталей состоит утка ?



1. Кирпич 2*2
2. Пластина 2*2
3. Пластина 1*4
4. Ось
5. зубчатая рейка
6. Датчик наклона
7. Датчик расстояния
8. Кирпич 2*4
9. Кирпич 1*2
10. Пластина 2*3
11. Пластина 2*4
12. Пластина 2*6
13. Штифт

Тест. Названия Деталей

Помоги найти имена Деталей

Пример :



1

1. Сова
2. Кирпич 2*2
3. Пластина 2*2
4. Пластина 1*4
5. Ось
6. Зубчатая рейка
7. Датчик наклона
8. Датчик расстояния
9. Кирпич 2*4
10. Пластина 2*4
11. Пластина 2*6
12. Штифт

А



Б



В



Г



Д



Е

