

1. Которые из перечисленных представляет запись байта в двоичном виде:

- 0011
- ✓ 01001101
- ABCD
- нет верного ответа
- 00123000

2. Один бит информации может быть представлен в виде

- 1
- ✓ 0 или 1
- 0 и 2
- 0 и 1
- 2

3. Минимальная единица количества информации называется

- Байт
- ✓ Бит
- Герц
- Кбайт
- Дит

4. Уровень соответствия образа, создаваемого с помощью информации, реальному объекту, процессу, явлению — это

- актуальность информации
- ✓ адекватность информации
- обобщенность информации
- точность информации
- репрезентативность информации

5. Виды информации по способу восприятия :

- текстовая, числовая, графическая, звуковая
- ✓ визуальная, аудиальная, тактильная, обонятельная, вкусовая
- слуховая, визуальная, тактильная, вкусовая, графическая
- текстовая, числовая
- текстовая, числовая, графическая, звуковая, слуховая, визуальная, тактильная, вкусовая

6. Виды информации, с которой работает компьютер:

- слуховая, визуальная, тактильная, вкусовая
- ✓ текстовая, числовая, графическая, звуковая
- текстовая, числовая, графическая
- текстовая, числовая
- текстовая, числовая, графическая, звуковая, слуховая, визуальная, тактильная, вкусовая

7. Доступность информации означает:

- важность для настоящего времени\
- ✓ возможность ее получения данным потребителем
- удобство формы или объема
- достаточность для принятия решений
- независимость от чьего-либо мнения

8. Актуальность информации означает:

- независимость от чьего-либо мнения
- ✓ важность для настоящего времени
- возможность ее получения данным потребителем
- достаточность для принятия решений
- удобство формы или объема

9. Как называют информацию, достаточную для решения поставленной задачи?

- полезной
- актуальной
- объективной
- ✓ полной
- достоверной

10. Как называют информацию, отражающую истинное положение дел?

- полезной
- ✓ достоверной
- объективной
- актуальной
- полной

11. Информация, соответствующая запросам потребителя – это:

- достоверная информация
- ✓ полезная информация
- защищенная информация
- полная информация
- субъективная информация

12. Информация, достаточная для понимания и принятия решений, называется:

- объективной
- ✓ понятной
- актуальной
- полезной
- полной

13. Информация, не зависящую от личного мнения кого-либо, называется:

- полной
- ✓ объективной
- достоверной
- полезной
- актуальной

14. Основные информационные процессы:

- сортировка
- ✓ хранение, обработка, передача
- описание, систематизация
- поиск, передача
- кодирование, сортировка

15. Хранение информации невозможно без:

- линий связи
- ✓ носителя информации
- компьютера
- печатной продукции

- библиотек, архивов

16. Обработанные данные, которые представлены в виде, пригодном для принятия получателем решений или проведения аналитических исследований это

- данные
- √ информация
- знания
- сигналы
- алгоритмы

17. Информация в теории информации -это:

- сведения, обладающие новизной
- √ сведения, полностью снимающие или уменьшающие неопределенность
- то, что поступает в наш мозг из многих источников и во многих формах, и взаимодействуя, образует нашу структуру знания
- неотъемлемый атрибут материи
- отраженное разнообразие

18. Который из перечисленных не представляет запись байта в двоичном виде

- 1.0E7
- √ 1.1002E7
- 01001101
- 00001111
- 1.1111111E7

19. Единицы измерения информации в порядке возрастания.

- Байт, Мегабайт, Гигабайт, Терабайт
- √ Байт, Килобайт, Мегабайт, Гигабайт, Терабайт, Петабайт
- Байт, Килобайт, Гигабайт, Мегабайт, Петабайт
- Байт, Гигабайт, Мегабайт, Терабайт, Экзабайт
- Байт, Килобайт, Гигабайт, Мегабайт, Терабайт

20. Знаковая система, используемая для хранения и передачи информации – это:

- алфавит
- √ язык
- семантика
- слово
- синтаксис

21. Основу языка программирования составляют:

- алфавит, синтаксис, идентификаторы
- √ алфавит, слово, синтаксис, семантика
- символы, операторы, идентификаторы
- операторы, идентификаторы, синтаксис
- алфавит, операторы, синтаксис

22. Система правил, определяющих допустимые конструкции языка – это:

- кодирование
- прагматика
- √ синтаксис
- алфавит
- изложение

23. Система правил однозначного толкования отдельных конструкции языка – это:

- изложение
- прагматика
- √ семантика
- алфавит
- кодирование

24. Основное отличие формальных языков от естественных:

- количество знаков в каждом слове не превосходит некоторого фиксированного числа
- каждое слово имеет не более двух значений
- каждое слово имеет только один смысл и существуют строгие правила грамматики и синтаксиса
- каждое слово имеет только один смысл
- √ в наличии строгих правил грамматики и синтаксиса

25. К формальным языкам можно отнести:

- русский язык
- китайский язык
- английский язык
- язык жестов
- √ язык программирования

26. Кодирование информации - это :

- получение первичной информации
- все ответы неверные
- поиск и преобразование информации
- √ преобразование информации из одной формы ее представления в другую
- сохранение информации

27. Международный стандарт Unicode отводит на один символ:

- 4 байта
- 8 байта
- 65536 байт
- √ 2 байта
- 256 байт

28. В качестве международного стандарта принята кодовая таблица:

- KOI8-P
- Unicode
- CP1251
- MS-DOS
- √ ASCII

29. Наибольшее натуральное число, кодируемое 16 битами

- 32768.0
- 32767.0
- 65534.0
- 256
- √ 65535.0

30. Различают языки программирования

- √ высокого и низкого уровня
- низкого и среднего уровня
- высокого и среднего уровня

- различных уровней
- высокого, среднего и низкого уровня

31. Языки программирования, имитирующие естественные языки, обладающие укрупненными командами, ориентированные на решение прикладных содержательных задач, называют

- языками низкого уровня
- языками машиннозависимыми
- языками естественными
- ✓ языками высокого уровня
- языками среднего уровня

32. Преимущества языков программирования высокого уровня

- алфавит языка высокого уровня значительно шире, чем машинного
- конструкции команд отражают содержательные виды обработки данных и задаются в удобном для человека виде
- поддерживают широкий набор типов данных
- используют аппарат переменных и действий с ними
- ✓ все ответы верны

33. Язык программирования, предназначенный для определенного типа ЭВМ и отражающий его внутренний машинный код, называют

- языком высокого уровня
- языком машиннонезависимым
- языком алгоритмическим
- ✓ языком низкого уровня
- языком среднего уровня

34. Первый компилируемый язык созданный Джимом Бэкусом в 50-е годы

- Cobol
- C
- Pascal
- ✓ Fortran
- Algol

35. При переводе числа 27 из десятичной системы счисления в двоичную получится число:

- 11100.0
- ✓ 11011.0
- 110010.0
- 111111.0
- 11110.0

36. В шестнадцатеричной системе счисления буква F соответствует числу

- 16.0
- ✓ 15.0
- 18.0
- 19.0
- 17.0

37. В шестнадцатеричной системе счисления буква E соответствует числу

- 15.0
- ✓ 14.0
- 17.0
- 18.0
- 16.0

38. В шестнадцатеричной системе счисления буква D соответствует числу
- 14.0
 - ✓ 13.0
 - 16.0
 - 17.0
 - 15.0
39. В шестнадцатеричной системе счисления буква C соответствует числу
- ✓ 12.0
 - 16.0
 - 13.0
 - 14.0
 - 15.0
40. В шестнадцатеричной системе счисления буква B соответствует числу
- 12.0
 - ✓ 11.0
 - 14.0
 - 16.0
 - 13.0
41. В шестнадцатеричной системе счисления буква A соответствует числу
- 11.0
 - ✓ 10.0
 - 14.0
 - 16.0
 - 12.0
42. Результатом перевода числа 17 в шестнадцатеричную систему счисления будет
- 13.0
 - ✓ 11.0
 - 17.0
 - 19.0
 - 15.0
43. Перевести число 10 в двоичную систему счисления
- 1011.0
 - ✓ 1010.0
 - 1101.0
 - 1111.0
 - 1100.0
44. Перевести число 8 в двоичную систему счисления
- 1001.0
 - ✓ 1000.0
 - 1100.0
 - 1101.0
 - 1010.0
45. Перевести число 7 в двоичную систему счисления
- 1000.0

- ✓ 111.0
- 1010.0
- 1101.0
- 1001.0

46. Перевести число 6 в двоичную систему счисления

- 111.0
- ✓ 110.0
- 1001.0
- 1010.0
- 1000.0

47. Перевести число 5 в двоичную систему счисления

- 110.0
- ✓ 101.0
- 1000.0
- 1001.0
- 111.0

48. Результатом перевода числа 13 из шестнадцатеричной системы счисления в десятичную систему будет

- 23.0
- ✓ 19.0
- 37.0
- 39.0
- 25.0

49. Результатом перевода числа 19 в шестнадцатеричную систему счисления будет

- 15.0
- ✓ 13.0
- 19.0
- 23.0
- 17.0

50. Для перевода целого числа из десятичной системы счисления в другую систему

- исходное целое число умножается на основание системы счисления
- ✓ исходное целое число делится на основание системы счисления в которую переводится число
- исходное целое число разлагается на множители
- не существует строгих правил
- исходное целое число делится на основание системы счисления из которой переводится

51. Шестнадцатеричная система счисления использует

- десятичные цифры от 0 до 16
- десятичные цифры от 0 до 9 и буквы латинского алфавита A, B, C, D, E, F

✓

- буквы латинского алфавита A, B, C, D, E, F
- двоичные цифры 0, 1 и буквы латинского алфавита A, B, C
- десятичные цифры от 0 до 9

52. При переводе числа 25 из десятичной системы в двоичную получится число:

- 11110.0
- 11010.0

- 11100.0
- √ 11001.0
- 11111.0

53. Умножьте два числа в двоичной системе счисления: $01011 \cdot 101$

- 111000.0
- √ 110111.0
- 102111.0
- 111011.0
- 111010.0

54. Сложите два числа в двоичной системе счисления: $10101 + 1011$

- 101010.0
- √ 100000.0
- 111111.0
- 111101.0
- 11112.0

55. Сложите два числа в двоичной системе счисления: $1101 + 01$

- 1102.0
- √ 1110.0
- 11000.0
- 11100.0
- 1111.0

56. Перевести число 13 из восьмеричной системы в 16-ричную систему счисления:

- F
- √ B
- D
- E
- C

57. Перевести число 37 из восьмеричной системы в десятичную систему счисления:

- 52.0
- √ 31
- 102
- 113.0
- 74.0

58. Перевести число 3C из шестнадцатеричной системы в восьмеричную систему счисления:

- 76.0
- √ 74
- 125
- 152
- 89

59. Перевести число 110111 из двоичной системы в 16-ричную систему счисления:

- 45
- √ 37
- 54
- 73
- 63

60. Перевести число 23 из десятичной системы в 16-ричную систему счисления:

- 19
- √ 17
- 27
- 71
- 54

61. Перевести число CD из шестнадцатеричной системы в десятичную систему счисления:

- 650
- 250
- 502
- √ 205
- 520

62. Перевести число 1011101 из двоичной системы в восьмеричную систему счисления:

- 531
- √ 135
- 260
- 315
- 140

63. Перевести число 132 из восьмеричной системы в десятичную систему счисления:

- 91
- √ 90
- 99
- 1 60
- 95

64. Перевести число 38 из десятичной системы в двоичную систему счисления:

- 100111.0
- √ 100110
- 101101.0
- 111101
- 101001

65. Перевести число 101,1 из двоичной системы в десятичную систему счисления:

- 5,6
- 6,5
- √ 5,5
- 6,2
- 6,6

66. Перевести число 110001 из двоичной системы в десятичную систему счисления:

- 50
- √ 49
- 51
- 59
- 69

67. Число, записанное в римской системе счисления CDX, равно:

- 510
- √ 410

- 590
- 690
- 610

68. Число, записанное в римской системе счисления DCX, равно:

- 510
- ✓ 610
- 410
- 490
- 590

69. Десятичная система счисления –

- непозиционная
- ✓ позиционная
- римская
- славянская
- унарная

70. При переводе числа 16 из десятичной системы в двоичную получится число:

- 10001.0
- ✓ 10000.0
- 10111.0
- 1001.0
- 10101.0

71. Число 1010 двоичной системы счисления имеет запись в десятичной системе

- 100.0
- ✓ 10.0
- 110.0
- 111.0
- 101.0

72. Число 15 десятичной системы счисления имеет запись в двоичной системе

- 1110.0
- ✓ 1111.0
- 100.0
- 101.0
- 110.0

73. Значение цифры не зависит от ее положения в числе в:

- позиционных системах счисления
- ✓ непозиционных системах счисления
- арабской и унарной системе счисления
- арабской и славянской системе счисления
- арабской системе счисления

74. К достоинствам двоичной системы счисления относят:

- широкое использование названной системы в обыденной жизни
- ✓ простоту совершаемых операций и возможность автоматической обработки информации с использованием только двух состояний элементов компьютера
- экономию памяти компьютера
- возможность экономии электроэнергии
- наглядность и понятность записи числа в двоичной системе счисления

75. В позиционной системе счисления:
- значение каждого знака в числе не зависит от позиции, которую занимает знак в записи числа
 - ✓ значение каждого знака в числе зависит от позиции, которую занимает знак в записи числа
 - для записи чисел используется ровно один символ
 - количественный эквивалент значения каждого символа не зависит от его положения в коде числа
 - значение каждого знака в числе в отдельных случаях не зависит от позиции, которую занимает знак в записи числа
76. Системы счисления делятся на
- арабские и римские
 - ✓ позиционные и непозиционные
 - представленные в виде ряда
 - двоичные и десятичные
 - алфавитные и цифровые
77. Система счисления это способ представления чисел
- с постоянным положением запятой
 - ✓ с помощью символов, имеющих определённое количественное значение
 - с помощью десяти цифр
 - с помощью римских чисел
 - с помощью арабских чисел
78. Ошибки, при решении задачи на ЭВМ, которые не обнаруживаются транслятором, – ...
- ✓ логические
 - орфографические
 - синтаксические
 - динамические
 - логические и синтаксические
79. Процесс строчного анализа исходной программы на языке программирования и ее исполнения называется ...
- отладкой
 - тестированием
 - оптимизацией
 - ✓ интерпретацией
 - компиляцией
80. Компиляция и интерпретация представляют собой ...
- два этапа загрузки операционной системы
 - два одинаковых метода трансляции
 - два синонима для обозначения процесса строчного анализа и выполнения программного кода
 - два синонима для обозначения процесса перевода программного кода с языка программирования высокого уровня на машинный язык и создания исполняемого файла
 - ✓ два принципиально различных метода трансляции
81. Понятия «компилятор» и «интерпретатор» объединены общим понятием ...
- профайлер
 - редактор связей
 - ✓ транслятор
 - загрузчик
 - отладчик
82. Верным является утверждение, что ...

- понятия «транслятор» и «компилятор» являются синонимами
- ✓ понятие «транслятор» является более общим по сравнению с понятием «компилятор»
- понятия «транслятор» и «компилятор» независимы друг от друга
- понятие «интерпретатор» является более общим по сравнению с понятием «транслятор»
- понятие «компилятор» является более общим по сравнению с понятием «транслятор»

83. Преобразование всей программы, представленной на одном из языков программирования, в машинные коды называется ...

- интерпретацией
- ✓ компиляцией
- генерацией кода
- отладкой
- компоновкой

84. Правильный порядок этапов решения задач на компьютере следующий:

- постановка задачи – разработка алгоритма – программирование – тестирование и отладка – моделирование – анализ результатов
- ✓ постановка задачи – моделирование – разработка алгоритма – программирование – тестирование и отладка – анализ результатов
- постановка задачи – моделирование – разработка алгоритма – программирование – анализ результатов – тестирование и отладка
- постановка задачи – анализ результатов – моделирование – разработка алгоритма – программирование – тестирование и отладка
- постановка задачи – моделирование – программирование – разработка алгоритма – тестирование и отладка – анализ результатов

85. В процессе моделирования формирование представления о составляющих исходного объекта осуществляется на этапе ...

- постановки задачи
- ✓ разработки модели
- анализа результатов моделирования
- тестирования
- компьютерного эксперимента

86. Результатом процесса формализации является ... модель

- описательная
- ✓ математическая
- предметная
- теоретическая
- стратегическая

87. В технологической цепочке решения задач на ЭВМ: постановка задачи - математическая формализация – алгоритмизация - программирование - отладка и тестирование программы - ... отсутствует пункт...

- определение данных и требуемых результатов
- ✓ анализ полученных результатов
- ввод и редактирование программы
- словесное описание процесса
- графическое описание процесса

88. В технологической цепочке решения задач на ЭВМ: постановка задачи - математическая формализация – алгоритмизация - ... - отладка и тестирование программы - анализ полученных результатов отсутствует пункт...

- определение данных и требуемых результатов
- ✓ программирование
- ввод и редактирование программы
- словесное описание процесса
- графическое описание процесса

89. В технологической цепочке решения задач на ЭВМ: постановка задачи - математическая формализация - ... - программирование - отладка и тестирование программы - анализ полученных результатов отсутствует пункт...

- определение данных и требуемых результатов
- √ алгоритмизация
- ввод и редактирование программы
- словесное описание процесса
- графическое описание процесса

90. В технологической цепочке решения задач на ЭВМ: постановка задачи -...- алгоритмизация - программирование - отладка и тестирование программы - анализ полученных результатов отсутствует пункт...

- определение данных и требуемых результатов
- √ математическая формализация
- ввод и редактирование программы
- словесное описание процесса
- графическое описание процесса

91. В технологической цепочке решения задач на ЭВМ: постановка задачи - математическая формализация - алгоритмизация - программирование -...- анализ полученных результатов отсутствует пункт...

- определение данных и требуемых результатов
- √ отладка и тестирование программы
- ввод и редактирование программы
- словесное описание процесса
- графическое описание процесса

92. При решении задачи на компьютере на этапе программирования не выполняется ...

- выбор языка программирования
- √ синтаксическая отладка
- запись алгоритма на языке программирования
- нет верного ответа
- уточнение способов организации данных

93. При решении задачи на компьютере на этапе отладки программы не выполняется ...

- трансляция исходного текста программы
- √ запись алгоритма на языке программирования
- компоновка программы
- выполнение программы с целью определения логических ошибок
- тестирование программы

94. Следующая запись: Program myprog; Var A,B:integer; Begin Read (A,B); RAZNOST:=A-B; Writeln ('Результат:', RAZNOST); End.

- относится к этапу алгоритмизации задачи
- √ относится к этапу программирования
- относится к этапу тестирования
- относится к этапу анализа результатов
- относится к этапу исследование задачи

95. Следующая запись: Program myprog; Var A,B:integer; Begin Read (A,B); PROIZVEDENIYE:=A*B; Writeln ('Результат:', PROIZVEDENIYE); End.

- относится к этапу алгоритмизации задачи
- √ относится к этапу программирования
- относится к этапу тестирования
- относится к этапу анализа результатов
- относится к этапу исследование задачи

96. Следующая запись: Program myprog; Var A,B:integer; Begin Read (A,B); Summa:=A+B; Writeln ('Результат:',Summa); End.

- ✓ относится к этапу программирования
- относится к этапу анализа результатов
- относится к этапу алгоритмизации задачи
- относится к этапу исследование задачи
- относится к этапу тестирования

97. Следующая запись: Начало Ввести две стороны прямоугольника; Вычислить периметр прямоугольника; Вывести результат; Конец.

- относится к этапу программирования
- относится к этапу тестирования
- относится к этапу анализа результатов
- ✓ относится к этапу алгоритмизации задачи
- относится к этапу исследование задачи

98. Следующая запись: Начало Ввести два числа; Вычислить сложение чисел; Вывести результат; Конец.

- относится к этапу тестирования
- относится к этапу анализа результатов
- относится к этапу программирования
- относится к этапу исследование задачи
- ✓ относится к этапу алгоритмизации задачи

99. Этап анализа результатов - это

- программирование задачи на определенном языке в определенной системе программирования
- составление документации к решенной задаче
- составление математической модели задачи
- ✓ использование уже разработанной программы для получения искомых результатов
- доработка программы для решения конкретных задач

100. Тестирование и отладка включают в себя

- синтаксическую отладку
- ✓ все ответы верны
- тестовые расчеты и анализ результатов тестирования
- совершенствование программы
- отладку семантики и логической структуры программы

101. Этап программирования включает

- разработку алгоритма задачи
- ✓ программирование задачи на определенном языке в определенной системе программирования
- определение конечных целей решения задачи
- составление документации к решенной задаче
- составление математической модели задачи

102. Разработке алгоритма предшествует

- постановка задачи, разработка математической модели, проектирование программ
- ✓ постановка задачи, разработка математической модели
- постановка задачи, разработка математической модели, выбор метода решения
- постановка задачи, разработка математической модели, программирование
- постановка задачи, выбор метода решения, проектирование программ

103. Разработка алгоритма решения задачи – это

- сведение задачи к математической модели, для которой известен метод решения
- ✓ определение последовательности действий, ведущих к получению результатов
- точное описание данных, условий задачи и ее целого решения

- постановка задачи
- выбор наилучшего метода из имеющихся

104. Когда необходимо составлять блок-схему программы?

- после составления программы
- ✓ до начала составления самой программы
- после отладки программы
- до отладки программы
- в процессе составления программы

105. Разработка алгоритма включает в себя

- проектирование самого алгоритма
- выбор формы записи алгоритма
- ✓ все ответы верны
- выбор тестов и метода тестирования
- выбор метода проектирования алгоритма

106. На этапе анализа и исследования задачи строится

- алгоритм
- ✓ математическая модель
- синтаксическая диаграмма
- функция
- структура программы

107. На этапе тестирования и отладки при проектировании задачи на ЭВМ происходит ...

- получение результата
- ✓ обнаружение ошибок
- формализация задачи
- составление алгоритма решения задачи
- запись алгоритма на языке программирования

108. Этап, являющийся заключительным при решении задач на ЭВМ, – ...

- тестирование и отладка
- ✓ анализ результатов
- программирование
- разработка алгоритма
- построение математической модели

109. Этап проектирования задачи на ЭВМ, на котором создается математическая модель решения задачи, называется этапом ...

- алгоритмизации
- ✓ формализации
- тестирования
- отладки решения
- программирования

110. Этап проектирования задачи на ЭВМ, на котором происходит проектирование и выбор существующего или разработка нового метода решения, называется ...

- построение математической модели
- ✓ разработка алгоритма
- программирование
- тестирование и отладка
- постановка задачи

111. Этап проектирования задачи на ЭВМ, на котором программа записывается на компьютерном языке и вводится в ЭВМ, называется ...
- постановка задачи
 - ✓ программирование
 - разработка алгоритма
 - тестирование и отладка
 - построение математической модели
112. Этап проектирования задачи на ЭВМ, на котором происходит формулировка условия задачи, называется ...
- построение математической модели
 - ✓ постановка задачи
 - программирование
 - тестирование и отладка
 - разработка алгоритма
113. Этап проектирования задачи на ЭВМ, на котором происходит запуск тестовой программы с использованием контрольных примеров, называется ...
- построение математической модели
 - ✓ тестирование и отладка
 - программирование
 - постановка задачи
 - разработка алгоритма
114. Этап проектирования задачи на ЭВМ, на котором анализируется условие задачи, определяются исходные данные и результаты, устанавливается зависимость между величинами, рассматриваемыми в задаче, называется ...
- постановка задачи
 - ✓ построение математической модели
 - программирование
 - тестирование и отладка
 - разработка алгоритма
115. Постановка задачи включает в себя:
- сбор информации о задаче
 - ✓ все ответы верны
 - определение конечных целей решения задачи
 - определение формы выдачи результатов
 - формулировку условия задачи
116. Технологическая цепочка решения задач на компьютере состоит из следующих этапов:
- постановка задачи, анализ и исследование задачи
 - ✓ все ответы верны
 - тестирование и отладка
 - анализ результатов
 - разработка алгоритма, программирование
117. На этапе формализации задачи
- выясняется сколько решений имеет задача
 - ✓ все объекты задачи описываются на языке математики
 - строится структура программы
 - строится синтаксическая диаграмма
 - разрабатывается алгоритм
118. Алгоритм включает в себя ветвление, если:

- предполагает многократное повторение одних и тех же действий
- ✓ если ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий
- если выполняются все условия поставленные в задаче
- верного ответа нет
- если его команды выполняются в порядке их естественного следования

119. Какая форма описания алгоритма отсутствует?

- словесная
- ✓ принципиальная схема
- запись на языке программирования
- псевдокоды
- блок-схема

Следующая запись:

нц для i от 1 до 5

$X[i] := i*i*i$

$Y[i] := X[i]/2$

кц

является структурой ...

120.

- ветвление
- ✓ цикла с параметром
- цикл с предусловием
- цикл с постусловием
- следование

Следующая запись:

нц пока $i \leq 5$

$S := S+A[i]$

$i := i+1$

кц

является структурой ...

121.

- ветвление
- ✓ цикл с предусловием
- цикл с параметром
- цикл с постусловием
- следование

Формат вида

нц для i от i_1 до i_2

тело цикла (последовательность действий)

кц (конец цикла)

называется

122.

- цикл с предусловием
- ✓ цикл с параметром
- вложенный цикл
- верного ответа нет
- цикл с постусловием

Формат вида

нц пока условие

тело цикла (последовательность действий)

кц (конец цикла)

называется

123.

- цикл с постусловием
- ✓ цикл с предусловием
- вложенный цикл
- верного ответа нет
- цикл с параметром

124. Цикл с постусловием
- предписывает выполнять тело цикла для всех значений некоторой переменной в заданном диапазоне
 - выполняется выбор одного из вариантов
 - верного ответа нет
 - предписывает выполнять тело цикла до тех пор, пока выполняется условие, записанное после слова пока
 - ✓ действия в теле цикла повторяются до тех пор, пока условие выхода из цикла не примет значение истина

125. Цикл с предусловием
- предписывает выполнять тело цикла для всех значений некоторой переменной в заданном диапазоне
 - ✓ предписывает выполнять тело цикла до тех пор, пока выполняется условие, записанное после слова пока
 - выполняется выбор одного из вариантов
 - верного ответа нет
 - действия в теле цикла повторяются до тех пор, пока условие выхода из цикла не примет значение истина

126. Структура, обеспечивающая многократное выполнение некоторой совокупности действий, называется...
- ветвлением
 - ✓ циклом
 - определением
 - результатом
 - следованием

127. Следующая запись:
выбор
при $a > 5$: $i := i+1$
при $a = 0$: $j := j+1$
иначе $i := 10$; $j := 0$
кв
является структурой ...

- следование
- ✓ ветвление с многоальтернативным выбором
- цикл с предусловием
- цикл с постусловием
- цикл с параметром

128. Следующая запись:
выбор
при $n = 1$: $y := \sin(x)$
при $n = 2$: $y := \cos(x)$
при $n = 3$: $y := 0$
кв
является структурой ...

- следование
- ✓ ветвление с выбором
- цикл с предусловием
- цикл с постусловием
- цикл с параметром

129. Формат вида
выбор
при условие 1: действия 1
при условие 2: действия 2
.....
при условие N: действия N
иначе действия N+1
кв (конец ветвления)
называется

- цикл с предусловием
- ✓ ветвление многоальтернативный выбор
- цикл с параметром

- следование
- цикл с постусловием

Формат вида

выбор

при условии 1: действия 1

при условии 2: действия 2

.....

при условии N: действия N

кв (конец ветвления)

называется

130.

- цикл с предусловием
- √ ветвление выбор
- цикл с параметром
- следование
- цикл с постусловием

Следующая запись:

если $a > b$

то $a := 2*a; b := 1$

иначе $b := 2*b$

кв

является структурой ...

131.

- следование
- √ ветвление
- цикл с предусловием
- цикл с постусловием
- цикл с параметром

Следующая запись:

если $x > 0$

то $y := \sin(x)$

кв

является структурой ...

132.

- следование
- √ неполное ветвление
- цикл с предусловием
- цикл с постусловием
- цикл с параметром

Следующая запись:

алг БОЛЬШЕЕ1

нач

вещ A, B, C

ввод A, B

C:=A

если $B > A$

то C:=B

кв

вывод C

кон

является алгоритмом ...

133.

- со следованием
- √ с неполным ветвлением
- цикла с предусловием
- цикла с постусловием
- цикла с параметром

Следующая запись:
алг БОЛЬШЕЕ
нач
вещ А, В, С
ввод А, В
если А>В
то С:=А
иначе С:=В
кв
вывод С
кон
является алгоритмом ...

- цикла с параметром
- ✓ с ветвлением
- цикла с предусловием
- цикла с постусловием
- со следованием

135. Формат вида
если < условие >
то < действия >
кв (конец ветвления)
называется

- цикл с предусловием
- ✓ неполное ветвление
- цикл с параметром
- следование
- цикл с постусловием

136. Формат вида
если < условие >
то < действия 1 >
иначе < действия 2 >
кв (конец ветвления)
называется

- цикл с предусловием
- ✓ ветвление
- цикл с параметром
- следование
- цикл с постусловием

137. В каком из вариантов существует структура ветвление:

- ✓ все ответы верны
- выбор-иначе
- если-то
- если-то-иначе
- выбор

138. Структура, в котором в зависимости от результата проверки условия выбирается одно из альтернативных путей работы алгоритма, называется ...

- циклом
- ✓ ветвлением
- определением
- результатом
- следованием

139. Формат вида
< действие 1 >
< действие 2 >
.....
< действие n > называется

- ветвление
- ✓ следование
- цикл с предусловием
- цикл с постусловием
- цикл с параметром

140. Структура, образуемая из последовательности действий, следующих одно за другим, называется...

- ветвлением
- ✓ следованием
- определением
- результатом
- циклом

141. Алгоритм, ход выполнения которого предполагает многократное повторение одних и тех же действий, называется ...

- линейным
- Бесконечным
- повторяющимся
- ✓ циклическим
- разветвляющимся

142. Алгоритм, выполняющий шаги строго последовательно друг за другом, называется ...

- разветвляющимся
- ✓ линейным
- последовательным
- определенным
- циклическим

143. Свойство алгоритма «дискретность» обозначает ...

- что команды должны следовать друг за другом
- ✓ разбиение алгоритма на конечное число простых шагов
- обязательное наличие завершающих инструкций
- последовательность выполнения команд алгоритма
- что каждая команда должна быть описана в расчёте на конкретного исполнителя

144. Циклический алгоритм используется при вычислении ...

- площади круга
- ✓ среднего арифметического чисел от -10 до 30
- суммы двух чисел, введённых с клавиатуры
- наибольшего из двух чисел
- числа, обратного данному

145. Циклический алгоритм используется при вычислении

- площади круга
- ✓ среднего арифметического всех двухзначных чисел
- суммы двух чисел, введённых с клавиатуры
- наибольшего из двух чисел
- числа, обратного данному

146. Циклический алгоритм используется при вычислении ...

- площади круга
- ✓ суммы четных чисел от 1 до 100
- суммы двух чисел, введённых с клавиатуры
- наибольшего из двух чисел

- числа, обратного данному

147. Вычисление суммы ряда происходит с использованием алгоритма ...

- линейного
- ✓ циклического
- вспомогательного
- последовательного
- условного

148. Вычисление площади круга по радиусу происходит с использованием алгоритма ...

- условного
- ✓ линейного
- циклического
- вспомогательного
- циклического

149. Решение квадратного уравнения происходит с использованием алгоритма ...

- линейного
- ✓ условного
- вспомогательного
- последовательного
- циклического

150. Алгоритм называется циклическим если

- имеется хотя бы одно условие
- в линейной части есть повтор команд
- выполнения логических команд повторяются
- ✓ имеется повтор действий
- повторяется ввод данных

151. Алгоритм называется разветвляющимся если

- вычисления выполняются не зависимо от условия
- ✓ в зависимости от условия выполняется одно из возможных действий
- имеется повтор действий
- выполняется все условия
- все условия выполняются последовательно

152. Линейным называется алгоритм

- последовательно выполняющий одно и то же действие
- ✓ последовательно выполняющий все команды программы
- написанный на алгоритмическом языке
- не обращающийся к процедурам
- не содержащий циклов

153. Какие виды алгоритмов существуют?

- линейные, логические, сложные
- ✓ линейные, разветвляющие, циклические
- линейные, циклические, сложные
- простые, логические, циклические
- разветвляющие, простые, логические

154. Какой фигурой обозначается блок ввода и вывода в графическом представлении алгоритма?

- прямоугольник
- ✓ параллелепипед
- трапеция
- ромб
- овал

155. Какой фигурой обозначается условный блок в графическом представлении алгоритма?

- прямоугольник
- ✓ ромб
- трапеция
- параллелепипед
- овал

156. Какой фигурой обозначается блок вычислений в графическом представлении алгоритма?

- овал
- ✓ прямоугольник
- круг
- параллелепипед
- ромб

157. Какой геометрической фигурой описывается начало и конец в графическом представлении алгоритма?

- треугольник
- ✓ овал
- круг
- параллелепипед
- прямоугольник

158. Свойство алгоритма, когда алгоритм разбивается на конечное число элементарных действий (шагов) называется

- понятность
- ✓ дискретность
- результативность
- массовость
- определенность

159. Свойство, при котором любой алгоритм в процессе выполнения должен приводить к определённому результату, называется

- дискретность
- ✓ результативность
- определенность
- массовость
- понятность

160. Свойство, когда по данному алгоритму должна решаться не одна, а целый класс подобных задач, называется

- дискретность
- ✓ массовость
- определенность
- результативность
- понятность

161. Свойство алгоритма, указывающее, что каждое правило алгоритма должно быть чётким, однозначным и не оставлять места для произвола, называется

- понятность
- ✓ определенность
- результативность

- массовость
- дискретность

162. К основным свойствам алгоритма относятся

- результативность, эквивалентность, линейность, массовость, понятность
- ✓ дискретность, понятность, детерминированность, массовость, результативность
- массовость, линейность, эквивалентность, дискретность, детерминированность
- линейность, условность, цикличность
- определенность, конечность, понятность, однозначность, дискретность

163. Следующая запись: Program myprog; Var X,Y,Z:integer; Begin WriteLn ('Введите два числа'); Read (x,y); Z:=x*y; ('Результат:',z); End. является ...

- сложной формой представления алгоритма
- псевдокодом
- ✓ программной формой представления алгоритма
- графической формой представления алгоритма
- словесной формой представления алгоритма

Следующая запись:
установить соединение
нц
принять команду
выполнить команду
кц_при команда = 'stop'
завершить сеанс связи
является ...

164.

- словесной формой представления алгоритма
- ✓ псевдокодом
- программной формой представления алгоритма
- сложной формой представления алгоритма
- графической формой представления алгоритма

165. Следующая запись: Начало Ввести два числа; Вычислить произведение чисел; Вывести результат; Конец. является ...

- псевдокодом
- ✓ словесной формой представления алгоритма
- программной формой представления алгоритма
- сложной формой представления алгоритма
- графической формой представления алгоритма

166. Алгоритм, заданный в произвольном изложении на естественном языке, является ...

- графической формой представления алгоритма
- ✓ словесной формой представления алгоритма
- сложной формой представления алгоритма
- псевдокодом
- программной формой представления алгоритма

167. Алгоритм, изображенный в виде последовательности связанных между собой функциональных блоков, каждый из которых соответствует выполнению одного или нескольких действий, является ...

- псевдокодом
- ✓ графической формой представления алгоритма
- программной формой представления алгоритма
- сложной формой представления алгоритма
- словесной формой представления алгоритма

168. Полуформализованное описание алгоритма на условном алгоритмическом языке, включающее в себя элементы языка программирования, фразы естественного языка и общепринятые математические обозначения, является ...

- графической формой представления алгоритма
- ✓ псевдокодом
- программной формой представления алгоритма
- сложной формой представления алгоритма
- словесной формой представления алгоритма

169. Какие способы представления алгоритмов имеются?

- словесная, графическая, программная, командная
- ✓ словесная, псевдокоды, графическая, на алгоритмическом языке (программная)
- алфавитная, блок-схемы, постоянная
- графическая, программная, псевдокоды
- операторная, блок-схемы, командная

170. Графическое задание алгоритма – это

- представление алгоритма в форме таблиц и расчётных формул
- ✓ способ представления алгоритма с помощью геометрических фигур
- схематичное изображение в произвольной форме
- формализованная задача
- система обозначения правил для единообразной и точной записи алгоритмов их исполнения

171. Выберите правильное утверждение

- исполнителем алгоритма может быть только компьютер
- ✓ алгоритм может быть записан как в виде блок-схем, так и на языке программирования
- исполнителем алгоритма, представленного в виде блок-схемы, является компьютер
- исполнителем алгоритма, который записан на языке программирования, является человек
- алгоритм – это совокупность всех команд, которые могут быть выполнены

172. Исполнителя характеризуют:

- среда
- ✓ все ответы верны
- система команд
- отказы
- элементарные действия

173. Исполнитель алгоритма – это ...

- понятное и точное предписание необходимых действий
- ✓ человек или компьютер, умеющий выполнять определённый набор действий
- элемент, связывающий этапы выполнения алгоритма
- обстановка, в которой функционирует алгоритм
- определённые условия выполнения действий

174. С именем какого из древних ученых связано происхождение слова «алгоритм»?

- Евклид
- ✓ Аль-Хорезми
- Аль-Коши
- Пифагор
- Лейбниц

175. Алгоритм – это:

- некоторые истинные высказывания, которые должны быть направлены на достижение поставленной цели
- ✓ понятное и точное предписание исполнителю совершить последовательность действий, направленных на решение поставленной задачи

- система инструкций для исполнителя
- представление кода программы на языке программирования
- отражение предметного мира с помощью знаков и сигналов, предназначенное для конкретного исполнителя

176. Язык программирования C++ относится к

- ✓ объектно-ориентированным
- логическим
- машинно-зависимым
- функциональным
- непроцедурным

177. Язык программирования Object Pascal относится к

- машинно-зависимым
- ✓ объектно-ориентированным
- непроцедурным
- логическим
- функциональным

178. Язык программирования VB относится к

- функциональным
- ✓ объектно-ориентированным
- логическим
- машинно-зависимым
- непроцедурным

179. Язык программирования Algol относится к

- машинно-зависимым
- ✓ процедурным
- непроцедурным
- логическим
- функциональным

180. Язык программирования C относится к

- машинно-зависимым
- ✓ процедурным
- непроцедурным
- логическим
- функциональным

181. Язык программирования Cobol относится к

- машинно-зависимым
- ✓ процедурным
- непроцедурным
- логическим
- функциональным

182. Язык программирования Pascal относится к

- машинно-зависимым
- ✓ процедурным
- непроцедурным
- логическим
- функциональным

183. Язык программирования Пролог относится к
- машинно-зависимым
 - ✓ логическим
 - непроцедурным
 - универсальным
 - функциональным
184. Язык программирования LISP относится к
- машинно-зависимым
 - ✓ функциональным
 - универсальным
 - объектным
 - непроцедурным
185. Машинно-ориентированные языки относятся к языкам
- пятого поколения
 - ✓ первого поколения
 - третьего поколения
 - четвертого поколения
 - второго поколения
186. К языкам программирования третьего поколения относятся
- машинные коды
 - ✓ процедурные языки
 - автокоды
 - визуальные
 - ассемблеры
187. К языкам программирования четвертого поколения относятся
- процедурные языки
 - ✓ языки программирования баз данных
 - ассемблеры
 - структурные языки
 - машинные языки
188. К языкам программирования пятого поколения относятся
- машинные коды
 - ✓ визуальные языки
 - структурные
 - операционные
 - ассемблеры
189. К декларативному программированию относятся
- машинно-зависимые языки
 - язык HTML
 - язык запросов SQL
 - ✓ функциональные и логические языки
 - процедурные языки
190. Сколько поколений языков программирования существует?
- 4.0
 - ✓ 5.0

- 6.0
- 7.0
- 3.0

191. Языки программирования, предназначенные для однозначного описания алгоритмов, требующие явно выписать процедуру решения, называются
- декларативными
 - ✓ процедурными
 - языки программирования для компьютерных сетей
 - языки программирования баз данных
 - объектно-ориентированными
192. Структурное программирование – это
- способ разработки программы, которая строится из нескольких относительно независимых друг от друга частей
 - ✓ метод программирования, в основе которого лежит представление программы в виде иерархической структуры блоков
 - способ организации вычислительного процесса, когда подпрограмма ссылается сама на себя
 - выполнение формальных логических преобразований
 - метод программирования, основой которого являются понятия объектов и классов
193. Машинно-ориентированным языком программирования является
- Алгол
 - ✓ Ассемблер
 - Фортран
 - Паскаль
 - Кобол
194. Какой из видов языков программирования не нуждается в трансляторе:
- языки высокого уровня
 - ✓ языки машинных команд
 - машинно-независимые языки
 - процедурные языки
 - языки манипулирования данными
195. Расставьте языки программирования высокого уровня в порядке их возникновения: 1. Фортран; 2. Бейсик; 3. Паскаль; 4. Си
- 4,3,2,1
 - ✓ 1,2,3,4
 - 3,2,1,4
 - 2,1,4,3
 - 4,1,2,3
196. К языкам низкого уровня относятся:
- Паскаль
 - Фортран
 - Кобол
 - ✓ Ассемблер
 - Лисп
197. Первоначально язык программирования Pascal был создан для ...
- объектно-ориентированного программирования
 - разработки систем искусственного интеллекта
 - создания прикладных программ
 - создания системных программ

✓ обучения программированию

198. Создателем языка Pascal является ...

- Джон Кенеми
- Томас Куртц
- Билл Гейтс
- Стив Джобс
- ✓ Никлаус Вирт

199. Правила построения из символов алфавита специальных конструкций, с помощью которых составляется алгоритм, называются ...

- оператор
- грамматика
- определение
- ✓ синтаксис
- прагматика

200. Фиксированный для данного языка набор символов, которые могут быть использованы при написании программы, называются ...

- предложение
- идентификатор
- синтаксис
- грамматика
- ✓ алфавит

201. Языками высокого уровня являются ...
1:машинный язык; 2:язык ассемблера; 3:процедурный язык; 4:объектно-ориентированный язык; 5:декларативный язык

- 1.2
- 2.5
- 2.4
- ✓ 3,4,5
- 1.3

202. Расставьте языки программирования в порядке увеличения их уровня:
1: Процедурный язык; 2: Язык ассемблера; 3: Машинный язык;
4: Объектно-ориентированный язык

- 1,2,4,3
- 1,3,4,2
- 1,2,3,4
- 2,3,4,1
- ✓ 3,2,1,4

203. Классификация языков программирования:

- операционные, функциональные
- структурные, неструктурные
- операционные, системные
- ✓ процедурные, декларативные, объектно-ориентированные
- простые, сложные

204. Язык программирование – это ...

- естественная знаковая система
- символические знаки
- закодированная информация
- ✓ формальная знаковая система

- двоичный код

205. Составляющие алгоритмического языка:

- язык, грамматика
- ✓ алфавит, синтаксис, семантика
- операторные скобки
- константы, операторы
- идентификаторы

206. Язык Ассемблера – это ...

- ✓ машинно-зависимый язык низкого уровня, в котором короткие мнемонические имена соответствуют отдельным машинным командам
- машинно-независимый язык высокого уровня
- система для разработки новых программ на конкретном языке программирования
- машинный язык, который понимает процессор
- язык программирования для комбинирования компонентов, набор которых создается заранее при помощи других языков

207. Достоинства языка высокого уровня:

- машинная независимость
- расширенный набор поддерживаемых типов данных
- эффективное представление этапов обработки данных средствами языка
- ✓ все ответы верны
- использование естественных обозначений

208. Языки программирования, в которых каждая инструкция (оператор) языка преобразуется в группу машинных, называются

- языками низкого уровня
- ассемблерами
- естественными
- ✓ языками высокого уровня
- машинными

209. Первым языком программирования высокого уровня, созданным для научно-технических расчетов, считается язык ...

- JAVA
- PASCAL
- COBOL
- BASIC
- ✓ FORTRAN

210. Язык BASIC был создан для ...

- замены Ассемблера
- выполнения экономических расчетов
- выполнения математических расчетов
- ✓ обучения программированию
- выполнения научно-технических расчетов

211. Для создания web-приложений не используется язык ...

- PHP
- Python
- PERL
- JAVA SCRIPT
- ✓ ALGOL

212. Языком логического программирования является ...
- C++
 - ALGOL
 - JAVA
 - ✓ PROLOG
 - LISP
213. Структурным языком программирования является ...
- C++
 - JAVA
 - LISP
 - ✓ ALGOL
 - PROLOG
214. Каждой модели процессора соответствует
- только один язык ассемблера
 - несколько языков ассемблеров
 - любой язык ассемблера
 - стандартный язык ассемблера
 - ✓ свой язык ассемблера
215. Преимущества языка ассемблера:
- символические мнемоники запоминаются легче, чем шестнадцатеричные коды команд
 - числовые константы и строки представляются в программе в привычном виде
 - нет необходимости работать с физическими адресами памяти
 - ✓ все ответы верны
 - для регистров и областей памяти также можно использовать символические имена
216. Язык программирования, представляющим каждую команду машинного кода в виде специальных символьных обозначений, т.е. мнемоники, является
- декларативный язык
 - функциональный язык
 - ✓ язык ассемблера
 - объектно-ориентированный язык
 - процедурный язык
217. Язык программирования ориентированный на конкретный тип процессора и учитывающий его особенности называется
- языком программирования высокого уровня
 - декларативным
 - процедурным
 - ✓ языком программирования низкого уровня
 - объектно-ориентированным
218. Процесс поиска ошибок в программе называют
- оптимизацией
 - трансляцией
 - интерпретацией
 - ✓ отладкой
 - реализацией
219. Правильно написанная программа, но не отвечающая алгоритму, приводит
- к синтаксической ошибке

- к отладке
- к тестированию
- √ к семантической ошибке
- к зависанию программы

220. Нарушение формы записи программы приводит

- к зависанию программы
- к отладке
- к тестированию
- √ к синтаксической ошибке
- С) цикл с параметром

221. В структурном программировании реальные объекты программы, заменяющие в теле процедуры при ее вызове формальные параметры, называются ...

- √ фиктивными параметрами
- формальными параметрами
- условными параметрами
- замещающими параметрами
- ссылочными параметрами

222. В структурном программировании переменные, фиктивно присутствующие в подпрограмме и определяющие тип и место подстановки фактических параметров, называются ...

- условными параметрами
- √ формальными параметрами
- ссылочными параметрами
- фиктивными параметрами
- замещающими параметрами

223. Полиморфизм – это

- это объединение в единое целое данных и алгоритмов обработки этих данных
- √ это свойство родственных объектов решать схожие по смыслу проблемы разными способами
- способ организации вычислительного процесса, когда подпрограмма ссылается сама на себя
- механизм контроля типов
- свойство объектов порождать своих потомков

224. Наследование – это

- это объединение в единое целое данных и алгоритмов обработки этих данных
- √ свойство объектов порождать своих потомков
- способ организации вычислительного процесса, когда подпрограмма ссылается сама на себя
- механизм контроля типов
- это свойство родственных объектов решать схожие по смыслу проблемы разными способами

225. Инкапсуляция – это

- свойство объектов порождать своих потомков
- √ это объединение в единое целое данных и алгоритмов обработки этих данных
- способ организации вычислительного процесса, когда подпрограмма ссылается сама на себя
- механизм контроля типов
- это свойство родственных объектов решать схожие по смыслу проблемы разными способами

226. Механизм позволяющий разработать иерархию классов или типов объектов

- Полиморфизм
- √ Наследование
- Модулирование

- Компилирование
 - Инкапсуляция
227. Объединение данных и обрабатывающих их функций в одном объекте
- Наследование
 - ✓ Инкапсуляция
 - Компилирование
 - Модулирование
 - Полиморфизм
228. Свойство позволяющее использовать одно имя для обозначения действий, общих для родственных классов
- Инкапсуляция
 - ✓ Полиморфизм
 - Модулирование
 - Компилирование
 - Наследование
229. Основные концепции объектно-ориентированного программирования реализуемые языком C++
- Объекты, классы
 - ✓ Инкапсуляция, наследование, полиморфизм
 - Отладчик, компоновщик
 - Ввод, вывод, поток, заголовок
 - Файл, модуль
230. Основой для создания языка C++ послужил
- Язык программирования высокого уровня Fortran
 - ✓ Процедурно-ориентированный язык системного программирования C
 - Язык программирования Basic
 - Компилируемый язык Algol
 - Язык программирования Pascal
231. Кем был разработан язык программирования C++?
- Норберт Винером
 - ✓ Сотрудником Bell Laboratories Бьерном Страуструпом
 - Джимом Бэкусом
 - Никлаусом Виртом
 - Адей Лавлейс
232. В объектно-ориентированном программировании уведомления, получаемые или передаваемые объектом другим объектам или приложениям, называются ...
- свойствами
 - ✓ событиями
 - формами
 - связями
 - методами
233. Классы в объектно-ориентированном программировании состоят из...
- полей
 - ✓ все ответы верны
 - методов
 - событий
 - свойств

234. В объектно-ориентированном программировании определенный пользователем тип данных, который обладает внутренними данными и методами для работы с ними в форме процедур или функций, называется ...
- свойством
 - полем
 - атрибутом
 - ✓ классом
 - записью
235. Для объектно-ориентированной технологии программирования верно утверждение, что ...
- в качестве основных элементов программы используются процедуры, реализующие некоторые алгоритмы
 - ✓ классы образуют иерархию на принципах наследования
 - внешнее описание класса (интерфейс) отражает структуру объекта
 - верного ответа нет
 - поведение объектов одного класса очень различается
236. Одно из основополагающих понятий объектно-ориентированного программирования «инкапсуляция» означает ...
- свойство различных объектов выполнять одно и то же действие разными способами
 - ✓ объединение в единое целое данных и алгоритмов обработки этих данных
 - заключение в отдельный модуль всех процедур работы с объектом
 - верного ответа нет
 - способность объекта сохранять свойства и методы класса-родителя
237. Для объектно-ориентированной технологии программирования верно утверждение, что ...
- внутреннее описание класса (реализация) описывает абстракцию поведения всех объектов данного класса, но скрывает особенности поведения объекта
 - ✓ в качестве основных элементов программы используются классы и объекты
 - внешнее описание класса (интерфейс) отражает структуру объекта
 - верного ответа нет
 - в качестве основных элементов программы используются процедуры, реализующие некоторые алгоритмы
238. Объект в объектно-ориентированном программировании состоит из следующих частей:
- качество объекта, формы
 - ✓ имя объекта, состояние, методы
 - тип объекта, свойства
 - связи, переходы
 - ключ, формы
239. Объектом объектно-ориентированного программирования называется ...
- группа данных и методов (функций) для работы с этими данными
 - ✓ совокупность переменных состояния и связанных с ними методов (операций)
 - характеристика, назначенная элементу класса
 - определенный пользователем тип данных
 - функция или процедура, выполняющие определенные действия
240. Одно из основополагающих понятий объектно-ориентированного программирования «полиморфизм» означает ...
- объединение в единое целое данных и алгоритмов обработки этих данных
 - ✓ свойство различных объектов выполнять одно и то же действие разными способами
 - сокрытие информации и комбинирование данных и методов внутри объекта
 - верного ответа нет
 - способность объекта сохранять свойства и методы класса-родителя
241. В структурном программировании, синтаксически выделенный в отдельную программную единицу и не зависящий от других частей исходного кода набор операторов для выполнения заданного действия, называется ...

- разделом программы
- началом цикла
- рекурсивным вызовом функции
- ✓ подпрограммой
- телом цикла

242. Одна из основных идей структурного программирования состоит в том, что ...

- используется инкапсуляция и наследование объектов
- ✓ повторяющиеся фрагменты программы могут оформляться в виде подпрограмм
- при написании программ не используются подпрограммы
- поведение системы описывается в терминах обмена сообщениями между объектами
- структура системы описывается в терминах объектов и связей между ними

243. В структурном программировании отсутствует принцип ...

- открытости
- ✓ полиморфизма
- модульности
- формальностей
- абстракции

244. В структурном программировании отсутствует принцип ...

- открытости
- ✓ инкапсуляции
- модульности
- формальностей
- абстракции

245. В структурном программировании отсутствует принцип ...

- «разделяй и властвуй»
- ✓ наследования
- модульности
- формальностей
- абстракции

246. Ошибки, при решении задачи на ЭВМ, которые не обнаруживаются транслятором, – ...

- синтаксические
- ✓ логические
- логические и синтаксические
- орфографические
- динамические

247. Процесс строчного анализа исходной программы на языке программирования и ее исполнения называется ...

- оптимизацией
- отладкой
- ✓ интерпретацией
- тестированием
- компиляцией

248. Компиляция и интерпретация представляют собой ...

- два синонима для обозначения процесса перевода программного кода с языка программирования высокого уровня на машинный язык и создания исполняемого файла

- ✓ два принципиально различных метода трансляции
- два этапа загрузки операционной системы
- два одинаковых метода трансляции
- два синонима для обозначения процесса построения и выполнения программного кода

249. Понятия «компилятор» и «интерпретатор» объединены общим понятием ...

- отладчик
- ✓ транслятор
- редактор связей
- профайлер
- загрузчик

250. Верным является утверждение, что ...

- понятия «транслятор» и «компилятор» являются синонимами
- ✓ понятие «транслятор» является более общим по сравнению с понятием «компилятор»
- понятия «транслятор» и «компилятор» независимы друг от друга
- понятие «интерпретатор» является более общим по сравнению с понятием «транслятор»
- понятие «компилятор» является более общим по сравнению с понятием «транслятор»

251. Преобразование всей программы, представленной на одном из языков программирования, в машинные коды называется ...

- интерпретацией
- ✓ компиляцией
- генерацией кода
- отладкой
- компоновкой

252. В каком из языков программирования высокого уровня трансляция реализуется методом интерпретации:

- Паскаль
- ✓ Бейсик
- Фортран
- верного ответа нет
- Си

253. Какой из видов языков программирования не нуждается в трансляторе:

- языки класса автокод-ассемблер
- ✓ языки машинных команд
- языки манипулирования данными
- процедурные языки
- языки высокого уровня

254. В интегрированную систему программирования входит ...

- редактор тестов
- ✓ отладчик
- анализатор выбора метода решения
- командный процессор
- графический редактор

255. В интегрированную систему программирования входит ...

- редактор тестов
- ✓ компилятор
- анализатор выбора метода решения
- командный процессор
- графический редактор

256. В интегрированную систему программирования входит ...

- редактор тестов
- ✓ текстовый редактор
- анализатор выбора метода решения
- командный процессор
- графический редактор

257. В интегрированную систему программирования входит ...

- редактор тестов
- ✓ библиотека подпрограмм
- анализатор выбора метода решения
- командный процессор
- графический редактор

258. Система программирования не содержит ...

- отладчика
- ✓ командного процессора
- редактора связей
- транслятор
- справочных систем

259. Библиотеки подпрограмм как компонент системы программирования необходимы для ...

- поиска и устранения синтаксических и логических ошибок в программе
- ✓ ускорения и облегчения программирования задач определенных классов
- анализа работы программы во время ее исполнения
- верного ответа нет
- последовательного выполнения отдельных операторов программы

Какие значения примут переменные m, n после выполнения следующего фрагмента программы

M := 125

N := M + 1;

M := N - 100;

WRITE (M, N); ?

260.

- 25, 25
- 25, 125
- 125, 25
- ✓ 26, 126
- 125, 125

Каким будет значение переменной S после выполнения следующих операторов

S := 0;

R := 100;

D := R - 5;

R := 2 * D; S := R - 100; ?

261.

- 95.0
- 150.0
- 190.0
- 0.0
- ✓ 90.0

Каким будет значение переменной S после выполнения следующих операторов

a := 1;

b := 5;

b := b - a;

S := b + a; ?

262.

- 6.0
 - √ 5.0
 - 10.0
 - 16.0
 - 8.0
263. После выполнения данной последовательности операторов $A:=24$; $B:=A+2$; $C:=(A+B)*6/2$ значение переменной C будет равно ...
- 155.0
 - 261.0
 - √ 150.0
 - 157.0
 - 305.0
264. Каким будет вывод после выполнения следующих операторов
WRITE ('первое число');
WRITE ('второе число');
- первое число
 - √ первое число второе число
 - первое и второе число
 - второе и первое число
 - второе число
265. Каким будет вывод после выполнения следующих операторов
WRITE ('целое число');
WRITE ('вещественное число');
- целое число
 - √ целое число вещественное число
 - целое и вещественное число
 - вещественное и целое число
 - вещественное число
266. Линейная структура построения программы подразумевает
- Неоднократное повторение отдельных частей программы
 - √ Последовательное выполнение всех элементов программы
 - Верного ответа нет
 - Многократное повторение
 - Выполнение лишь нескольких, удовлетворяющих заданному условию частей программы
267. Из перечисленных ниже в программе обязательны
- раздел Const
 - √ раздел Begin ... End
 - раздел Label
 - раздел Var
 - раздел Type
268. Идентификатор в Pascal не может начинаться с
- заглавной латинской буквы
 - √ цифры
 - знака подчёркивания
 - латинской буквы
 - латинской буквы, а затем знака подчёркивания
269. При присваивании изменяется

- имя переменной
- √ значение переменной
- алгоритм
- значение константы
- тип переменной

270. Операторными скобками называются:

- ()
- √ begin ... end
- []
- { }
- < >

271. Вывод данных на экран осуществляется с помощью оператора:

- READ, READLN
- √ WRITE , WRITELN
- READ
- WRITE
- PROGRAM

272. Ввод данных с клавиатуры осуществляется с помощью оператора:

- WRITE, WRITELN
- √ READ , READLN
- READ
- WRITE
- PROGRAM

273. Раздел операторов начинается служебным словом:

- VAR
- √ BEGIN
- READ
- READLN
- INTEGER

274. Константы – это:

- величины, которые могут менять свое значение в процессе выполнения программы
- √ величины, которые не изменяются в процессе выполнения программы
- неизвестные, обозначенные латинскими буквами
- верного ответа нет
- обозначают строки программы, на которые передается управление во время выполнения программы

275. Переменные – это:

- величины, которые не могут менять своего значения в процессе выполнения программы
- √ величины, которые могут менять свое значение в процессе выполнения программы
- верного ответа нет
- неизвестные, обозначенные латинскими буквами
- обозначают строки программы, на которые передается управление во время выполнения программы

276. Раздел VAR служит

- для описания величин
- √ для описания используемых переменных
- для описания констант
- для перехода на новую строку

- для описания выражений

277. Примерами правильных имён переменных являются ...

- 1Program
- ✓ MyFirstProgram
- Программа_1
- Begin
- First program

278. Примерами правильных имён переменных являются ...

- 1rm
- ✓ r1m
- 2_rm
- else
- 2 gm

279. Идентификатор в языке программирования Pascal

- должен начинаться с буквы
- ✓ все ответы верны
- может содержать произвольное количество символов, но значащими являются 63 символа
- не может содержать пробелы
- может содержать символ подчеркивание

280. Какой раздел в блоке является обязательным?

- раздел операторов
- ✓ раздел типов
- раздел констант
- нет верного ответа
- раздел переменных

281. Как в теле программы располагаются правильно разделы?

- раздел меток, раздел типов, раздел операторов, раздел констант, раздел переменных, раздел процедур и функций
- ✓ список модулей, раздел меток, раздел констант, раздел типов, раздел переменных, раздел процедур и функций, раздел операторов
- раздел констант, раздел меток, раздел процедур и функций, раздел переменных, раздел типов, раздел операторов
- нет верного ответа
- раздел процедур и функций, раздел констант, раздел меток, раздел переменных, раздел типов, раздел операторов

282. Какая функция возвращает символ ASCII кода n?

- succ (n)
- ✓ chr (n)
- inc (n)
- dec (n)
- pred (n)

283. Каким зарезервированным словом определяется символьный тип?

- ✓ char
- while
- read
- boolean
- string

284. Какой общий вид составного оператора?

- begin p end
- нет верного ответа
- begin if p1,p2,...,pn else end
- ✓ begin a, b, c end
- begin p1,p2,...,pn end

285. Где ставится метка, и чем она отделяется?

- ставится после оператора и отделяется от него точкой
- ✓ ставится перед оператором и отделяется от него двоеточием
- ставится после оператора и отделяется от него точкой с запятой
- ставится в середине оператора и отделяется от него точкой
- ставится в середине оператора и отделяется от него точкой с запятой

286. Что ставится в конце программы?

- запятая
- ✓ точка
- точка запятая
- нет верного ответа
- тире

287. Какой режим преобразования в машинный код используют среды программирования на языке Паскаль?

- интерпретация
- ✓ компиляция
- визуализация
- нет верного ответа
- кодирование

288. Буквы русского алфавита употребляются в языке Pascal ...

- в любом месте программы
- ✓ только в комментариях и текстовых переменных
- только в комментариях
- только в текстовых переменных
- в любом месте программы, кроме имён переменных

289. Оператор присваивания языка Pascal имеет вид:

- < >
- = :
- ✓ :=
- :
- =

290. В алфавит языка Pascal входят буквы ...

- A..Z, a..z, A-Я, а-я
- ✓ A..Z, a..z
- A-Я, а-я
- A..Z, A-Я
- a..z, а-я

291. При выводе текста командой write он

- берется в квадратные скобки
- ✓ заключается в одинарные кавычки
- заключается между двумя точками

- берется в круглые скобки
- заключается между двумя запятыми

292. Раздел var это ...

- начало программы
- ✓ раздел описания переменных
- раздел имя программы
- раздел подключения библиотек
- конец программы

293. Каждое выражение(каждый оператор) в программе отделяется друг от друга ..

- точкой
- ✓ точкой с запятой
- тире
- дефисом
- запятой

294. С помощью какой команды мы можем вывести на экран текст?

- read('текст')
- ✓ write('текст')
- вывести('текст')
- отобразить на экран('текст')
- написать('текст')

295. Выход из системы Турбо-Паскаль осуществляется по нажатию комбинации клавиш:

- Alt-F5
- ✓ Alt-X
- F9
- Ctrl-F5
- Ctrl-F9

296. Просмотр результатов выполнения программы осуществляется по нажатию комбинации клавиш:

- Ctrl-F9
- ✓ Alt-F5
- F9
- Ctrl-X
- Alt-X

297. В Turbo Pascal запуск программы осуществляется по нажатию комбинации клавиш:

- Alt-F5
- ✓ Ctrl-F9
- Ctrl-F5
- Ctrl-X
- Alt-X

298. Для запуска программы на исполнение в среде программирования PascalABC можно воспользоваться

- кнопкой Выполнить на панели инструментов, или нажать клавишу Ctrl-F9
- ✓ кнопкой Выполнить на панели инструментов, или нажать клавишу F9
- кнопкой Применить на панели инструментов, или нажать клавишу F9
- Е) кнопкой Начать на панели инструментов, или нажать клавишу F9
- кнопкой Применить на панели инструментов, или нажать клавишу Ctrl-F9

299. В Turbo Pascal компиляция программы осуществляется по нажатию клавиши:

- F1
- ✓ F9
- F7
- F2
- F5

300. Среда программирования PascalABC имеет

- удобный графический интерфейс
- ✓ все ответы верны
- поддерживает многооконный режим работы
- результаты работы отображаются в нижней части окна
- функцию подсветки синтаксиса

В рабочем окне системы программирования PascalABC есть:

301.

1. Строка заголовка окна
2. Строка меню
3. Рабочая область экрана
4. Панель инструментов
5. Строка прокрутки

- 1,3,4
- ✓ 1,2,3,4
- 1.2
- 2.0
- 2,4,5

302.

Что будет выведено на экран после выполнения следующей программы

```
A:=5; B:=7;
WRITE('значение функции =', A*A);
WRITE('сумма слагаемых =', A+B);
```

- значение функции=36 сумма слагаемых =12
- ✓ значение функции =25 сумма слагаемых =12
- 26 12
- 12 26
- значение функции =10 сумма слагаемых =36

303.

Какой из нижеследующих не является стандартной функцией языка Паскаль?

- ✓ $\log(x)$
- $\ln(x)$
- $\sin(x)$
- $\cos(x)$
- $\exp(x)$

304.

Какой из нижеследующих не является стандартной функцией языка Паскаль?

- $\sin(x)$
- ✓ $\text{ctg}(x)$
- $\exp(x)$
- $\arctan(x)$
- $\cos(x)$

Что вычисляет следующая программа?

305.

```
PROGRAM F;
VAR x, y:REAL;
BEGIN
x:= 5;
y:= 2*x*x+3*x+2;
WRITE ('y=',y) ;
END.
```

- сумму ряда
- ✓ значение функции
- x^{n-i}
- сумму двух чисел
- $n!$

После выполнения нижеследующей программы, что будет выведено на экран при вводе чисел 1,2,3 с клавиатуры?

306.

```
PROGRAM F;
VAR a, b, c: INTEGER;
begin
  READLN (a, b, a);
  c:=a+b;
  WRITE ('a+b=',c);
END.
```

- $a+b=4$
- ✓ $a + b=5$
- $a+b=8$
- $a+b=16$
- $a+b=6$

Определите ошибку в программе:

307.

```
Program F;
VAR a, b, c: INTEGER;
BEGIN
  READ (a, b,c);
  b:=c+1;
  S:=a+b+c;
  WRITE (S);
END.
```

- нет ошибок
- ✓ не описан тип переменной S
- не правильно написан оператор ввода
- не правильно написан оператор вывода
- не известно значение переменной c

308.

Какие значения примут переменные x и y после исполнения операторов? $x:=2$; $y:=9$; $x:=y$; $y:=x$;

- 2, 2
- ✓ 9, 9
- 2, 4
- 4, 2
- 4, 4

309.

Как записывается на Pascal a^s ?

- $EXP(a*LN s)$
- ✓ $EXP (s*LN (a))$
- $SQR(A)*S$
- $A**S$
- A^S

310.

Определите запись выражения $\ln \sin x + 1/\sqrt{1-x^2}$ на языке Pascal:

- $\log(\sin x)+1/SQR+(1-x*x)$
- ✓ $LN (SIN(x))+1/SQRT(1-x*x)$
- $LN(\sin)+1/SQRT(1-x*x)$
- $LN(\sin x))+1/SQR+(1-x*x)$
- $\log(SIN(x))+1/SQR+(1-x*x)$

311.

Каким знаком отделяется целая часть от дробной в вещественных числах на языке Pascal?

- точкой с запятой

- ✓ точкой
- запятым
- пробелом
- двоеточием

312. Какой знак ставится в конце программы на языке программирования Pascal?

- точка с запятой
- ✓ точка
- запятая
- ничего не ставится
- двоеточие

313. Укажите неправильную запись стандартных функций на Паскале 1) $-\sin 3$; 2) $\text{EXP}(2)$; 3) $\log(-3)$; 4) $\cos(x)$; 5) $-\ln x$

- 2,4,5
- ✓ 1,3,5
- 3.5
- 1.0
- 2.4

314. $\text{ROUND}(55,3)$

- 52.0
- ✓ 55.0
- 54.0
- 56.0
- 58.0

315. $\text{ROUND}(78,7)$

- 78.0
- ✓ 79.0
- 85.0
- 8.0
- 71.0

316. $\text{ROUND}(23,8)$

- 31.0
- 23.0
- 15.0
- ✓ 24.0
- нет верного ответа

317. $\text{ROUND}(44,3)$

- 45.0
- ✓ 44.0
- 43.0
- 3.0
- 47.0

318. $\text{ROUND}(12,7)$

- 14.0
- ✓ 13.0
- 5.0
- нет верного ответа
- 12.0

- 319.** ROUND(23,0)
- 0.0
 - √ 23.0
 - 22.0
 - нет верного ответа
 - 24.0

- 320.** ROUND(43,9)
- 33.0
 - √ 44.0
 - 11.0
 - 7.0
 - 53.0

- 321.** ROUND(54,3)
- 55.0
 - √ 54.0
 - 51.0
 - 57.0
 - 53.0

- 322.** ROUND(67,8)
- 67.0
 - √ 68.0
 - 9.0
 - 59.0
 - 75.0

- 323.** TRUNC(534,7)
- 7.0
 - 527.0
 - 535.0
 - √ 534.0
 - 533.0

- 324.** TRUNC(14,7)
- 7.0
 - √ 14.0
 - 15.0
 - 37.0
 - 13.0

- 325.** TRUNC(0,7)
- 7.0
 - √ 0.0
 - 43.0
 - 27.0
 - 37.0

- 326.** TRUNC(44,7)
- 7.0

- √ 44.0
- 43.0
- 9.0
- 45.0

327. TRUNC(34,3)

- 3.0
- √ 34.0
- 43.0
- 33.0
- 35.0

328. TRUNC(34,7)

- 7.0
- √ 34.0
- 43.0
- 9.0
- 35.0

329. TRUNC(39,7)

- 8.0
- 36.0
- √ 39.0
- 43.0
- 8.0

330. TRUNC(120,7)

- 237.0
- √ 120.0
- 43.0
- 7.0
- 121.0

331. Для вычисления квадратного корня в языке Паскаль применяется функция:

- SQR(X)
- √ SQR(X)
- EXP(X)
- KRN(X)
- ORD(X)

332. Для взятие целой части числа в языке Pascal применяется функция:

- frac(x)
- √ int(x)
- sqrt(x)
- abs(x)
- sqr(x)

333. Для округление к ближайшему целому в языке Pascal применяется функция:

- trunc(x)
- √ round(x)
- abs(x)
- sqr(x)
- exp(x)

334. Для округление "вниз" - к ближайшему меньшему целому в языке Pascal применяется функция:

- round(x)
- √ trunc(x)
- sqrt(x)
- abs(x)
- sqr(x)

335. Для взятие дробной части числа в языке Pascal применяется функция:

- int(x)
- √ frac(x)
- sqrt(x)
- abs(x)
- sqr(x)

336. Как записывается на Pascal экспонента?

- exp[x]
- √ exp(x)
- exponenta(x)
- exponenta[x]
- exponenta[x]

337. Для возведения в квадрат в языке Pascal применяется функция:

- LOG(X)
- √ SQR(X)
- LN(X)
- KV(X)
- SQRT(X)

338. Как записывается на Pascal абсолютное значение числа?

- abc(x)
- √ abs(x)
- absolut(x)
- absolut[x]
- abc[x]

339. В операторе присваивания `summa:=sqr(x)+3*a` переменными являются

- x, a
- √ a, x, summa
- summa, sqr, x, a
- summa, a
- sqr,x,a

340. Строки программы в Паскале имеют максимальную длину:

- 125 символов
- √ 256 символов
- 255 символов
- 625 символов
- 85 символов

341. Каким знаком отделяются друг от друга элементы в разделе описания на языке Паскаль?

- никак

- ✓ , (запятая)
- . (точка)
- ; (точка с запятой)
- : (двосточие)

342. Только целочисленным может быть ...

- фамилия студента
- ✓ количество этажей в доме
- цена учебника
- средний рост студента
- корень квадратного уравнения

343. Только вещественным может быть ...

- этаж квартиры
- ✓ корень квадратного уравнения
- номер телефона
- количество рабочих дней в году
- модель телефона

344. Тип переменной, определяющей количество студентов в группе, – ...

- символьный
- ✓ целый
- вещественный
- логический
- строковый

345. Тип переменной, определяющей ФИО студента, – ...

- символьный
- ✓ строковый
- целый
- логический
- вещественный

346. Тип переменной, определяющей средний рост студентов в группе, – ...

- символьный
- ✓ вещественный
- целый
- логический
- строковый

347. Вещественный тип данных на языке Pascal объявляется служебным словом:

- Boolean
- ✓ Comp
- Char
- String
- Byte

348. Вещественный тип данных на языке Pascal объявляется служебным словом:

- Boolean
- ✓ Extended
- Char
- String
- Byte

349. Вещественный тип данных на языке Pascal объявляется служебным словом:

- Boolean
- ✓ Double
- Char
- String
- Byte

350. Вещественный тип данных на языке Pascal объявляется служебным словом:

- Boolean
- ✓ Single
- Char
- String
- Byte

351. Вещественный тип данных на языке Pascal объявляется служебным словом:

- Boolean
- ✓ Real
- Char
- String
- Byte

352. Результат выражения $56 \bmod 56 + 12 \bmod 3$ равен...

- 68.0
- ✓ 0.0
- 56.0
- 12.0
- 44.0

353. Результат выражения $12 \operatorname{div} 6 + 23 \bmod 3$ равен...

- 5.0
- ✓ 4.0
- 9.0
- 35.0
- 3.0

354. Результат выражения $12 \bmod 6$ равен...

- ✓ 0.0
- 6.0
- 12.0
- 2.0
- 18.0

355. Результат выражения $12 \operatorname{div} 3$ равен...

- 11.0
- ✓ 4.0
- 15.0
- 3.0
- 13.0

356. Результат выражения $189 \bmod 100$ равен...

- 90.0

- √ 89.0
- 288.0
- 188.0
- 100.0

357. Результат выражения $18 \text{ div } 12$ равен...

- 6.0
- √ 1.0
- 30.0
- 12.0
- 2.0

358. Результат выражения $45 \text{ div } 5$ равен...

- 0.0
- √ 9.0
- 46.0
- 6.0
- 44.0

359. Результат выражения $56 \text{ mod } 9$ равен...

- 2, 5
- √ 2.0
- 57.0
- 3.0
- 55.0

360. Результат выражения $34 \text{ div } 3$ равен...

- 34.0
- √ 11.0
- 11, 8
- 4.0
- 12, 2

361. Результат выражения $21 \text{ mod } 3$ равен...

- 1.0
- √ 0.0
- 21.0
- 19.0
- 3.0

362. Результат выражения $34 \text{ div } 12$ равен...

- 3.0
- √ 2.0
- 5.0
- 4.5
- 9.0

363. Результат выражения $27 \text{ mod } 4$ равен ...

- 6.0
- √ 3.0
- 30.0
- 108.0
- 24.0

364. Результат выражения $17 \div 2$ равен ...

- 9.0
- ✓ 8.0
- 19.0
- 35.0
- 15.0

365. Результат выражения $27 \div 2$ равен ...

- 14.0
- ✓ 13.0
- 54.0
- 28.0
- 26.0

366. Целочисленное деление можно выразить следующей функцией:

- $A \bmod B$
- ✓ $A \div B$
- Верного ответа нет
- $\text{sqr}(A)$
- $\text{Abs}(A) * B$

367. Сколько операций выполняется при вычислении выражения $a + 2 * 5 - 3 * 7 - 2 * (a - 1)$

- 8.0
- ✓ 7.0
- 6.0
- 12.0
- 34.0

368. Найдите значение выражения $15 - 2 * 3 + 10 / 2 * 5 + 25 * 4$

- 0.0
- ✓ 134.0
- 357.0
- 63.0
- 121.0

369. Сколько операций выполняется при вычислении выражения $(x + 5 * 2) - (2 * x - 3) * 2 / 5$

- 4.0
- ✓ 7.0
- 8.0
- 26.0
- 6.0

370. Найдите значение выражения $2 * 10 / 5 + 5 * 3 * 2 - 8 / 2 * 4$

- 23.0
- ✓ 18.0
- 43.0
- 21.0
- 33.0

371. Сколько операций выполняется при вычислении выражения $(a - 2 / 5) - 2 / 5 * (a + 2 / 5)$

- 2.0

- ✓ 7.0
- 6.0
- 8.0
- 4.0

372. Найдите значение выражения $16/(2*4) - 16/2/4 + 16/2*4$

- 3.0
- ✓ 32
- 15.0
- 9.0
- 0.0

373. Сколько операций выполняется при вычислении выражения $(x + 1/4)*(x - 1/4) - 1/2$

- 8.0
- ✓ 7.0
- 6.0
- 1.0
- 4.0

374. Найдите значение выражения $12/(3*2) - 12/3/2 + 12/3*2$

- 3.0
- ✓ 8.0
- 11.0
- 13.0
- 5.0

375. Неверно записано описание переменных:

- VAR A,B:real; I,J:integer
- ✓ VAR i,max:integer; a,max:real
- VAR a,b:real; c,d:real
- VAR j:integer; i:real
- VAR j,g,t:integer; i:real

376. Переменная типа Longint (длинное целое) занимает в памяти компьютера

- 1 байт
- ✓ 4 байта
- 5 байта
- 0 байт
- 3 байта

377. Переменная типа Integer занимает в памяти компьютера

- 3 байта
- ✓ 2 байта
- 0 байт
- 1 байт
- 5 байта

378. Переменная типа Shortint (короткое целое) занимает в памяти компьютера

- 2 байта
- ✓ 1 байт
- 6 байта
- 16 байта
- 4 байта

379. При помощи какого оператора описывается строковый тип?

- readln
- ✓ string
- char
- нет верного ответа
- writeln

380. Сколько значений может принимать логический тип (Boolean)?

- 5.0
- 3.0
- ✓ 2.0
- любые
- 1.0

381. Целый тип данных на языке Pascal объявляется служебным словом:

- Boolean
- ✓ Word
- String
- Single
- Char

382. Целый тип данных на языке Pascal объявляется служебным словом:

- Boolean
- ✓ Byte
- String
- Single
- Char

383. Целый тип данных на языке Pascal объявляется служебным словом:

- Boolean
- ✓ Longint
- String
- Single
- Char

384. Целый тип данных на языке Pascal объявляется служебным словом:

- Boolean
- ✓ Shortint
- String
- Single
- Char

385. Целый тип данных на языке Pascal объявляется служебным словом:

- Boolean
- ✓ Integer
- String
- Single

- Char

386. Переменная строкового типа на языке Pascal обозначается служебным словом:

- WORD
- ✓ STRING
- BYTE
- LENGTH
- CHAR

387. Какие значения могут принимать данные логического типа?

- положительные
- ✓ TRUE и FALSE
- символные
- любые
- отрицательные

388. Какие операции применимы к данным логического типа?

- NOT
- ✓ все ответы верны
- AND
- XOR
- OR

389. Логический тип данных на языке Pascal объявляется служебным словом:

- LOGIC
- ✓ BOOLEAN
- LONGINT
- SINGLE
- BYTE

390. Символьный тип данных на языке Pascal объявляется служебным словом:

- STRING
- ✓ CHAR
- WORD
- SINGLE
- BYTE

391. Тип переменных REAL это:

- целочисленный тип
- ✓ вещественный тип
- натуральный тип
- строковой тип
- логический тип

392. Неверно записано описание переменных:

- VAR j,g,t:integer; i:real;
- ✓ VAR i,max: integer ; a,max: real;
- VAR a,b:real; c,d:single;
- VAR A,B:real; i,j:word;
- VAR A,B:real; I,J:integer;

393. Dec(107,6)

- 114.0
- 108.0
- 106.0
- 214.0
- √ 101.0

394. Dec(107)

- √ 106.0
- 107.0
- 109.0
- 214.0
- 53.0

395. Inc(107,6)

- 106.0
- 214.0
- 321.0
- √ 113.0
- 108.0

396. Inc(107)

- √ 108.0
- 107.0
- 109.0
- 321.0
- 215.0

397. Dec(45,4)

- 90.0
- 22.0
- 50.0
- 180.0
- √ 41.0

398. Dec(45)

- 45.0
- 43.0
- 91.0
- 22, 5
- √ 44.0

399. Inc(45,4)

- 180.0
- 46.0
- 40.0
- 90.0
- √ 49.0

400. Inc(45)

- 45.0
- 22, 5
- √ 46.0
- 91.0

- 0.0

401. Dec(36,6)

- 37.0
- 0.0
- √ 30.0
- 35.0
- 216.0

402. Dec(36)

- 36.0
- 34.0
- 72.0
- 18.0
- √ 35.0

403. Inc(36,6)

- √ 42.0
- 216.0
- 35.0
- 37.0
- 72.0

404. Inc(36)

- 38.0
- 72.0
- 18.0
- 36.0
- √ 37.0

405. Dec(12,2)

- 5.0
- 0.0
- 25.0
- √ 10.0
- 9.0

406. Dec(12)

- 6.0
- 24.0
- 8.0
- 10.0
- √ 11.0

407. Inc(12,2)

- 9.0
- 5.0
- √ 14.0
- 25.0
- 0.0

408. Inc(12)

- 10.0
- 6.0
- 14.0
- 24.0
- ✓ 13.0

409. Результат выражения $17 \div 2$ равен ...

- 15.0
- 17.0
- 9.0
- 19.0
- ✓ 8.0

410. Результат выражения $17 \bmod 2$ равен ...

- 16.0
- 18.0
- ✓ 1.0
- 8.0
- 10.0

411. Если $a := '12'$, то $\text{pred}(a)$ равно:

- 24.0
- 12.0
- 10.0
- 6.0
- ✓ 11.0

412. Если $a := '22'$, то $\text{succ}(a)$ равно:

- ✓ 23.0
- 44.0
- 12.0
- 22.0
- 20.0

413. Если $x := '37'$, то $\text{succ}(x)$ равно:

- 37.0
- 35.0
- 75.0
- ✓ 38.0
- 19.0

414. Если $x := '87'$, то $\text{pred}(x)$ равно:

- 173.0
- 85.0
- 87.0
- ✓ 86.0
- 43.5

415. Если $K : \text{integer}$, то $\text{High}(K)$ вернет K значение:

- 0.0
- 32768.0
- -128.0
- ✓ 32767.0

- 128.0

416. Если $K:\text{integer}$, то $\text{Low}(K)$ вернет K значение:

- 0.0
- 32767.0
- -127.0
- ✓ -32768.0
- 127.0

417. Если $c:=\text{'5'}$, то $\text{succ}(c)$ равно:

- 5, 5
- 0.0
- ✓ 6.0
- 3, 5
- 5.0

418. Если $c:=\text{'5'}$, то $\text{pred}(c)$ равно:

- 5.0
- 3, 5
- 11.0
- ✓ 4.0
- 7.0

419. К простым порядковым типам Паскаля относятся:

- логический
- символьный
- перечисляемый
- ✓ все ответы верны
- целый

420. Какие стандартные функции могут быть применены к данным перечисляемого типа?

- NOT, OR, AND, XOR
- нет верного ответа
- ABS, SQR
- ✓ PRED, SUCC, ORD
- DIV, MOD

421. Как в программе описываются данные перечисляемого типа?

- в разделе описания типов, который начинается со служебного слова `var`
- в разделе описаний констант, который начинается со служебного слова `const`
- ✓ в разделе описания типов, который начинается со служебного слова `type`
- в разделе описания операторов
- в разделе ввода данных