



**Приключения
в волшебной стране**

ИНФОРМАТИКЕ

ИНФОРМАТИКА



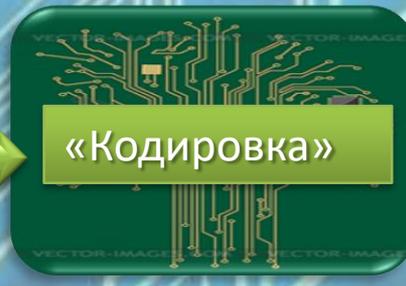
«Творческий»



«Закончи
Стихотворение»



«Ребусный»



«Кодировка»

Пункт № 1. "Творческий"

Команды в течении 5 минут должны придумать название своей команды и ее девиз .

Используя любой графический редактор, в течении 10 минут разработать эмблему своей команды, в которой будет отражены эти название и девиз.

Пункт №2. «Логический»

**Вправо, влево, вверх и вниз
Выполняет без каприз.
Так и скачет как зайчишка
По экрану ловко ...**

Пункт №3. «Логический»

**Вправо, влево, вверх и вниз
Выполняет без каприз.
Так и скачет как зайчишка
По экрану ловко ...**

Пункт №3. «Логический»

Не оставит без ответов,
Телевизор умный этот,
Задавай вопрос быстрее
И смотри-ка на ...

Пункт №3. «Логический»

Он решает все проблемы
И содержит микросхемы.
Для компьютера – как бог,
Лучший друг – ...

Пункт №3. «Логический»

Он решает все проблемы
И содержит микросхемы.
Для компьютера – как бог,
Лучший друг – ...

Пункт №3. «Логический»

Как заправский эрудит
Он легко руководит
Вычислительным
процессом
Ум компьютера – ...

Пункт № 3. «Ребусный»

а=и

АЛ  ТМ

” ’ ””

  НЕТ

” ’ ’ ’ ”” ””

П   М²    

’ а=п ’ я=Т

~~ак~~

о ” лк

 А  Т  ура

’ Г=В ’

КОД   Е

’ ”

  НИЕ

Пункт №4. «Тестировщик»

```
<html>
  <head>
<title>Пример веб-страницы
</head>
  <body>
</title>
<h1>Заголовок
<p>
Первый абзац.
<p>
</p>
Второй абзац.
</p>
  </body>
</html>
```

Пункт №4. «Тестировщик»

```
<html>
  <head>
    <title>Пример веб-страницы</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Заголовок</h1>
    <p>
      Первый абзац.
    </p>
    <p>
      Второй абзац.
    </p>
  </body>
</html>
```

Пункт №4. «Кодирование»

```
<html>
  <head>
    <title>Пример веб-страницы</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Мышка</h1>
    
    <p>
      Первый абзац сказки про мышку.
    </p>
    <p>
      Второй абзац сказки про мышку.
    </p>
  </body>
</html>
```



УМНИЦЫ!!!