

Zadanie 1. (1 p.)

Wskaż zdanie **nieprawdziwe**.

- A. Rozszerzenie jest częścią nazwy pliku.
- B. Nazwę pliku należy pisać tylko małymi literami.
- C. Struktura katalogów pomaga utrzymać porządek na dysku.
- D. Kompresja pliku powoduje zmniejszenie jego objętości.

Zadanie 2. (1 p.)

Schówek jest to

- A. program działający nawet po wyłączeniu komputera.
- B. miejsce na dysku do ukrywania niektórych plików.
- C. część pamięci do przechowywania tymczasowego dokumentów lub ich fragmentów.
- D. niewidoczna dla użytkownika baza danych.

Zadanie 3. (1 p.)

Sterownik jest

- A. programem zapewniającym komunikowanie się danego urządzenia z elementami systemu operacyjnego.
- B. podłączany do złącza PCI Express.
- C. najmniejszą jednostką informacji.
- D. struktura informatyczna przechowująca pliki.

Zadanie 4. (1 p.)

Defragmentacja dysku jest to

- A. operacja układająca pliki na dysku komputerowym tak, aby system miał do nich szybszy dostęp.
- B. operacja zabezpieczająca pliki na naszym dysku, tak aby nie zostały one przypadkowo usunięte.
- C. operacja usuwająca wszystkie niepotrzebne pliki z naszego dysku.
- D. operacja przywracająca przypadkowo usunięte pliki, np. ważne dokumenty.

Zadanie 5. (1 p.)

Zaznacz prawidłową odpowiedź.

- A. Aby nie pozostawiać na końcu wiersza pojedynczych liter należy stosować miękką spację.
- B. Aby nie pozostawiać na końcu wiersza pojedynczych liter należy zastosować justowanie.
- C. Akapit w edytorze tekstu to wcięcie we fragmencie tekstu.
- D. Akapit w edytorze tekstu to fragment tekstu oddzielony naciśnięciem klawisza ENTER.

Zadanie 6. (1 p.)

Jeżeli skopiujemy zaznaczony blok tekstu, to

- A. ten fragment tekstu zniknie z pierwotnego miejsca.
- B. ten sam fragment tekstu możemy wkleić tylko raz w inne miejsce.
- C. ten sam fragment tekstu zostanie usunięty z pierwotnego miejsca, ale można go wkleić w inne.
- D. ten sam fragment tekstu pozostanie na pierwotnym miejscu i możemy go powielić wielokrotnie w inne miejsca.

Zadanie 7. (1 p.)

Plikami graficznymi są pliki:

- A. TAFF, GIF, PNG.
- B. BMP, JPG, COM.
- C. TIFF, BMP, EXE.
- D. GIF, BMP, JPG.

Zadanie 8. (1 p.)

Serwer w sieci komputerowej to

- A. tzw. stacja robocza.
- B. komputer mający takie same uprawnienia jak inne komputery.
- C. komputer o największych gabarytach.
- D. komputer udostępniający zasoby dla innych komputerów w sieci.

Zadanie 9. (1 p.)

Internet to

- A. system operacyjny sieci komputerowych.
- B. sieć komputerowa.
- C. poczta elektroniczna.
- D. wyszukiwarka.

Zadanie 10. (1 p.)

Która z poniższych odpowiedzi to podział sieci od najmniejszej do największej:

- A. MAN, LAN, WAN, Internet.
- B. MAN, WAN, LAN, Internet.
- C. LAN, WAN, MAN, Internet.
- D. LAN, MAN, WAN, Internet.

Zadanie 11. (1 p.)

Które z poniższych stwierdzeń opisujących pamięć RAM **nie** jest prawdziwe?

- A. System operacyjny jest ładowany do pamięci RAM zaraz po uruchomieniu komputera.
- B. Pamięć RAM jest pamięcią kasowana w trakcie restartu komputera.
- C. Pamięć RAM jest pamięcią do odczytu i zapisu.
- D. Pamięć RAM jest pamięcią zawierającą programy startowe umożliwiające uruchomienie komputera.

Zadanie 12. (1 p.)

Które z poniższych stwierdzeń opisujących dysk twardy jest **nieprawdziwe**?

- A. Dysk twardy to urządzenie zewnętrzne służące do przechowywania informacji wykorzystujące metodę magnetyczną.
- B. Dysk twardy to urządzenie zewnętrzne służące do przechowywania informacji wykorzystujące metodę optyczną.
- C. Dysk twardy to rodzaj pamięci masowej, która zapisuje, przechowuje i przetwarza dane.
- D. HDD to inaczej dysk twardy.

Zadanie 22. (1 p.)

D2				=B2*C2			
	A	B	C	D			
1	Nazwa	Sztuki	Cena za sztukę	Wartość			
2	chleb	5	5	25			
3	masło	4	6				
4	mleko	3	3				

Wskaż zdanie prawdziwe dotyczące powyższego rysunku.

- A. W komórce D2 został obliczony iloraz liczb znajdujących się w komórkach C2 i B2.
- B. W formule =B2*C2 zastosowano adresowanie względne.
- C. Do komórki D3 wpisano liczbę: 25.
- D. Komórką aktywną jest komórka D4.

Zadanie 23. (1 p.)

B2				5			
	A	B	C	D			
1	100.5	2	#ARG!				
2	600.7	5	#ARG!				

Wskaż prawidłowe zdanie dotyczące powyższego rysunku.

- A. Napisy w komórkach C1 i C2 oznaczają, że do tych komórek została wstawiona funkcja ARG!
- B. Napisy w komórkach C1 i C2 oznaczają komunikaty o wystąpieniu błędu, być może spowodowanego tym, że w komórkach A1 i A2 znajdują się dane tekstowe a nie liczbowe.
- C. Z rysunku można odczytać, jakie formuły zostały wpisane do komórek C1 i C2.
- D. Komórką aktywną jest komórka o adresie B1.

Zadanie 24. (1 p.)

	A	B	C
1			
2		#####	

Symbol w komórce B2 na powyższym rysunku oznacza, że

- A. należy rozszerzyć kolumnę B.
- B. należy rozciągnąć okno programu.
- C. należy zwiększyć wysokość wierszy numer 2.
- D. liczba w komórce B2 została zabezpieczona przed odczytem.

Zadanie 25. (1 p.)

Za pomocą jakiej formuły **nie uda** Ci się zsumować danych w komórkach A1, A2, A3?

- A. =SUMA(A1:A3)
- B. =A1+A2+A3
- C. =SUMA A1;A3
- D. =SUMA(A1;A2;A3)

Zadanie 26. (1 p.)

Jak wygląda zapis adresu bezwzględnego komórki A1 w Excelu?

- A. A1
- B. \$A\$1
- C. A\$1
- D. \$A1

Zadanie 27. (1 p.)

Standardowo, w nowo utworzonym arkuszu kalkulacyjnym znajduje się

- A. 5 arkuszy.
- B. 1 arkusz.
- C. 3 arkusze.
- D. 2 arkusze.

Zadanie 28. (1 p.)

Aby automatycznie wyliczyć dodatek stażowy (uzależniony od ilości przepracowanych lat) należy zastosować

- A. funkcję logiczną JEŻELI.
- B. funkcję LICZ.PUSTE.
- C. funkcję LICZ.JEŻELI.
- D. funkcję SUMA.JEŻELI.

Zadanie 29. (1 p.)

Zakres komórek jest to sposób adresowania komórek odnoszący się do ich większej ilości leżącej w bloku, wierszu lub kolumnie i zapisany jest poprawnie w punkcie

- A. Od A1 do D6
- B. A1-C8
- C. A1:A8
- D. A1;A8

Zadanie 30. (1 p.)

Jeśli w komórce B1 znajdzie się taki wpis $=A1/A2$, to komórka ta wygeneruje wynik

- A. zawsze poprawny.
- B. poprawny, jeśli A1 nie będzie zerem.
- C. poprawny, jeśli A2 nie będzie zerem.
- D. poprawny, jeśli A1 i A2 nie będzie zerem.

Zadanie 31. (1 p.)

Dany jest algorytm w języku Scratch.

Co przedstawia zamieszczony algorytm?

- A. Algorytm znajdowania największego wspólnego dzielnika.
- B. Algorytm znajdowania najmniejszego wspólnego dzielnika.
- C. Algorytm znajdowania największego wspólnego dzielnika liczb a i pom podanych na wejściu.
- D. Algorytm Eratostenesa.



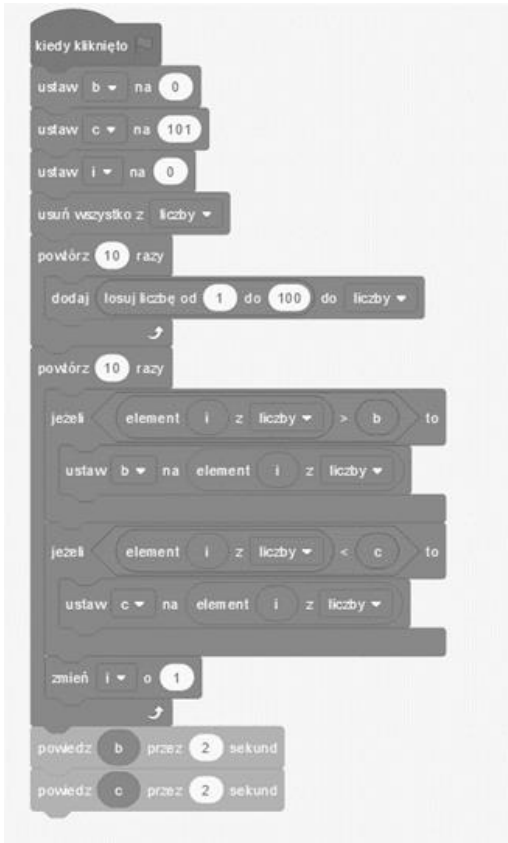
Zadanie 32. (1 p.)

Dany jest algorytm w języku Scratch. Co zwróci zamieszczony algorytm gdy program wylosuje następujące liczby 12 3 6 90 56 2 5 1 92 69?

Odpowiedź:

b = _____

c = _____



Zadanie 33. (1 p.)

Dany jest algorytm w języku Scratch. Jaką wartość będą miały zmienne a i b po 3 wykonaniach pętli?



Odpowiedź:

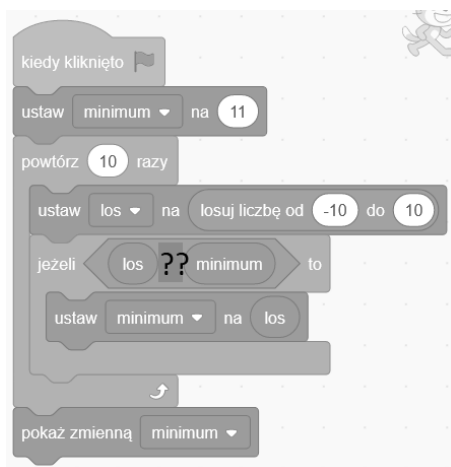
a = _____

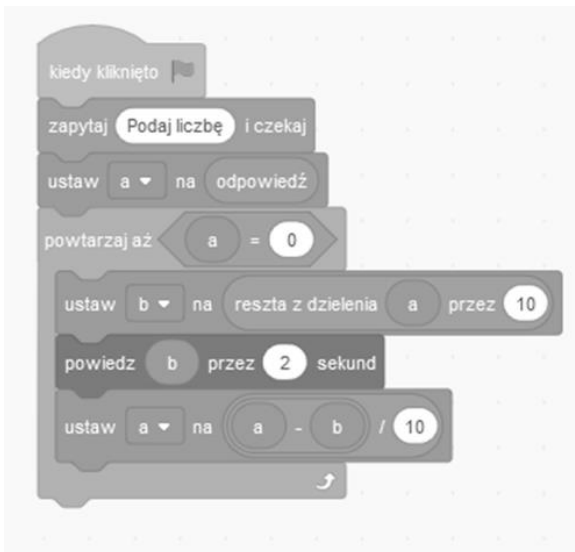
b = _____

Zadanie 34. (1 p.)

Programista za pomocą Scratch'a losuje 10 liczb z zakresu od -10 do 10 i wśród nich próbuje znaleźć najmniejszą. Jednak zastanawia się, jaki operator musi postawić w miejsce znaku zapytania, aby to mu się udało.

- A. >
- B. >=
- C. <
- D. <>



Zadanie 35. (1 p.)

Co wypisze powyższy algorytm dla zmiennej $a = 64589$?
Odpowiedź:

Zadanie 36. (1 p.)

Dany jest poniższy program w języku Scratch:



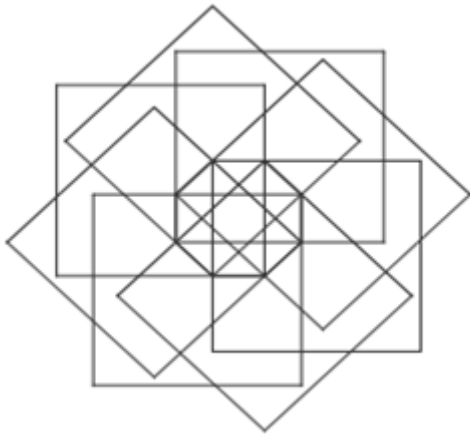
Jaką wartość będzie miała zmienna a w wyniku wykonania powyższego algorytmu dla następujących wartości początkowych zmiennych:

$a = 10$

$b = 5$

Odpowiedź:

Zadanie 37. (1 p.)



Który z poniższych programów w języku Scratch narysuje powyższy rysunek?

A.

```

kiedy kliknięto
  wyczyść wszystko
  powtórz 8 razy
    powtórz 5 razy
      przesun o 100 kroków
      obróć o 90 stopni
    przesun o 25 kroków
    obróć o 45 stopni
  
```

C.

```

kiedy kliknięto
  wyczyść wszystko
  powtórz 8 razy
    powtórz 4 razy
      przesun o 100 kroków
      obróć o 45 stopni
    przesun o 25 kroków
    obróć o 45 stopni
  
```

B.

```

kiedy kliknięto
  wyczyść wszystko
  powtórz 8 razy
    powtórz 4 razy
      przesun o 100 kroków
      obróć o 90 stopni
    przesun o 25 kroków
    obróć o 45 stopni
  
```

D.

```

kiedy kliknięto
  wyczyść wszystko
  powtórz 8 razy
    powtórz 4 razy
      przesun o 100 kroków
      obróć o 90 stopni
    przesun o 25 kroków
    obróć o 60 stopni
  
```

Zadanie 38. (1 p.)

Dany jest algorytm w języku Scratch.

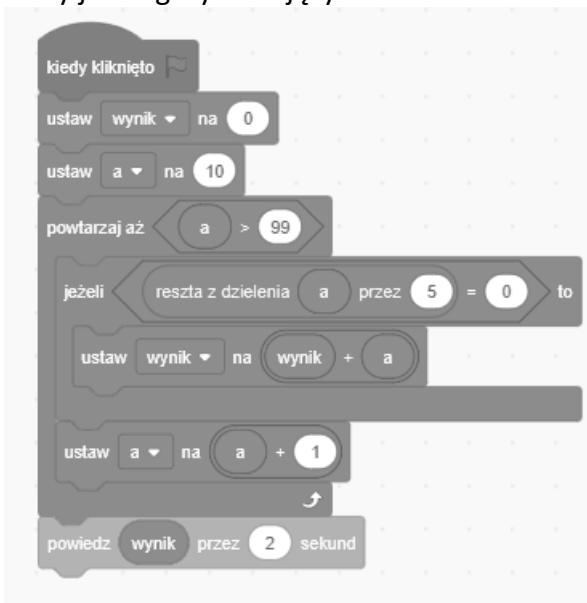


Co zwróci zamieszczony algorytm dla liczby $a = 12$ i $b = 36$?

Odpowiedź:

Zadanie 39. (1 p.)

Dany jest algorytm w języku Scratch.

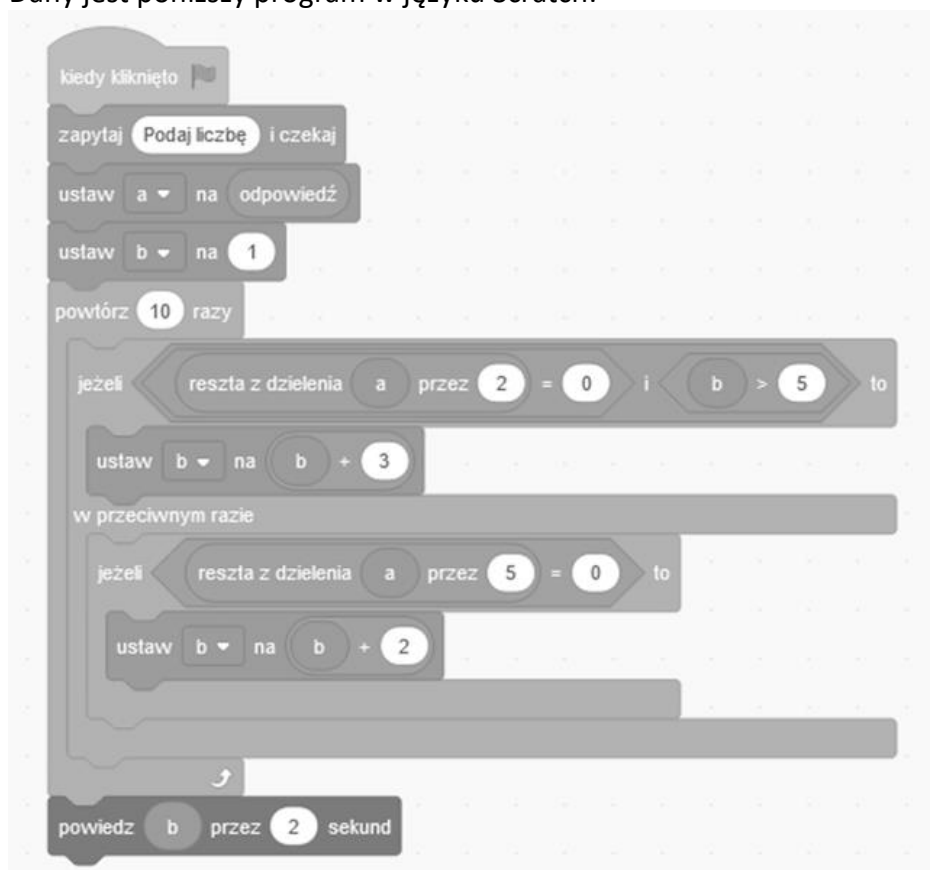


Zaznacz jedną prawidłową odpowiedź. Powyższy algorytm

- A. liczy sumę wszystkich liczb dwucyfrowych
- B. zwraca wartość zmiennej wynik równą 145.
- C. liczy sumę wszystkich liczb dwucyfrowych z ostatnią cyfrą 5 lub 0.
- D. liczy sumę wszystkich liczb dwucyfrowych z ostatnią cyfrą 5 i 0.

Zadanie 40. (1 p.)

Dany jest poniższy program w języku Scratch:



Jaką wartość będzie miała zmienna b w wyniku wykonania powyższego algorytmu dla wartości początkowej zmiennej a równej 100?

Odpowiedź:
