

Задания к уроку-игре
по теме «Кодирование информации»

Задание 1.

Расшифруйте слова, используя кодировочную таблицу.

Символ	Код	Символ	Код	Символ	Код
А	128	Л	139	Ц	150
Б	129	М	140	Ч	151
В	130	Н	141	Ш	152
Г	131	О	142	Щ	153
Д	132	П	143	Ъ	154
Е	133	Р	144	Ы	155
Ж	134	С	145	Ь	156
З	135	Т	146	Э	157
И	136	У	147	Ю	158
Й	137	Ф	148	Я	159
К	138	Х	149		

140142141136146142144 - *монитор*

148128137139 - *файл*

132136145143139133137 - *дисплей*

140155152156 – *мышь*

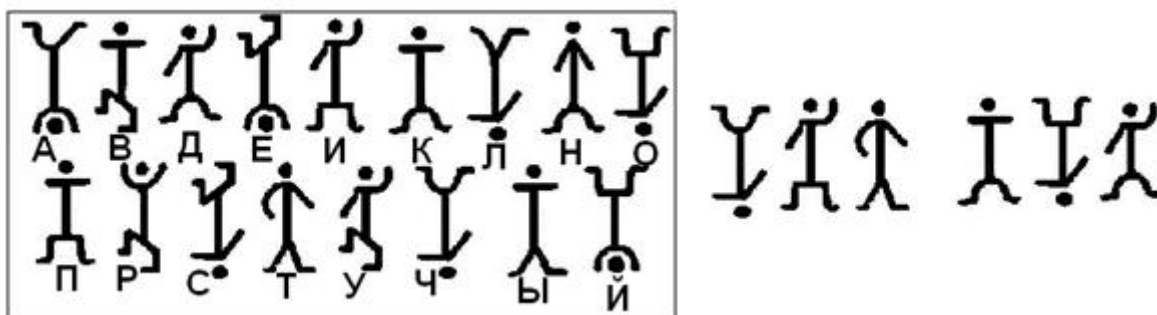
Задание 2.

А) Расшифруй слова

	A	B	C	D	E
1	В	Ф	Д	М	Е
2	Р	Г	С	Ж	О
3	З	Ы	Н	Т	К
4	Б	П	У	Ш	Х
5	А	Й	Ц	Ч	Л

1. D1, B3, D4, E3, A5 - *мышка*
2. E3, C4, A2, C2, E2, A2 - *курсор*
3. B1, A5, B5, E5 - *файл*
4. A4, A5, B5, D3 - *байт*

Б) Расшифруй слово, зашифрованное
кодом «пляшущие человечки».



Ответ: ЧИТКОД. Получившееся слово означает код для усовершенствования игры

Задание 3

Отгадай ребусы.



Модем



Сервер



Информатика



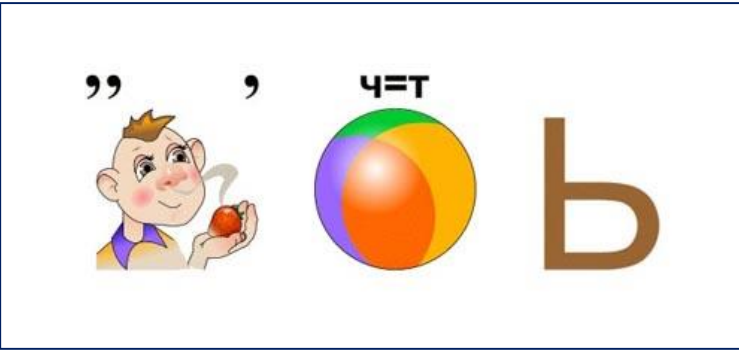
Накопитель

5. 

Исполнитель

6. 

Винчестер

7. 

Память

8. 

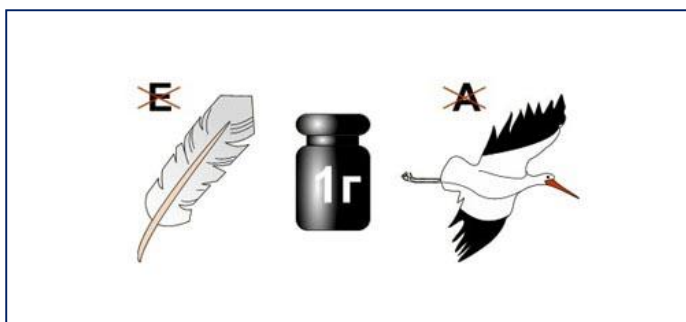
Интернет

9.



Клавиатура

10.



Программист

11.



Программирование

Задание 4

1. Расшифруйте слово:

ЬШЫМ абтй сивкур базца аниш	<i>мышь байт курсив абзац шина</i>	Вредайт Демом Лайф Атексид Чесвентир	<i>Драйвер Модем Файл Дискета Винчестер</i>
Ниофмртакиа Ретьюпомк Фнимроицая Рпцосеоср Арутаивалк	<i>Информатика Компьютер Информация Процессор Клавиатура</i>	Красен Локитайб Срехомикма Пямята Ушнаикни	<i>Сканер Килобайт Микросхема Память Наушники</i>
ТОРНИМО ШИКЛАВА СИПЛЕЙД РОКСУР НИРПТЕР	<i>монитор клавиша дисплей курсор принтер</i>		

2. Необходимо распутать канат, в котором конец или середина слова является началом другого.

КОНЕЦИКЛОПРОГРАММАШИНАЛГОРИТМОНИТОР

Ответы:

*конец, цикл, клоп, программа, грамм, машина, шина, алгоритм, ритм,
монитор, тор*