

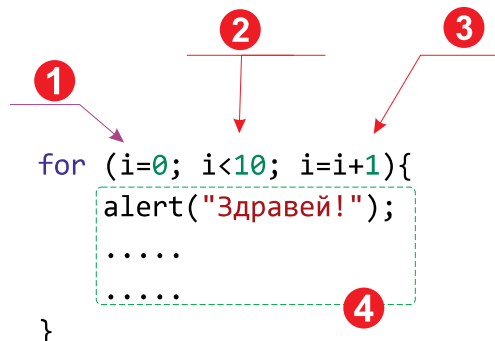
## Урок 38. РЕАЛИЗИРАНЕ НА ЦИКЛИЧЕН АЛГОРИТЪМ

1. Попълнете командата от библиотеката Turtle, която трябва да зададете на костенурка с име **tina**, за да изпълни съответния блок от Scratch.

Scratch	JavaScript
	..... . .....(50,80);
	..... . .....(10);
	..... . .....(15);
	..... . .....(15);
	..... . .....("Green");

2. Напишете имената на отделните елементи на схемата на команда за цикъл for().

- 1) .....
- 2) .....
- 3) .....
- 4) .....



3. Оградете верния отговор.

- 1) Точката с координати (0,0) на координатна система в JavaScript се намира в долния ляв ъгъл.  
 А) Да      Б) Не
- 2) Командата за чертане на правоъгълник е **rect**.  
 А) Да      Б) Не
- 3) В командата for (i=0; i<10; i=i+1) **for** се нарича брояч на цикъла.  
 А) Да      Б) Не
- 4) Когато има определен брой повторения, обикновено се използва командата while.  
 А) Да      Б) Не
- 5) Със знак "{" се бележи начало на блок.  
 А) Да      Б) Не