

Krzyżówka 15 z informatyki

autor: Waław Walas

Krzyżówka tematyczna z informatyki przeznaczona jest dla starszych gimnazjalistów. Może być wykorzystana także przez uczniów szkół ponadgimnazjalnych i miłośników informatyki w każdym wieku. Oprócz prostych haseł zawiera także hasła trudniejsze, które dopingują uczniów do poszerzenia swojej wiedzy na tematy związane z informatyką.

Krzyżówka do rozwiązywania może być wydrukowana (str. 2) lub rozwiązywana w postaci elektronicznej (tabela w edytorze tekstu)

Krzyżówka 15

tematyczna z informatyki

	1		2		3	
4						
5				6		
			7			
8						

POZIOMO

4. Cyfrowy;
5. Opracowany przez Microsoft format kompresji dźwięku porównywalny z MP3;
6. Bezpośredni dostęp do pamięci, standard powodujący obciążenie procesora poprzez bezpośrednią wymianę informacji pomiędzy kartą rozszerzeń a pamięcią RAM komputera;
8. Odmiana procesora Athlon 64 przeznaczona dla serwerów;

PIONOWO

1. Opis obrazu graficznego w grafice rastrowej, który składa się z pikseli i dla każdego piksela jest podane jego położenie oraz kolor;
2. Najmniejsza jednostka informacji przetwarzanych przez komputer;
3. Komputer kieszonkowy
7. Klawisze kasowania, ich naciśnięcie powoduje skasowanie zaznaczonego obiektu lub usunięcie znaku, który znajduje się bezpośrednio po kursorze tekstowym;

Krzyżówka 15

tematyczna z informatyki z rozwiązaniem

	¹ B		² B		³ P	
⁴ D	I	G	I	T	A	T
	T		T		L	
⁵ W	M	A		⁶ D	M	A
	A		⁷ D		T	
⁸ O	P	T	E	R	O	N
	A		L		P	

POZIOMO

4. Cyfrowy;
5. Opracowany przez Microsoft format kompresji dźwięku porównywalny z MP3;
6. Bezpośredni dostęp do pamięci, standard powodujący odciążenie procesora poprzez bezpośrednią wymianę informacji pomiędzy kartą rozszerzeń a pamięcią RAM komputera;
8. Odmiana procesora Athlon 64 przeznaczona dla serwerów;

PIONOWO

1. Opis obrazu graficznego w grafice rastrowej, który składa się z pikseli i dla każdego piksela jest podane jego położenie oraz kolor;
2. Najmniejsza jednostka informacji przetwarzanych przez komputer;
3. Komputer kieszonkowy
7. Klawisze kasowania, ich naciśnięcie powoduje skasowanie zaznaczonego obiektu lub usunięcie znaku, który znajduje się bezpośrednio po kursorze tekstowym;