



Technologia Informacyjna

Podstawowe zagadnienia z technologii informacyjnej w klasie I liceum.

Poziom trudności: Łastwy

1. Osoba łamiąca zabezpieczenia dla zarobku to:

- A - haker
 - B - lamer
 - C - pirat
 - D - cracker
-

2. Jedną z metod zabezpieczania komputera jest:

- A - korzystanie z kont użytkowników zamiast administratora
 - B - nie włączanie internetu
 - C - nie używanie portali społecznościowych
 - D - nie da się skutecznie zabezpieczyć komputera
-

3. Dyscypliną naukową zajmującą się przetwarzaniem informacji nazywamy:

- A - informatyka
 - B - technologią
 - C - technologią informacyjną
 - D - nie ma takiej dyscypliny naukowej
-

4. Pogardliwa nazwa hakera amatora to:

- A - lamer
 - B - pirat
 - C - cracker
 - D - script kiddie
-

5. Wskaż zestaw zawierający licencję na oprogramowanie:

- A - GNU, GPC
 - B - GDA, WFF
 - C - GP, DFE
 - D - MMA, MoP
-



6. Korzystną dla edukacji, grupową licencją Microsoft jest:

- A - MOLP
 - B - freeware
 - C - public domen
 - D - open
-

7. Wybierz przestępstwo komputerowe przeciwko ochronie informacji:

- A - hacking komputerowy
 - B - oszustwo komputerowe
 - C - oszustwo telekomunikacyjne
 - D - fałszerstwo komputerowe
-

8. Społecznością informacyjną nazywamy:

- A - grupę ludzi mieszkającym w jednym mieście
 - B - grupę ludzi korzystającą z tego samego oprogramowania
 - C - grupę ludzi, w którym towarem staje się informacja
 - D - grupę znajomych na tym samym portalu społecznościowym
-

9. Pocerzy korzystający z gotowych programów hakerskich to:

- A - piraci
 - B - lamerzy
 - C - script kiddie
 - D - amator
-

10. Wykorzystywanie programu w celu przechwytywania i analizowania wszystkich danych w sieci to:

- A - cracking
 - B - sniffing
 - C - spoofing
 - D - hakerstwo
-

11. Pirat zajmuje się:

- A - przechwytywaniem informacji znajdujących się w sieci
 - B - powielaniem i rozprowadzaniem plików oraz czerpaniem z tego korzyści
 - C - włamywaniem się na cudze konta
-

- D - podsyłaniem wirusów innym użytkownikom
-

12. Prawom autorskim podlegają:

- A - znaki firmowe użyte w celach reklamowych
 - B - akty normatywne lub ich urzędowe projekty
 - C - oryginalne, nie publikowane wcześniej formy muzyczne i muzyczno-słowne
 - D - proste informacje prasowe
-

13. Czas trwania praw majątkowych trwa przez całe życie twórcy oraz po śmierci przez:

- A - 70 lat
 - B - 100 lat
 - C - 20lat
 - D - 25 lat
-

14. Umowa na korzystanie z utworu jakim jest aplikacja komputerowa, zawierana pomiędzy podmiotem, któremu przysługują majątkowe prawa autorskie do utworu, a osobą, która zamierza z danej aplikacji korzystać to:

- A - licencja oprogramowania
 - B - umowa na oprogramowanie
 - C - nikt nie stworzył takiej umowy
 - D - prawo oprogramowania
-

15. Licencje, w których udzielający licencji może zezwolić na korzystanie z utworu wielu osobom równocześnie, które nie muszą mieć formy pisemnej to:

- A - licencje wyłączne
 - B - licencje niewyłączne
 - C - sublicencje
 - D - licencje pośrednie
-

16. Oprogramowanie zarządzające sprzętem komputerowym, tworzące środowisko do uruchamiania i kontroli zadań użytkownika to:

- A - system operacyjny
 - B - system komputerowy
 - C - system zarządzający
 - D - oprogramowanie operacyjne
-

17. Wskaż poprawny zapis schematycznej budowy systemu komputerowego:

- A - sprzęt-sterownik-jądro-powłoka
 - B - powłoka-sterownik-jądro-sprzęt
 - C - sprzęt-jądro-sterownik-powłoka
 - D - sterownik-sprzęt-jądro-powłoka
-

18. Główne zadania systemu operacyjnego podczas zarządzania zasobami systemu komputerowego to:

- A - ochrona plików
 - B - tworzenie deskryptora zasobu,
 - C - ochrona danych personalnych
 - D - ochrona przed wirusami
-

19. Urządzenia wejścia to:

- A - karta sieciowa
 - B - głośniki
 - C - mikrofon
 - D - monitor
-

20. Interfejs użytkownika komunikujący stan programu w postaci graficznej na ekranie (lub wyświetlaczu), który jako wejście wykorzystuje urządzenie wskazujące (myszkę, touchpad, tablet, dżojstik itp.) i klawiaturę to:

- A - interfejs użytkownika
 - B - interfejs graficzny
 - C - interfejs klasy
 - D - interfejs programowania aplikacji
-



Technologia Informacyjna

Podstawowe zagadnienia z technologii informacyjnej w klasie I liceum.

Poziom trudności: Łastwy

Karta odpowiedzi

1. D
2. A
3. A
4. A
5. A
6. A
7. A
8. C
9. C
10. B
11. B
12. C
13. A
14. A
15. B
16. A
17. A
18. B
19. C
20. B