|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | | |  | | |
| **Самопроцена** | **Ниво** | 5 | **Поглавље** | 5 | **Задатак** | 3 | **Одељење** | |
| **Ученик** | | | | | | **Датум** |  |



**Ставите знак** 🗹 **ако је реченица тачна**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Можете да користите променљиве да бисте у њима чували различите врсте података. | 🞏 |
| 1. Постоје три главне категорије променљивих. | 🞏 |
| 1. Подразумевана вредност нумеричке променљиве у Скречу је 0 а пондразумевана вредност стринг пробенљиве је празно. | 🞏 |
| 1. Множење и дељење се рачунају пре сабирања и одузимања. | 🞏 |
| 1. У Скречу није могуће спајати два или више стрингова у један. | 🞏 |
| 1. Можете користити блок „Питај” када желите да корисник укуца одговор. | 🞏 |
| 1. Услови дају исте резултате за различите улазе. | 🞏 |
| 1. Блок „Ако је... онда” се налази у групи блокова „Управљање”. | 🞏 |
| 1. Условни оператори врше поређења вредности. | 🞏 |
| 1. Слова при крају абецеде вреде више од слова на почетку. | 🞏 |
| 1. Текстуалне променљиве се такође зову и стрингови. | 🞏 |
| 1. Ако желите, у стринговима можете да користите директан текст. | 🞏 |
| 1. Доношење одлука нема велик значај у апликацијама. | 🞏 |
| 1. Блокови с условним операторима се налазе у групи „Операције”. | 🞏 |