

I. Infotechnológia

Feladatlap A

1. feladat: Mi a jel?

A jel érzékszerveinkkel felfogható, vagy technikai eszközeinkkel detektálható jelenség.

2. feladat. Váltsd át a számokat a számrendszerek között!

267_{10} 100001001_2

1111000_2 120_{10}

3. feladat. Melyik algoritmuszerkezeti elemre ismersz rá?

Megoldás. Elágazás

4. feladat. Keresd meg a hibát és javítsd ki!

ismét 5[e 30 j 90] _____ ismétlés 5[e 30 j 360/5]

ismételd 4[e 10 b 90] _____ ismétlés 4[előre 10 b 90]

ismétlés [h 10 j 90] _____ ismétlés 4[h 10 j 90]

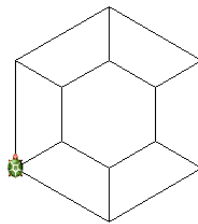
ism 4 e 30 h 30 j 90] _____ ism 4[e 30 h 30 j 90]

5. feladat. Mit rajzol az alábbi Logo program?

```
eljáras rajz :h  
  e :h j 120 e :h/2 j 60  
  e :h/2 j 60 e :h/2 j 120  
vége
```



```
eljáras rajz2 :h  
  ism 6 [rajz :h e :h j 60]  
vége
```



6. 6. feladat. feladat. Készíts négyzet :hossz : db belülről kifelé növelő rekurzív négyzeteket. Ahol a :hossz a négyzet nagyságát, a db. a négyzet darabszámát adja.. Mentsd el a tanárod által megadott helyre!

Megoldás: feladatgy.lmp fájlban található.

Feladatlap B

1. feladat. Mi a jelrendszer?

Megoldás:

2. feladat. Váltsd át a számokat a számrendszerek között!

$129_{10} 10000001_2$

$1010101_2 85_{10}$

3. feladat. Melyik algoritmuszerkezeti elemre ismersz rá?

Megoldás: Szekvencia

4. feladat. Keresd meg a hibát és javítsd ki!

ismét 2[e 30 j 90] _____ ismétlés 2[e 30 j 90]

ismételd 4[e 100 b 90] _____ Ismétlés 4[e 100 b 90]

ismétlés [j 90 e 90]] _____ ismétlés 4[j 90 e 90]

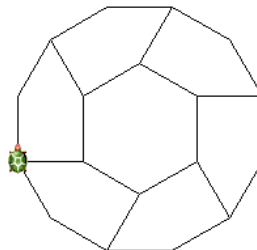
ism 1 e 30 h 30 j 30] _____ ism 1[e 30 h 30 j 30]

5. feladat. Mit rajzol az alábbi Logo program? A **rajz 30 6** hívására?

```
eljárás alap :h
  e :h j 30 e :h j 120 e :h j 30
  e :h j 90 e :h j 90
vége
```



```
eljárás rajz :h :db
  ism :db [alap :h e :h j 30 e
:h j 30]
vége
```



6. feladat. Készíts rekurzív **négyzet :db :hossz** módon hívható programot, az alábbi ábra kirajzolásához: A paraméterek jelentése: :db a négyzetek száma, :hossz a legnagyobb négyzet oldalhossza. A négyzetek hossza mindig feleződik. Mentsd el a munkád a Tanárod által megadott helyre!

Megoldás. Feladatgy.lmp fájlban található.

Feladatlap C

1. feladat. Sorolj fel szimbolikus jeleket!

Megoldás: ékírás, karakterek satöbbi.

2. feladat. Váltsd át a számokat a számrendszerek között!

$512_{10} 100000000_2$

$11001100_2 204_{10}$

3. feladat. Melyik algoritmuszerkezeti elemre ismersz rá?

Megoldás. Ciklus

7. feladat. Keresd meg a hibát és javítsd ki!

ismételd 360[e 30 j 1] ___ismétlés 360[e 30 j 1]

ismételd 4[e 10 b 180] ___ismétlés 4[e 10 b 90]

ismétlés [h 1 j 1]] _____ismétlés 360[h 1 j 1]

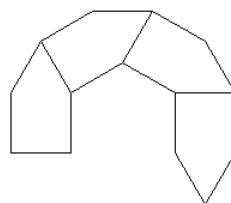
ism 12 e 30 h 30 j] ___ism 12[e 30 j 30]

4. feladat Mit rajzol az alábbi Logo program? alap 30, rajz 30 2

```
eljáras alap :h
  e :h j 30 e :h j 120 e :h j 30
  e :h j 90 e :h j 90
vége
```



```
eljáras rajz :h
  ism 6 [alap :h e :h j 30 e :h j 30]
vége
```



5. feladat. Készíts rekurzív **háromszög:db :hossz** módon hívható programot, az alábbi ábra kirajzolásához: A paraméterek jelentése: :db a háromszögek száma, :hossz a legnagyobb háromszög oldalhossza. A háromszögek hossza mindig feleződik. Mentsd el a munkád a Tanárod által megadott helyre!

Megoldás: feladatgy.lmp fájlban található.