

1. Которые из перечисленных представляет запись байта в двоичном виде:
 - 11.0
 - √ 1001101.0
 - ABCD
 - нет верного ответа
 - 123000.0
2. Один бит информации может быть представлен в виде
 - 1.0
 - √ 0 или 1
 - 0 и 2
 - 0 и 1
 - 2.0
3. Минимальная единица количества информации называется
 - Байт
 - √ Бит
 - Герц
 - Кбайт
 - Дит
4. 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
5. Основные информационные процессы:
 - сортировка
 - √ хранение, обработка, передача
 - описание, систематизация
 - поиск, передача
 - кодирование, сортировка
6. Хранение информации невозможно без:
 - компьютера
 - линий связи
 - библиотек, архивов
 - √ носителя информации
 - печатной продукции
7. Обработанные данные, которые представлены в виде, пригодном для принятия получателем решений или проведения аналитических исследований это
 - данные
 - √ информация
 - знания
 - сигналы
 - алгоритмы
8. 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

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

- 1.0E7
- ✓ 1.1002E7
- 1001101.0
- 1111.0
- 1.111111E7

10. 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

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

- алфавит
- ✓ язык
- семантика
- слово
- синтаксис

12. Основу языка программирования составляют:

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

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

- изложение
- ✓ синтаксис
- прагматика
- кодирование
- алфавит

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

- изложение
- ✓ семантика
- прагматика
- кодирование
- алфавит

15. Основное отличие формальных языков от естественных:

- количество знаков в каждом слове не превосходит некоторого фиксированного числа
- ✓ в наличии строгих правил грамматики и синтаксиса
- каждое слово имеет только один смысл

- каждое слово имеет только один смысл и существуют строгие правила грамматики и синтаксиса
- каждое слово имеет не более двух значений

16. К формальным языкам можно отнести:

- английский язык
- китайский язык
- русский язык
- ✓ язык программирования
- язык жестов

17. Кодирование информации - это :

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

18. Международный стандарт Unicode отводит на один символ:

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

19. В качестве международного стандарта принята кодовая таблица:

- Unicode
- MS-DOS
- ✓ ASCII
- КОИ8-Р
- CP1251

20. Наибольшее натуральное число, кодируемое 16 битами

- 65534.0
- ✓ 65535.0
- 32768.0
- 32766.0
- 256.0

21. Машинно-ориентированные языки относятся к языкам

- пятого поколения
- ✓ первого поколения
- третьего поколения
- четвертого поколения
- второго поколения

22. К языкам программирования третьего поколения относятся

- машинные коды
- ✓ процедурные языки
- автокоды
- визуальные
- ассемблеры

23. К языкам программирования четвертого поколения относятся

- процедурные языки
- ✓ языки программирования баз данных
- ассемблеры
- структурные языки
- машинные языки

24. К языкам программирования пятого поколения относятся

- машинные коды
- ✓ визуальные языки
- структурные
- операционные
- ассемблеры

25. Сколько поколений языков программирования существует?

- 4.0
- ✓ 5.0
- 6.0
- 8.0
- 2.0

26. Какой из языков программирования высокого уровня предназначен для разработки системных и прикладных программ:

- Паскаль
- ✓ Си
- Фортран
- Алгол
- Бейсик

27. Различают языки программирования

- высокого и среднего уровня
- ✓ высокого и низкого уровня
- низкого и среднего уровня
- различных уровней
- высокого, среднего и низкого уровня

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

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

29. Преимущества языков программирования высокого уровня

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

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

- языком высокого уровня

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

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

- Cobol
- ✓ Fortran
- Pascal
- C
- Algol

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

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

33. Процесс построчного анализа исходной программы на языке программирования и ее исполнения называется ...

- оптимизацией
- компиляцией
- тестированием
- ✓ интерпретацией
- отладкой

34. Компиляция и интерпретация представляют собой ...

- два одинаковых метода трансляции
- два синонима для обозначения процесса построчного анализа и выполнения программного кода
- два этапа загрузки операционной системы
- ✓ два принципиально различных метода трансляции
- два синонима для обозначения процесса перевода программного кода с языка программирования высокого уровня на машинный язык и создания исполняемого файла

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

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

36. Верным является утверждение, что ...

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

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

- генерацией кода
- отладкой
- интерпретацией
- компоновкой

✓ компиляцией

38. Правильный порядок этапов решения задач на компьютере следующий:

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

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

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

40. Результатом процесса формализации является ... модель

- стратегическая
- предметная
- ✓ математическая
- описательная
- теоретическая

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

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

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

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

43. 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
- графическое описание процесса
- ✓ алгоритмизация
- ввод и редактирование программы
- словесное описание процесса

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

- графическое описание процесса
- ввод и редактирование программы

- словесное описание процесса
- ✓ математическая формализация
- определение данных и требуемых результатов

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

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

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

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

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

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

48. 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 анализа результатов
- относится к этапу тестирования
- ✓ относится к этапу программирования
- относится к этапу исследование задачи

49. 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 исследование задачи
- ✓ относится к этапу программирования
- относится к этапу тестирования
- относится к этапу анализа результатов

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

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

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

- относится к этапу тестирования
- относится к этапу анализа результатов
- относится к этапу исследование задачи

- относится к этапу программирования
- ✓ относится к этапу алгоритмизации задачи

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

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

53. 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

54. 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

55. 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

56. 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

57. 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

58. Когда необходимо составлять блок-схему программы?

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

59. Разработка алгоритма включает в себя

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

60. На этапе анализа и исследования задачи строится

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

61. 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

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

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

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

- алгоритмизации
- √ формализации
- тестирования
- отладки решения
- программирования

64. 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

65. 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

66. Этап проектирования задачи на ЭВМ, на котором происходит формулировка условия задачи, называется ...

- построение математической модели

- ✓ постановка задачи
- программирование
- тестирование и отладка
- разработка алгоритма

67. 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

68. 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

69. Постановка задачи включает в себя:

- сбор информации о задаче
- ✓ все ответы верны
- определение конечных целей решения задачи
- определение формы выдачи результатов
- формулировку условия задачи

70. 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

71. На этапе формализации задачи

- выясняется сколько решений имеет задача
- ✓ все объекты задачи описываются на языке математики
- строится структура программы
- строится синтаксическая диаграмма
- разрабатывается алгоритм

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

- линейным
- ✓ циклическим
- повторяющимся
- Бесконечным
- разветвляющимся

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

- разветвляющимся
- ✓ линейным
- последовательным

- определенным
- циклическим

74. 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

75. 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

76. 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

77. 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

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

- линейного
- ✓ циклического
- вспомогательного
- последовательного
- условного

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

- условного
- ✓ линейного
- циклического
- вспомогательного
- циклического

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

- линейного
- ✓ условного
- вспомогательного
- последовательного
- циклического

81. 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

82. 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

83. 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

84. Какие виды алгоритмов существуют?

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

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

- прямоугольник
- ✓ параллелепипед
- трапеция
- ромб
- овал

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

- прямоугольник
- параллелепипед
- трапеция
- ✓ ромб
- овал

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

- овал
- ✓ прямоугольник
- круг
- параллелепипед
- ромб

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

- треугольник
- ✓ овал
- круг

- параллелепипед
- прямоугольник

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

- понятность
- ✓ дискретность
- результативность
- массовость
- определенность

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

- дискретность
- ✓ результативность
- определенность
- массовость
- понятность

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

- дискретность
- ✓ массовость
- определенность
- результативность
- понятность

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

- понятность
- ✓ определенность
- результативность
- массовость
- дискретность

93. 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

94. 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 ...

95.

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

96. 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

97. 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

98. 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

99. 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

100. 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

101. 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

102. 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

103. Исполнителя характеризуют:

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

104. 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

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

- Евклид
- √ Аль-Хорезми
- Аль-Коши
- Пифагор
- Лейбниц

106. 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

107. Процесс поиска ошибок в программе называют

- трансляцией
- реализацией
- оптимизацией
- интерпретацией
- √ отладкой

108. Правильно написанная программа, но не отвечающая алгоритму, приводит

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

109. Нарушение формы записи программы приводит

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

110. Алгоритм включает в себя ветвление, если:

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

111. Какая форма описания алгоритма отсутствует?

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

Следующая запись:

нц для i от 1 до 5

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

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

кц

является структурой ...

112.

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

Следующая запись:

нц пока $i \leq 5$

$S := S+A[i]$

$i := i+1$

кц

является структурой ...

113.

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

Формат вида

нц для i от $i1$ до $i2$

тело цикла (последовательность действий)

кц (конец цикла)

называется

114.

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

Формат вида

нц пока условие

тело цикла (последовательность действий)

кц (конец цикла)

называется

115.

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

- цикл с параметром

116. Цикл с постусловием

- 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
- выполняется выбор одного из вариантов
- верного ответа нет
- предписывает выполнять тело цикла для всех значений некоторой переменной в заданном диапазоне

117. 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

118. Структура, обеспечивающая многократное выполнение некоторой совокупности действий, называется...

- ветвлением
- ✓ циклом
- определением
- результатом
- следованием

Следующая запись:

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

- 119.**
- следование
 - ✓ ветвление с многоальтернативным выбором
 - цикл с предусловием
 - цикл с постусловием
 - цикл с параметром

Следующая запись:

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

- 120.**
- цикл с постусловием
 - цикл с параметром
 - ✓ ветвление с выбором
 - цикл с предусловием
 - следование

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

- 121.**
- цикл с предусловием

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

Формат вида
выбор

122.

при условии 1: действия 1
при условии 2: действия 2
.....
при условии N: действия N
кв (конец ветвления)
называется

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

Следующая запись:

123.

если $a > b$
то $a := 2*a; b := 1$
иначе $b := 2*b$
кв
является структурой ...

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

Следующая запись:

124.

если $x > 0$
то $y := \sin(x)$
кв
является структурой ...

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

Следующая запись:

125.

алг БОЛЬШЕЕ1
нач
вещ A, B, C
ввод A, B
C:=A
если $B > A$
то C:=B
кв
вывод C
кон
является алгоритмом ...

- 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

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

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

128. 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

129. В каком из вариантов существует структура ветвление:

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

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

- циклом
- ✓ ветвлением
- определением
- результатом
- следованием

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

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

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

- ветвлением
- ✓ следованием
- определением
- результатом
- циклом

133. К декларативному программированию относятся

- процедурные языки
- язык HTML
- язык запросов SQL
- машинно-зависимые языки
- ✓ функциональные и логические языки

134. Сколько поколений языков программирования существует?

- ✓ 5.0
- 4.0
- 3.0
- 6.0
- 7.0

135. Языки программирования, предназначенные для однозначного описания алгоритмов, требующие явно выписать процедуру решения, называются

- декларативными
- языки программирования для компьютерных сетей
- языки программирования баз данных
- ✓ процедурными
- объектно-ориентированными

136. Структурное программирование – это

- ✓ метод программирования, в основе которого лежит представление программы в виде иерархической структуры блоков
- способ разработки программы, которая строится из нескольких относительно независимых друг от друга частей
- метод программирования, основой которого являются понятия объектов и классов
- выполнение формальных логических преобразований
- способ организации вычислительного процесса, когда подпрограмма ссылается сама на себя

137. Машинно-ориентированным языком программирования является

- Фортран
- Кобол
- Алгол
- Паскаль
- ✓ Ассемблер

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

- языки высокого уровня
- языки манипулирования данными
- процедурные языки

- машинно-независимые языки
- ✓ языки машинных команд

139. Расставьте языки программирования высокого уровня в порядке их возникновения: 1. Фортран; 2. Бейсик; 3. Паскаль; 4. Си

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

140. К языкам низкого уровня относятся:

- Паскаль
- Лисп
- ✓ Ассемблер
- Кобол
- Фортран

141. Первоначально язык программирования Pascal был создан для ...

- создания прикладных программ
- разработки систем искусственного интеллекта
- ✓ обучения программированию
- создания системных программ
- объектно-ориентированного программирования

142. Создателем языка Pascal является ...

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

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

- ✓ синтаксис
- прагматика
- грамматика
- определение
- оператор

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

- идентификатор
- синтаксис
- грамматика
- предложение
- ✓ алфавит

145. 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

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

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

147. Классификация языков программирования:

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

148. Язык программирование – это...

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

149. Составляющие алгоритмического языка:

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

150. Язык Ассемблера – это ...

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

151. Достоинства языки высокого уровня:

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

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

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

153. Первым языком программирования высокого уровня, созданным для научно-технических расчетов, считается язык ...
- COBOL
 - √ FORTRAN
 - JAVA
 - PASCAL
 - BASIC
154. Язык BASIC был создан для ...
- выполнения научно-технических расчетов
 - √ обучения программированию
 - выполнения экономических расчетов
 - выполнения математических расчетов
 - замены Ассемблера
155. Для создания web-приложений не используется язык ...
- PERL
 - √ ALGOL
 - PHP
 - Python
 - JAVA SCRIPT
156. Языком логического программирования является ...
- C++
 - √ PROLOG
 - JAVA
 - ALGOL
 - LISP
157. Структурным языком программирования является ...
- C++
 - √ ALGOL
 - LISP
 - JAVA
 - PROLOG
158. Каждой модели процессора соответствует
- стандартный язык ассемблера
 - √ свой язык ассемблера
 - только один язык ассемблера
 - несколько языков ассемблеров
 - любой язык ассемблера
159. Преимущества языка ассемблера:
- символические мнемоники запоминаются легче, чем шестнадцатеричные коды команд
 - √ все ответы верны
 - нет необходимости работать с физическими адресами памяти
 - числовые константы и строки представляются в программе в привычном виде
 - для регистров и областей памяти также можно использовать символические имена
160. Язык программирования, представляющим каждую команду машинного кода в виде специальных символьных обозначений, т.е. мнемоники, является

- декларативный язык
- ✓ язык ассемблера
- объектно-ориентированный язык
- функциональный язык
- процедурный язык

161. Язык программирования ориентированный на конкретный тип процессора и учитывающий его особенности называется

- языком программирования высокого уровня
- ✓ языком программирования низкого уровня
- процедурным
- декларативным
- объектно-ориентированным

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

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

163. Процесс построчного анализа исходной программы на языке программирования и ее исполнения называется ...

- ✓ интерпретацией
- компиляцией
- отладкой
- оптимизацией
- тестированием

164. Компиляция и интерпретация представляют собой ...

- два этапа загрузки операционной системы
- ✓ два принципиально различных метода трансляции
- два синонима для обозначения процесса построчного 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 одинаковых метода трансляции

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

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

166. Верным является утверждение, что ...

- понятия «транслятор» и «компилятор» являются синонимами
- понятие «компилятор» является более общим по сравнению с понятием «транслятор»
- ✓ 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»

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

- отладкой
- генерацией кода
- компоновкой

- интерпретацией
- ✓ компиляцией

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

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

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

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

170. В интегрированную систему программирования входит ...

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

171. В интегрированную систему программирования входит ...

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

172. В интегрированную систему программирования входит ...

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

173. В интегрированную систему программирования входит ...

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

174. Система программирования не содержит ...

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

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

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

176. Язык программирования C++ относится к

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

177. Язык программирования Object Pascal относится к

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

178. Язык программирования VB относится к

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

179. Язык программирования Algol относится к

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

180. Язык программирования C относится к

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

181. Язык программирования Cobol относится к

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

182. Язык программирования Pascal относится к

- машинно-зависимым
- функциональным
- логическим

- непроцедурным
- √ процедурным

183. Язык программирования Пролог относится к

- непроцедурным
- универсальным
- машинно-зависимым
- функциональным
- √ логическим

184. Язык программирования LISP относится к

- непроцедурным
- универсальным
- объектным
- √ функциональным
- машинно-зависимым

185. Машинно-ориентированные языки относятся к языкам

- пятого поколения
- третьего поколения
- √ первого поколения
- второго поколения
- четвертого поколения

186. К языкам программирования третьего поколения относятся

- машинные коды
- ассемблеры
- визуальные
- автокоды
- √ процедурные языки

187. К языкам программирования четвертого поколения относятся

- ассемблеры
- структурные языки
- машинные языки
- процедурные языки
- √ языки программирования баз данных

188. К языкам программирования пятого поколения относятся

- машинные коды
- √ визуальные языки
- структурные
- операционные
- ассемблеры

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

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

- 190.** В структурном программировании переменные, фиктивно присутствующие в подпрограмме и определяющие тип и место подстановки фактических параметров, называются ...
- условными параметрами
 - замещающими параметрами
 - фиктивными параметрами
 - ссылочными параметрами
 - ✓ формальными параметрами
- 191.** Полиморфизм – это
- способ организации вычислительного процесса, когда подпрограмма ссылается сама на себя
 - механизм контроля типов
 - это объединение в единое целое данных и алгоритмов обработки этих данных
 - свойство объектов порождать своих потомков
 - ✓ это свойство родственных объектов решать схожие по смыслу проблемы разными способами
- 192.** Наследование – это
- это объединение в единое целое данных и алгоритмов обработки этих данных
 - механизм контроля типов
 - способ организации вычислительного процесса, когда подпрограмма ссылается сама на себя
 - ✓ свойство объектов порождать своих потомков
 - это свойство родственных объектов решать схожие по смыслу проблемы разными способами
- 193.** Инкапсуляция – это
- свойство объектов порождать своих потомков
 - механизм контроля типов
 - способ организации вычислительного процесса, когда подпрограмма ссылается сама на себя
 - ✓ это объединение в единое целое данных и алгоритмов обработки этих данных
 - это свойство родственных объектов решать схожие по смыслу проблемы разными способами
- 194.** Механизм позволяющий разработать иерархию классов или типов объектов
- Модулирование
 - Компилирование
 - Полиморфизм
 - Инкапсуляция
 - ✓ Наследование
- 195.** Объединение данных и обрабатывающих их функций в одном объекте
- Компилирование
 - Модулирование
 - Наследование
 - Полиморфизм
 - ✓ Инкапсуляция
- 196.** Свойство позволяющее использовать одно имя для обозначения действий, общих для родственных классов
- ✓ Полиморфизм
 - Модулирование
 - Инкапсуляция
 - Компилирование
 - Наследование
- 197.** Основные концепции объектно-ориентированного программирования реализуемые языком C++
- Объекты, классы

- Ввод, вывод, поток, заголовок
- Отладчик, компоновщик
- ✓ Инкапсуляция, наследование, полиморфизм
- Файл, модуль

198. Основой для создания языка C++ послужил

- Язык программирования высокого уровня Fortran
- Язык программирования Pascal
- Компилируемый язык Algol
- Язык программирования Basic
- ✓ Процедурно-ориентированный язык системного программирования C

199. Кем был разработан язык программирования C++?

- Норберт Винером
- Никлаусом Виртом
- Джимом Бэкусом
- ✓ Сотрудником Bell Laboratories Бьерном Страуструпом
- Адей Лавлейс

200. В объектно-ориентированном программировании уведомления, получаемые или передаваемые объектом другим объектам или приложениям, называются ...

- свойствами
- связями
- формами
- ✓ событиями
- методами

201. Классы в объектно-ориентированном программировании состоят из...

- событий
- методов
- ✓ все ответы верны
- свойств
- полей

202. В объектно-ориентированном программировании определенный пользователем тип данных, который обладает внутренними данными и методами для работы с ними в форме процедур или функций, называется ...

- полем
- свойством
- ✓ классом
- атрибутом
- записью

203. Для объектно-ориентированной технологии программирования верно утверждение, что ...

- в качестве основных элементов программы используются процедуры, реализующие некоторые алгоритмы
- поведение объектов одного класса очень различается
- верного ответа нет
- внешнее описание класса (интерфейс) отражает структуру объекта
- ✓ классы образуют иерархию на принципах наследования

204. Одно из основополагающих понятий объектно-ориентированного программирования «инкапсуляция» означает ...

- заключение в отдельный модуль всех процедур работы с объектом
- верного ответа нет
- свойство различных объектов выполнять одно и то же действие разными способами

- способность объекта сохранять свойства и методы класса-родителя
- ✓ объединение в единое целое данных и алгоритмов обработки этих данных

205. Для объектно-ориентированной технологии программирования верно утверждение, что ...

- внутреннее описание класса (реализация) описывает абстракцию поведения всех объектов данного класса, но скрывает особенности поведения объекта
- верного ответа нет
- внешнее описание класса (интерфейс) отражает структуру объекта
- ✓ в качестве основных элементов программы используются классы и объекты
- в качестве основных элементов программы используются процедуры, реализующие некоторые алгоритмы

206. Объект в объектно-ориентированном программировании состоит из следующих частей:

- качество объекта, формы
- связи, переходы
- тип объекта, свойства
- ✓ имя объекта, состояние, методы
- ключ, формы

207. Объектом объектно-ориентированного программирования называется ...

- характеристика, назначенная элементу класса
- определенный пользователем тип данных
- группа данных и методов (функций) для работы с этими данными
- функция или процедура, выполняющие определенные действия
- ✓ совокупность переменных состояния и связанных с ними методов (операций)

208. Одно из основополагающих понятий объектно-ориентированного программирования «полиморфизм» означает ...

- сокрытие информации и комбинирование данных и методов внутри объекта
- верного ответа нет
- объединение в единое целое данных и алгоритмов обработки этих данных
- способность объекта сохранять свойства и методы класса-родителя
- ✓ свойство различных объектов выполнять одно и то же действие разными способами

209. В структурном программировании, синтаксически выделенный в отдельную программную единицу и не зависящий от других частей исходного кода набор операторов для выполнения заданного действия, называется ...

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

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

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

211. В структурном программировании отсутствует принцип ...

- открытости
- абстракции
- формальностей
- модульности
- ✓ полиморфизма

212. В структурном программировании отсутствует принцип ...

- открытости
- формальностей
- модульности
- ✓ инкапсуляции
- абстракции

213. В структурном программировании отсутствует принцип ...

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

214. Константы – это:

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

215. Переменные – это:

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

216. Раздел VAR служит

- ✓ для описания используемых переменных
- для описания величин
- для описания выражений
- для перехода на новую строку
- для описания констант

217. Примерами правильных имён переменных являются ...

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

218. Примерами правильных имён переменных являются ...

- 1rm
- 2 rm
- else
- 2_rm
- ✓ r1m

219. Идентификатор в языке программирования Pascal

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

220. Какой раздел в блоке является обязательным?

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

221. Как в теле программы располагаются правильно разделы?

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

222. Какая функция возвращает символ ASCII кода n?

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

223. Каким зарезервированным словом определяется символьный тип?

- while
- boolean
- string
- read
- ✓ char

224. 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

225. 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

226. Что ставится в конце программы?

- запятая
- ✓ точка
- точка запятая

- нет верного ответа
 - тире
227. Какой режим преобразования в машинный код используют среды программирования на языке Паскаль?
- интерпретация
 - √ компиляция
 - визуализация
 - нет верного ответа
 - кодирование
228. 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
229. Оператор присваивания языка Pascal имеет вид:
- <>
 - = ;
 - √ :=
 - :
 - =
230. В алфавит языка Pascal входят буквы ...
- A..Z, a..z, А-Я, а-я
 - √ A..Z, a..z
 - А-Я, а-я
 - A..Z, А-Я
 - a..z, а-я
231. 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
232. Раздел var это ...
- начало программы
 - √ раздел описания переменных
 - раздел имя программы
 - раздел подключения библиотек
 - конец программы
233. Каждое выражение(каждый оператор) в программе отделяется друг от друга ..
- точкой
 - √ точкой с запятой
 - тире
 - дефисом
 - запятой
234. С помощью какой команды мы можем вывести на экран текст?

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

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

- Alt-F5
- √ Alt-X
- F9
- Ctrl-F5
- Ctrl-F9

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

- Ctrl-F9
- √ Alt-F5
- F9
- Ctrl-X
- Alt-X

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

- Alt-F5
- √ Ctrl-F9
- Ctrl-F5
- Ctrl-X
- Alt-X

238. 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

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

- F1
- √ F9
- F7
- F2
- F5

240. 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:

- 241.
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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

247. Как записывается на Pascal экспонента?

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

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

- LN(X)
- KV(X)
- LOG(X)

- SQR(X)
- ✓ SQR(X)

249. Как записывается на Pascal абсолютное значение числа?

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

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

- x, a
- summa, a
- summa, sqr, x, a
- ✓ a, x, summa
- sqr,x,a

251. Строки программы в Паскале имеют максимальную длину:

- 255 символов
- 625 символов
- 125 символов
- 85 символов
- ✓ 256 символов

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

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

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

253. `M:=125`
`N:=M+1;`
`M:=N-100;`
`WRITE(M, N); ?`

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

Каким будет значение переменной S после выполнения следующих операторов

254. `S:=0;`
`R:=100;`
`D:=R-5;`
`R:=2*D; S:=R-100; ?`

- 150.0
- 190.0
- 0.0
- ✓ 90.0
- 95.0

255. Каким будет значение переменной S после выполнения следующих операторов
a:=1;
b:=5;
b:=b-a;
S:=b+a; ?
- 6.0
 - 8.0
 - 16.0
 - 10.0
 - ✓ 5.0
256. После выполнения данной последовательности операторов A:=24; B:=A+2; C:=(A+B)*6/2 значение переменной C будет равно ...
- 155.0
 - 305.0
 - 261.0
 - ✓ 150.0
 - 157.0
257. Каким будет вывод после выполнения следующих операторов
WRITE ('первое число');
WRITE ('второе число');
- первое число
 - второе и первое число
 - первое и второе число
 - ✓ первое число второе число
 - второе число
258. Каким будет вывод после выполнения следующих операторов
WRITE ('целое число');
WRITE ('вещественное число');
- целое число
 - вещественное и целое число
 - целое и вещественное число
 - ✓ целое число вещественное число
 - вещественное число
259. Линейная структура построения программы подразумевает
- Неоднократное повторение отдельных частей программы
 - Многократное повторение
 - Верного ответа нет
 - ✓ Последовательное выполнение всех элементов программы
 - Выполнение лишь нескольких, удовлетворяющих заданному условию частей программы
260. Из перечисленных ниже в программе обязательен
- раздел Const
 - раздел Var
 - раздел Label
 - ✓ раздел Begin ... End
 - раздел Type
261. Идентификатор в Pascal не может начинаться с
- заглавной латинской буквы
 - латинской буквы
 - знака подчёркивания

- √ цифры
- латинской буквы, а затем знака подчёркивания

262. При присваивании изменяется

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

263. Операторными скобками называются:

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

264. Вывод данных на экран осуществляется с помощью оператора:

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

265. Ввод данных с клавиатуры осуществляется с помощью оператора:

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

266. Раздел операторов начинается служебным словом:

- READ
- READLN
- VAR
- INTEGER
- √ BEGIN

267. Что будет выведено на экран после выполнения следующей программы
A:=5; B:=7;
WRITE('значение функции =', A*A);
WRITE('сумма слагаемых =', A+B);

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

268. Какой из нижеследующих не является стандартной функцией языка Паскаль?

- √ log (x)
- sin(x)
- cos(x)
- exp(x)

- $\ln(x)$

269. Какой из нижеследующих не является стандартной функцией языка Паскаль?

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

Что вычисляет следующая программа?

270.

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

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

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

271.

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

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

Определите ошибку в программе:

272.

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

273.

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

- 2, 4
- 4, 2
- 2, 2
- 4, 4
- ✓ 9, 9

274.

Как записывается на Pascal a^s ?

- EXP(a*LNs)
- A^S
- √ EXP (s*LN (a))
- SQR(A)*S
- A**S

275. 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/SQR+(1-x*x)
- √ LN (SIN(x))+1/SQRT(1-x*x)
- log(SIN(x))+1/SQR+(1-x*x)
- LN(sin)+1/SQRT(1-x*x)

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

- точкой с запятой
- двоеточием
- пробелом
- запятым
- √ точкой

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

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

278. Укажите неправильную запись стандартных функций на Паскале

1) -sin3; 2) EXP (2); 3) log (-

- 3); 4)cos(x); 5) -lnx
- 2.4
 - 1.0
 - 3.5
 - 2,4,5
 - √ 1,3,5

279. ROUND(55,3)

- 52.0
- 56.0
- 54.0
- √ 55.0
- 58.0

280. ROUND(78,7)

- 78.0
- √ 79.0
- 85.0
- 8.0
- 71.0

281. ROUND(23,8)

- 23.0
- √ 24.0
- 31.0

- нет верного ответа
- 15.0

282. ROUND(44,3)

- 45.0
- √ 44.0
- 43.0
- 3.0
- 47.0

283. ROUND(12,7)

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

284. ROUND(23,0)

- 0.0
- √ 23.0
- 22.0
- нет верного ответа
- 24.0

285. ROUND(43,9)

- 33.0
- √ 44.0
- 11.0
- 7.0
- 53.0

286. ROUND(54,3)

- 55.0
- √ 54.0
- 51.0
- 57.0
- 53.0

287. ROUND(67,8)

- 67.0
- √ 68.0
- 9.0
- 59.0
- 75.0

288. TRUNC(534,7)

- 7.0
- √ 534.0
- 535.0
- 527.0
- 533.0

289. TRUNC(14,7)

- 7.0
- √ 14.0
- 15.0
- 37.0
- 13.0

290. TRUNC(0,7)

- 7.0
- √ 0.0
- 43.0
- 27.0
- 37.0

291. TRUNC(44,7)

- 7.0
- √ 44.0
- 43.0
- 9.0
- 45.0

292. TRUNC(34,3)

- 3.0
- √ 34.0
- 43.0
- 33.0
- 35.0

293. TRUNC(34,7)

- 7.0
- √ 34.0
- 43.0
- 9.0
- 35.0

294. TRUNC(39,7)

- 8.0
- √ 39.0
- 43.0
- 8.0
- 36.0

295. TRUNC(120,7)

- 237.0
- √ 120.0
- 43.0
- 7.0
- 121.0

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

- 8.0
- 12.0
- 6.0

- 34.0
- ✓ 7.0

297. Найдите значение выражения $15 - 2 \cdot 3 + 10 / 2 \cdot 5 + 25 \cdot 4$

- 357.0
- ✓ 134.0
- 121.0
- 0.0
- 63.0

298. Сколько операций выполняется при вычислении выражения $(x + 5 \cdot 2) - (2 \cdot x - 3) \cdot 2 / 5$

- 4.0
- 26.0
- 8.0
- ✓ 7.0
- 6.0

299. Найдите значение выражения $2 \cdot 10 / 5 + 5 \cdot 3 \cdot 2 - 8 / 2 \cdot 4$

- 23.0
- 33.0
- ✓ 18.0
- 43.0
- 21.0

300. Сколько операций выполняется при вычислении выражения $(a - 2 / 5) - 2 / 5 \cdot (a + 2 / 5)$

- 8.0
- 6.0
- 4.0
- 2.0
- ✓ 7.0

301. Найдите значение выражения $16 / (2 \cdot 4) - 16 / 2 / 4 + 16 / 2 \cdot 4$

- 15.0
- 9.0
- 3.0
- 0.0
- ✓ 32

302. Сколько операций выполняется при вычислении выражения $(x + 1 / 4) \cdot (x - 1 / 4) - 1 / 2$

- 4.0
- 1.0
- 6.0
- 8.0
- ✓ 7.0

303. Найдите значение выражения $12 / (3 \cdot 2) - 12 / 3 / 2 + 12 / 3 \cdot 2$

- 3.0
- 13.0
- 11.0
- ✓ 8.0
- 5.0

304. 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

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

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

306. Переменная типа Integer занимает в памяти компьютера

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

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

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

308. При помощи какого оператора описывается строковый тип?

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

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

- 5.0
- 3.0
- ✓ 2.0
- любые
- 1.0

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

- Boolean
- ✓ Word
- String
- Single
- Char

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

- Boolean
- √ Byte
- String
- Single
- Char

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

- Boolean
- √ Longint
- String
- Single
- Char

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

- Boolean
- √ Shortint
- String
- Single
- Char

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

- Boolean
- √ Integer
- String
- Single
- Char

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

- WORD
- √ STRING
- BYTE
- LENGTH
- CHAR

316. Какие значения могут принимать данные логического типа?

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

317. Какие операции применимы к данным логического типа?

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

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

- LOGIC

- ✓ BOOLEAN
- LONGINT
- SINGLE
- BYTE

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

- STRING
- ✓ CHAR
- WORD
- SINGLE
- BYTE

320. Тип переменных REAL это:

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

321. 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;

322. Как в программе описываются данные перечисляемого типа?

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

323. Только целочисленным может быть ...

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

324. Только вещественным может быть ...

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

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

- символьный
- строковый
- ✓ целый
- вещественный
- логический

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

- логический
- целый
- вещественный
- символьный
- ✓ строковый

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

- целый
- логический
- символьный
- строковый
- ✓ вещественный

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

- Byte
- String
- Char
- Boolean
- ✓ Comp

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

- Boolean
- String
- Char
- ✓ Extended
- Byte

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

- Boolean
- ✓ Double
- Char
- String
- Byte

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

- Boolean
- ✓ Single
- Char
- String
- Byte

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

- Boolean
- ✓ Real
- Char
- String
- Byte

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

- 68.0

- √ 0.0
- 56.0
- 12.0
- 44.0

334. Результат выражения $12 \div 6 + 23 \bmod 3$ равен...

- 5.0
- √ 4.0
- 9.0
- 35.0
- 3.0

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

- 6.0
- 2.0
- √ 0.0
- 18.0
- 12.0

336. Результат выражения $12 \div 3$ равен...

- 11.0
- √ 4.0
- 15.0
- 3.0
- 13.0

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

- 90.0
- √ 89.0
- 288.0
- 188.0
- 100.0

338. Результат выражения $18 \div 12$ равен...

- 6.0
- √ 1.0
- 30.0
- 12.0
- 2.0

339. Результат выражения $45 \div 5$ равен...

- 0.0
- √ 9.0
- 46.0
- 6.0
- 44.0

340. Результат выражения $56 \bmod 9$ равен...

- 2, 5
- √ 2.0
- 57.0
- 3.0
- 55.0

341. Результат выражения $34 \div 3$ равен...

- 34.0
- ✓ 11.0
- 11, 8
- 4.0
- 12, 2

342. Результат выражения $21 \bmod 3$ равен...

- 1.0
- ✓ 0.0
- 21.0
- 19.0
- 3.0

343. Результат выражения $34 \div 12$ равен...

- 3.0
- ✓ 2.0
- 5.0
- 4.5
- 9.0

344. Результат выражения $27 \bmod 4$ равен ...

- 6.0
- ✓ 3.0
- 30.0
- 108.0
- 24.0

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

- 9.0
- ✓ 8.0
- 19.0
- 35.0
- 15.0

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

- 14.0
- ✓ 13.0
- 54.0
- 28.0
- 26.0

347. Целочисленное деление можно выразить следующей функцией:

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

348. $\text{Dec}(107,6)$

- 106.0

- √ 101.0
- 114.0
- 214.0
- 108.0

349. Dec(107)

- 53.0
- √ 106.0
- 107.0
- 109.0
- 214.0

350. Inc(107,6)

- √ 113.0
- 106.0
- 108.0
- 321.0
- 214.0

351. Inc(107)

- 321.0
- 107.0
- 109.0
- 215.0
- √ 108.0

352. Dec(45,4)

- 50.0
- 22.0
- 180.0
- 90.0
- √ 41.0

353. Dec(45)

- 22, 5
- 91.0
- 43.0
- 45.0
- √ 44.0

354. Inc(45,4)

- 46.0
- √ 49.0
- 40.0
- 90.0
- 180.0

355. Inc(45)

- 45.0
- 0.0
- 91.0
- √ 46.0
- 22, 5

356. Dec(36,6)

- 35.0
- 0.0
- 216.0
- √ 30.0
- 37.0

357. Dec(36)

- 34.0
- 72.0
- 18.0
- 36.0
- √ 35.0

358. Inc(36,6)

- 35.0
- 216.0
- 72.0
- √ 42.0
- 37.0

359. Inc(36)

- √ 37.0
- 72.0
- 36.0
- 38.0
- 18.0

360. Dec(12,2)

- 9.0
- 25.0
- 0.0
- √ 10.0
- 5.0

361. Dec(12)

- 24.0
- 6.0
- 10.0
- 8.0
- √ 11.0

362. Inc(12,2)

- 25.0
- 0.0
- 5.0
- 9.0
- √ 14.0

363. Inc(12)

- 24.0

- 6.0
- 14.0
- 10.0
- √ 13.0

364. Результат выражения $17 \text{ div } 2$ равен ...

- 19.0
- √ 8.0
- 9.0
- 17.0
- 15.0

365. Результат выражения $17 \text{ mod } 2$ равен ...

- 16.0
- √ 1.0
- 8.0
- 18.0
- 10.0

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

- 12.0
- 24.0
- 6.0
- √ 11.0
- 10.0

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

- 22.0
- 20.0
- 44.0
- 12.0
- √ 23.0

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

- 35.0
- 37.0
- 19.0
- √ 38.0
- 75.0

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

- 85.0
- 173.0
- 43.5
- √ 86.0
- 87.0

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

- -128.0
- 128.0
- 0.0
- √ 32767.0
- 32768.0

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

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

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

- 5, 5
- 0.0
- 3, 5
- ✓ 6.0
- 5.0

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

- 5.0
- 7.0
- 3, 5
- 11.0
- ✓ 4.0

374. К простым порядковым типам Паскаля относятся:

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

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

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

376. Какие из приведенных типов данных относятся к вещественному типу данных?

- comp, word, double
- byte, comp
- ✓ real, single, extended
- word, double
- integer, shortint

377. Какие из приведенных типов данных относятся к целочисленному типу данных?

- byte, real
- single, extended
- ✓ integer, word, longint
- comp, double
- byte, extended, single

378. Каким будет логическое представление равенства $x=y=z$?

- $(x \neq y) \text{ AND } (y = z)$

- $(x=y) \text{ AND } (y \neq z)$
- $(x=y) \text{ AND } (z \neq x)$
- $(x \neq y) \text{ AND } (y \neq z)$
- ✓ $(x=y) \text{ AND } (y=z)$

379. Каким будет логическое представление неравенства $1 < x < 2$?

- $(x \geq 1) \text{ AND } (x \leq 2)$
- $(x > 1) \text{ AND } (x = 2)$
- $(x = 1) \text{ AND } (x > 2)$
- $(x < 1) \text{ AND } (x > 2)$
- ✓ $(x > 1) \text{ AND } (x < 2)$

Что будет выведено после выполнения следующей программы?

```
PROGRAM F (OUTPUT);
VAR X : INTEGER;
Y: BOOLEAN;
BEGIN
X: =4;
Y: =X>3;
WRITE (Y);
Y: =X<3;
WRITE (Y);
END.
```

380.

- FALSE FALSE
- TRUE TRUE
- TRUE
- ✓ TRUE FALSE
- FALSE

381.

Для присвоения переменной с наименьшего из двух переменных a и b какое условие нужно записать в условном операторе?
if...then c: =a else c: =b;

- $a > b$
- $a < > b$
- $a < b$
- ✓ $a < b$
- $a = b$

382.

Для присвоения переменной с наибольшего из двух переменных a и b какое условие нужно записать в условном операторе?
if...then c: =a else c: =b;

- $a < b$
- $a < > b$
- $a < b$
- $a = b$
- ✓ $a > b$

Что будет выведено после выполнения следующей программы?

```
A:=1.6;
N:=5.6;
N:= ROUND (A); WRITE (N);
C:= TRUNC (A); WRITE (C);
```

383.

- 6 6
- 1 1
- 1 5
- 2 6
- ✓ 2 5

Что выведет на экран после выполнения следующего фрагмента?

384.

A:=3.6;
N:=4;
N:=TRUNC (A); WRITE (N);
C:=ROUND(A); WRITE (C);

- √ 3 4
- 6 8
- 2 4
- 1 3
- 4 6

Каким будет результат после выполнения следующего фрагмента программы?

385.

A:=17;
B:=3;
C:=A div B; WRITE ('C=',C);
D:=A mod B; WRITE ('D=',D);

- C=6; D=4
- C=51; D=49
- C=20; D=12
- √ C= 5; D=2
- C=14; D=12

386.

Значения переменных a и b после выполнения следующих действий $a := 15 \text{ div } (16 \text{ mod } 7)$; $b := 34 \text{ mod } a * 5 - 29 \text{ mod } 5 * 2$; будут равны

- a=1, b=45
- a=2, b=36
- a=5, b=59
- a=3, b=161
- √ a = 7, b = 22

387.

Получение остатка от деления целых чисел можно выразить следующей операцией:

- A div B
- верного ответа нет
- A /B
- √ A mod B
- Abs (A)*B

388.

Целочисленное деление можно выразить следующей операцией:

- A mod B
- верного ответа нет
- A /B
- √ A div B
- Abs (A)*B

389.

Вычислите значение переменной x:
 $a:=8; b:=6; c:=4; \text{if } (a>b) \text{ and } (b>c) \text{ then } x:=a - 2*c \text{ else } x:=a + 2*c;$

- 24.0
- √ 0.0
- 16.0
- 52.0
- 40.0

390.

Вычислите значение переменной x:
 $a:=1; b:=3; c:=7; \text{if } (a>c) \text{ or } (a<=b) \text{ then } x:=3*a + b \text{ else } x:=3*a*b;$

- 3.0
- √ 6.0

- 9.0
- 21.0
- 1.0

391. Вычислите значение переменной x:
a:=5; b:=2; c:=3; if (a>c) and (a<b) then x:=5*a-a*b else x:=a + b;

- 12.0
- ✓ 7.0
- 8.0
- 16.0
- 6.0

392. Вычислите значение переменной S:
S:=2; a:=5; b:=1; c:=3; if (S>b) or (a<b) then S:=b else S:=a; S:=S + c;

- 4.0
- ✓ 1.0
- 12.0
- 0
- 2.0

393. Вычислите значение переменной d:
a:=2; b:=1; c:=3; d:=5;
if a<b then if c>d then if c<0 then a:=b else else a:=d else d:=c;

- 2.5
- 1.0
- 2.0
- ✓ 3.0
- 5.0

394. Вычислите значение переменной S:
x:=2; y:=3; S:=4; if x>y then else S:=y; S:=S + x;

- 2.0
- ✓ 5.0
- 4.0
- 4.6
- 0.0

395. Вычислите значение переменной S:
a:=1; b:=2; S:=5; if a>b then S:=a else begin S:=b; S:=S+a end;

- 2.0
- ✓ 3.0
- 12.0
- 6.0
- 4.0

396. Какое значение будет иметь переменная Z после выполнения операторов:
Z:=1; if Z>0 then if Z<2 then inc (Z) else dec (Z);

- 0.0
- ✓ 2.0
- 1.5
- 3.0
- 1.0

397. Вычислите значение переменной S:
x:=5; y:=4; S:=0; if x>y then else S:=y;

- 1.0
- ✓ 0.0
- 5.0
- 13.0
- 3.0

398. Вычислите значение переменной S:
x:=2;y:=3; if x<y then S:=x else S:=y;

- 0.0
- ✓ 2.0
- 3, 5
- 5.0
- 3.0

399. Какой оператор записан правильно:
1) S:=3m - 2; 2) S:=sqr (4) - 5; 3) 2S:=5; 4) k + 10

- 1.0
- ✓ 2.0
- 1, 4
- 3, 4
- 3.0

400. Что будет выведено в результате выполнения программы:
x:=4; y:=8; x:=x + x; y:=y + y; x:=x + y; writeln('x=', x)

- 11.0
- ✓ x=24
- 1, 21
- 27.0
- x=11

401. Найдите значение переменной S:
S:=15; m:=S - 5; S:=m*m; S:=S + m

- 15.0
- ✓ 110.0
- 95.0
- 115.0
- 25.0

402. Найдите значение выражения $12 \operatorname{div} 5 \operatorname{mod} 3 + \operatorname{round} (2.5)$

- 4.0
- ✓ 5.0
- 0.0
- 12.0
- 2.0

403. Даны значения переменных x и y: x=2, y=12. Какими будут значения этих переменных после выполнения последовательности действий
z:=y + 2; y:=x; x:=z + 1

- x=2; y=12
- x=14; y=2
- x=2; y=14
- ✓ x=15; y=2
- x=12; y=2

404. Какой оператор записан правильно:
1) $8:=k$; 2) $c:=12 - 2a$; 3) $2 - k$; 4) $x:=2 - k$
- 1.0
 - ✓ 4.0
 - 2, 3
 - 1, 3
 - 3.0
405. Что будет выведено в результате выполнения программы:
 $x:=3$; $y:=2$; $x:=\text{abs}(x)$; $y:=\text{sqrt}(y)$; $x:=x - y$; $\text{writeln}('x=', x)$
- -4.0
 - ✓ $x=-1$
 - 2.0
 - $x=-4$
 - $x=2$
406. Найдите значение переменной S:
 $S:=2$; $k:=S*3$; $S:=\text{sqrt}(k) - 1$; $S:=S - k$
- 18.0
 - 6.0
 - ✓ 29.0
 - 20.0
 - -4.0
407. Найдите значение выражения $\text{sqrt}(4) - 10 \text{ div } 3 \text{ mod } 2$
- 0.0
 - ✓ 15.0
 - 4.0
 - 10.0
 - 2.0
408. Даны значения переменных a и b: $a=6$, $b=10$. Какими будут значения этих переменных после выполнения последовательности действий
 $a:=b - 2$; $b:=a - 2$
- $a=9$; $b=6$
 - ✓ $a=8$; $b=6$
 - $a=1$; $b=6$
 - $a=6$; $b=1$
 - $a=6$; $b=9$
409. Какой оператор записан правильно:
1) $S:=(m + 10)$; 2) $S:=12 - \{m - n\}$; 3) $1S:=12$; 4) $15 + k$
- 2.0
 - ✓ 1.0
 - 4.0
 - 1.2
 - 2, 4
410. Что будет выведено в результате выполнения программы:
 $x:=12$; $y:=10$; $x:=x + x$; $y:=y + y$; $x:=x - y$; $\text{writeln}('x=', x)$
- 3.0
 - ✓ $x=4$
 - $x=3$
 - $x=5,5$
 - 5.0

411. Найдите значение переменной S:
S:=5; m:=S + 5; S:=m + m; S:=S + m
- 15.0
 - ✓ 30.0
 - 25.0
 - 29.0
 - 5.0
412. Найдите значение выражения $\text{abs}(-20) - \text{sqrt}(3) \text{ div } 5$
- 0.0
 - ✓ 19.0
 - 28.0
 - 20.0
 - 16.0
413. Даны значения переменных a и b: a=12, b=2. Какими будут значения этих переменных после выполнения последовательности действий a:=b; b:=a
- a=1; b=11
 - ✓ a=2; b=2
 - a=1; b=1
 - a=-11; b=11
 - a=11; b=1
414. Даны значения переменных x и y: x=5, y=10. Какими будут значения этих переменных после выполнения последовательности действий z:=y-2; y:=x; x:=z
- x=5; y=9
 - ✓ x=8; y=5
 - x=9; y=5
 - x=10; y=8
 - x=8; y=10
415. Какой оператор записан правильно:
1) S:=k; 2) x:=5-7*{a + b}; 3) m:=(k - 2); 4) x + 2
- 2.0
 - ✓ 3.0
 - 2, 4
 - 1, 4
 - 4.0
416. Что будет выведено в результате выполнения программы:
x:=2; y:=1; x:=x*x; y:=y*y; x:=x - y; writeln('x=', x)
- 2.0
 - ✓ x=3
 - x=2
 - x=4
 - 4.0
417. Найдите значение переменной S:
S:=3; k:=S*2; S:=k*k; S:=S + k
- 35.0
 - ✓ 42.0
 - 5.0

- 3.0
- 25.0

418. Найдите значение выражения $\text{sqr}(5) - 17 \text{ div } 4 \text{ mod } 3$

- 21.0
- ✓ 24.0
- 11.0
- 1.0
- 17.0

Что вычисляют следующие операторы?

419. READLN (A, B, C, D);
IF A>B THEN BEGIN Y:=A; T:=B END ELSE BEGIN Y:=B; T:=A END;
IF C>D THEN BEGIN Y1:=C; T1:=D END ELSE BEGIN Y1:=D; T1:=C
END;
IF Y<Y1 THEN Y:=Y1;
IF T>T1 THEN T:=T1;

- максимальное 4-х чисел
- ✓ максимальное и минимальное 4-х чисел
- максимальное 3-х чисел
- произведение 3-х чисел
- минимальное 4-х чисел

Какое значение примет S после выполнения следующего фрагмента программы?

420. S:=0;
FOR X:=10 DOWNTO 6 DO
S:=S+X;
WRITE (S);

- 45.0
- ✓ 40.0
- 41.0
- 9.0
- 39.0

421. Какое значение примет переменная P после выполнения следующих операторов?
q:=1; P:=1; if (P>0) and (q>0) then P:=2 else if (P<0) and (q<0) then P:=3 else P:=4;

- 5.0
- ✓ 4.0
- 7.0
- 11.0
- 3.0

422. Какое значение примет переменная y при x=-6 после выполнения следующих операторов?
if x<0 then y:=x else y:=2*x;

- y=-13
- ✓ y=-6
- y=7
- E) y=-3
- y=17

423. Какое значение примет переменная k при a=5 после выполнения следующих операторов?
if a mod 2=1 then k:=a*a else k:=a*a*a;

- ✓ k=25
- k=20
- k=10
- k=4
- k=18

424. Какое значение примет переменная a после выполнения следующих операторов?
a: =3; if a<4 then begin a: =a+2; a: =a+3; end.

- 7.0
- √ 8.0
- 17.0
- 15.0
- 9.0

425. Какие значения примут переменные b и c после выполнения нижеследующих операторов при a= -5; b=2; c=1?
If a<0 then begin b: =b+1; c: =c+1 ; end else begin b:=b-1; c: =c-3;end.

- b=4; c=2
- √ b=3; c=2
- b=1; c=-3
- b=2; c=-4
- b=3; c=1

Что вычисляет нижеследующая программа?

426.

```
PROGRAM M2;  
VAR A, B, Y: REAL;  
BEGIN  
  READLN (A,B);  
  IF A>B THEN Y:=A ELSE Y:=B;  
  WRITE ('y=',y)  
END.
```

- нахождение min-ма 2-х чисел
- √ нахождение max-ма 2-х чисел
- нахождение max-ма 3-х чисел
- нахождение min-ма 3-х чисел
- нахождение наибольшего общего делителя

Что вычисляет нижеследующая программа?

427.

```
PROGRAM F(INPUT,OUTPUT);  
VAR A, B, C, M : INTEGER;  
BEGIN  
  READ (A, B, C);  
  IF A>B THEN M:=A ELSE M:=B;  
  IF M<C THEN M:=C;  
  WRITE ('M=',M);  
END.
```

- нахождение min-ма 3-х чисел
- √ нахождение max-ма 3-х чисел
- нахождение корней уравнения
- нахождение min-ма 2-х чисел
- произведение 2-х чисел

428. Каким будет значение переменной R после выполнения нижеследующих операторов?
R: =2; IF R>5 THEN R: =R+3; IF R>1 THEN R: =R-3;

- 2.0
- √ -1.0
- 6.0
- -2.0
- 4.0

429. Какой вид имеет условный оператор на языке Pascal?

- statement then if Boolean_expression
- √ If Boolean_expression then statement
- else Boolean if expression_statement
- нет верного ответа

- then Boolean if expression_statement

430. Укажите неправильно записанный оператор:

- if a<b then a:=a*a else b:=b*b
- ✓ if x and y then s:=s+1; else s:=s-1
- if a>b then a:=a*a else b:=b*b
- if (0<x) and (x<2) then y:=cos(2*x) else y:=1-sin(3*x)
- if k<>m then k:=m

431. Укажите правильную запись вычисления функции в виде одного условного оператора:

- if 0<x<2 then y:=cos(x) else y:=1-sin(x)
- ✓ if (0<x) and (x<2) then y:=cos(2*x) else y:=1-sin(3*x)
- if (0<x) or (x<2) then y:=cos(x) else y:=1-sin(x)
- if (0<x) and (x<2) then y:=cos2*x else y:=1-sin3*x
- if (0<x) and (x<2) then y:=cos(2x) else y:=1-sin(3x)

432. Вычислите значение переменной x:
a:=1; b:=3; c:=7; if (a - b<0) and (b>c) then x:=c-4*b else x:=c+4*b;

- -6.0
- ✓ 19.0
- 12.0
- 34.0
- 6.0

433. Вычислите значение переменной x:
a:=5; b:=6; c:=7; if (a<=b) or (b>c) then x:=5 + a*b else x:=10 - 2*a;

- 40.0
- ✓ 35.0
- 0.0
- 38.0
- 60.0

434. Вычислите значение переменной x:
a:=2; b:=3; c:=4; if (a - b<0) and (b>c) then x:=a + b*c else x:=b + c;

- 0.0
- ✓ 7.0
- 20.0
- 8.0
- 14.0

435. Вычислите значение переменной S:
S:=2; a:=0; b:=3; c:=8; if (S>c) or (a<=0) then S:=a else S:=b; S:=S + c;

- 2.0
- ✓ 0.0
- 4.0
- 12.0
- 8.0

436. Вычислите значение переменной d:
a:=3; b:=8; c:=4;
d:=0; if a<d then if c>b then if c<0 then a:=c else else a:=d else d:=c;

- 3.0
- 0.0
- 7.0

- ✓ 4.0
- 15.0

437. Вычислите значение переменной S:
x:=10; y:=3; S:=5; if x<S then else S:=x; S:=S + y;

- 6.0
- ✓ 13.0
- 10.0
- 18.0
- 8.0

438. Вычислите значение переменной S:
a:=8; b:=6; S:=3; if a - b<0 then S:=a - b else begin S:=a; S:=S + b end;

- 1.0
- ✓ 14.0
- 3.0
- 11.0
- 9.0

439. Какое значение будет иметь переменная Z после выполнения операторов:
Z:=-5; if Z<0 then if Z>-3 then inc (Z,2) else dec (Z,2)

- -5.0
- ✓ -7.0
- -3.0
- 7.0
- 0.0

440. Вычислите значение переменной S:
x:=4; y:=3; S:=1; if x - y>0 then else S:=x;

- 0.0
- ✓ 1.0
- 6.0
- 12.0
- 4.0

441. Вычислите значение переменной S:
x:=2; y:=3; if x-y<0 then S:=x else S:=y;

- 3.0
- ✓ 2.0
- 7.0
- 15.0
- 5.0

442. Вычислите значение переменной x:
a:=6; b:=3; c:=2; if (a>c) and (b>c) then x:=2 + a*c else x:=a - 2*b;

- 25.0
- ✓ 14
- 0.0
- 19.0
- 11.0

443. Вычислите значение переменной x:
a:=2; b:=5; c:=4; if (a<=b) or (c<a) then x:=2 + a*b else x:=2*b*c;

- 0.0
- ✓ 12.0

- 27.0
- 19.0
- 41.0

444. Вычислите значение переменной x:
a:=4; b:=1; c:=8; if (a<c) and (c<b) then x:=2*a + b*c else x:=a + c;

- 0
- ✓ 12.0
- 15.0
- 13.0
- 71.0

445. Вычислите значение переменной S:
S:=1; a:=2; b:=3; c:=4; if (S>b) or (b>a) then S:=a else S:=b; S:=S + c;

- 5.0
- 9.0
- 3.0
- ✓ 2.0
- 7.0

446. Вычислите значение переменной d:
a:=3; b:=2; c:=5; d:=7; if a - b<0 then if d<c then if d<0 then a:=b else else a:=d else d:=c;

- 0.0
- ✓ 5.0
- 8.0
- 6.0
- 2.0

447. Вычислите значение переменной S:
x:=6; y:=8; S:=3; if x=y then else S:=x; S:=S + y;

- 3.0
- ✓ 14.0
- 11.0
- 9.0
- 15.0

448. Вычислите значение переменной S:
a:=2; b:=3; S:=7; if a - b>0 then S:=a else begin S:=b; S:=S + a end;

- 4.0
- ✓ 5.0
- 128.0
- 116.0
- 8.0

449. Какое значение будет иметь переменная Z после выполнения операторов:
Z:=5; if Z>0 then if Z<10 then inc (Z,2) else dec (Z,2)

- 14.0
- 8.0
- ✓ 7.0
- 10.0
- 6.0

450. Вычислите значение переменной S:
x:=6; y:=5; S:=0; if x - y>0 then else S:=y

- 6.0

- ✓ 0.0
- 10.0
- 28.0
- 12.0

451. Вычислите значение переменной S:
x:=5; y:=3; if x - y>0 then S:=x else S:=y

- 4.0
- ✓ 5.0
- 2.0
- 8.0
- 0.0

452. Вычислите значение переменной x:
a:=2; b:=1; c:=6; if (a>b) and (b<c) then x:=c - 4*b else x:=c + 4*b;

- 1.0
- ✓ 2.0
- 21.0
- 9.0
- 7.0

453. Вычислите значение переменной x:
a:=2; b:=3; c:=5; if (a<=b) or (a>c) then x:=2 + a*b else x:=2*a - b;

- 1.0
- ✓ 8.0
- 7.0
- 17.0
- 5.0

454. Вычислите значение переменной x:
a:=6; b:=3; c:=5; if (a>b) and (a<c) then x:=3*a-a*b else x:=a + b;

- 0.0
- ✓ 9.0
- 12.0
- 8.0
- 6.0

455. Вычислите значение переменной S:
S:=0; a:=1; b:=4; c:=5; if (S<b) or (a>b) then S:=a else S:=b; S:=S + c;

- 0.0
- ✓ 1.0
- 2.0
- 6.0
- -2.0

456. Вычислите значение переменной d: a:=1; b:=2; c:=4; d:=6;
if a>b then if d<c then if b<0 then a:=c else else a:=d else d:=c;

- 1.0
- ✓ 4.0
- 5.0
- 45.0
- 3.0

457. Вычислите значение переменной S:
x:=7; y:=6; S:=10; if x<y then else S:=x; S:=S + y;

- 6.0
- ✓ 13.0
- 16.0
- 26.0
- 8.0

458. Вычислите значение переменной S:
a:=10; b:=2; S:=3; if a<b then S:=b else begin S:=a; S:=S + b end;

- 5.0
- ✓ 12.0
- 3.0
- 11.0
- 1.0

459. Какое значение будет иметь переменная Z после выполнения операторов:
Z:=-5; if Z<0 then if Z>-6 then inc (Z) else dec (Z);

- 0.0
- ✓ -4.0
- 5.0
- 9.0
- -5.0

460. Вычислите значение переменной S:
x:=10; y:=8; S:=2; if x>y then else S:=x;

- 0.0
- ✓ 2.0
- 19.0
- 21.0
- 7.0

461. Вычислите значение переменной S:
x:=6; y:=5; if x>y then S:=x else S:=y;

- 5.0
- ✓ 6.0
- 11.0
- 17.0
- 7.0

462. Когда число проходов цикла можно определить заранее используется

- Цикл с постусловием
- ✓ Цикл с параметром
- Сложный цикл
- Верного ответа нет
- Цикл с предусловием

463. Цикл с предусловием выполняется так:

- изменяется параметр цикла, проверяется условие продолжения выполнения цикла, выполняется тело цикла
- ✓ проверяется условие продолжения выполнения цикла, выполняется тело цикла
- тело цикла выполняется N раз
- определяется, сколько раз должен быть выполнен цикл, и далее цикл с предусловием сводится к циклу с параметром
- выполняется тело цикла, изменяется параметр цикла, проверяется условие продолжения выполнения цикла

464. Цикл с постусловием

- for .. to

- ✓ repeat .. until
- if...then
- case ...of
- while .. do

465. Цикл с постусловием выполняется так:

- проверяется условие продолжения выполнения цикла, выполняется тело цикла
- ✓ выполняется тело цикла, изменяется параметр цикла, проверяется условие продолжения выполнения цикла
- тело цикла выполняется N раз
- определяется, сколько раз должен быть выполнен цикл, и далее цикл с постусловием сводится к циклу с параметром
- изменяется параметр цикла, проверяется условие продолжения выполнения цикла, выполняется тело цикла

466. Цикл с предусловием

- for .. to
- ✓ while .. do
- if...then
- case ...of
- repeat .. until

467. Цикл с параметром

- while .. do
- ✓ for .. to
- if...then
- case .. of
- repeat .. until

468. Цикл repeat .. until называется

- Цикл с параметром
- ✓ Цикл с постусловием
- Ветвлением
- Верного ответа нет
- Цикл с предусловием

469. Цикл while .. do называется :

- Цикл с параметром
- ✓ Цикл с предусловием
- Ветвлением
- Верного ответа нет
- Цикл с постусловием

470. Цикл for .. to называется:

- Цикл с предусловием
- ✓ Цикл с параметром
- Ветвлением
- Верного ответа нет
- Цикл с постусловием

471. Оператором цикла не является оператор...

- repeat .. until
- for .. downto
- ✓ case
- while .. do

- for .. to

472. Какой из нижеследующих условный оператор?

- GOTO
- ✓ `IF..THEN..ELSE`
- READ
- READLN
- WRITELN

473. Какой из нижеследующих безусловный оператор?

- CASE
- ✓ GOTO
- READLN
- `IF..THEN..ELSE`
- READ

474. Определите значение переменной S после выполнения следующих операторов:
`S:=0; k:=6; While k>3 do k:=k - 1; S:=S + k;`

- 3.0
- ✓ 12.0
- 9.0
- 5.0
- 0.0

475. Определите значение переменной S после выполнения следующих операторов:
`S:=10; For i:=1 to 4 do S:=S - i;`

- 4.0
- 144) 4 раза
- 5) бесконечное число раз
- 36.0
- ✓ 0.0
- 8.0

476. Тело цикла в программе
`a := 1; b := 1; while a + b < 8 do begin a := a + 1; b := b + 2 end;` выполнится

- 1 раз
- ✓ 2 раза
- ни разу
- бесконечное число раз
- 3 раза

477. Цикл в фрагменте программы
`P := 4; Repeat P := P * 0.1 Until P < 0.0001;`
будет исполнен

- 0 раз
- ✓ 5 раз
- 4 раза
- бесконечное число раз
- 1 раз

478. Какое значение примут переменные i и k при i=3, k=3 после выполнения следующих операторов?
`if i>k then i:=k+5 else k:=i+7;`

- i=2; k=8
- ✓ i=3; k=10
- i=2; k=12

- $i=5$; $k=15$
- $i=1$; $k=9$

479. Какой из примеров записан правильно?

- `var y : array (1..10) of integer;`
- ✓ `var y : array [1..10] of integer`
- `var y = array [1..10] of integer`
- `type y = array (1..10) of integer`
- `var y : array (1..10) of integer;`

480. Результатом выполнения фрагмента программы `S:=-5; x:=0; repeat s:=s*(x+2); x:=x+1 until x<2; write(s);` будет сообщение

- 0.0
- -125.0
- ✓ -10.0
- 47.0

481. Определить результат работы следующего фрагмента программы `k:=6; for i:=1 to 5 do inc(k); write(k,' ');`

- 6.0
- ✓ 11
- 10.0
- 2.0
- 8.0

482. Сколько раз выполняется нижеследующий оператор?
`K:=R; FOR I: =K TO R DO`

- 2.0
- ✓ 1.0
- 0.0
- бесконечное число раз
- 4.0

483. Что вычисляет следующий фрагмент программы?
`s:=0; I:=1; WHILE IN DO BEGIN READLN (A); S:=S+A; I: =I+1; END.`

- произведение n чисел
- ✓ сумму n чисел
- разность n чисел
- нет верного ответа
- $n!$

Что вычисляет следующая программа?

```
PROGRAM F (INPUT, OUTPUT);
VAR K, A, B, y :INTEGER; R, X :INTEGER;
BEGIN
  READLN (A, B);
  IF A>B THEN BEGIN x: =A; y: =B END ELSE x: =B; y: =A END;
  WHILE y<>0 DO
  BEGIN
    R: =x mod y;
    x:=y; y: =R
  END;
  y:=x;
  WRITELN ('НОД=', y);
END.
```

- 484.
- наименьший из двух чисел
 - произведение двух чисел
 - ✓ наибольший общий делитель двух чисел
 - наибольший из двух чисел

- сумму двух чисел

Что вычисляет следующий фрагмент программы?

```
S:=0; i:=1;
WHILE i<=n do
begin
IF i mod 2=0 then s: =s+i*i else s: =s+i*i*i;
i: =i+1;
END
```

485.

- сумму произведений нечетных чисел
- ✓ сумму квадратов четных чисел, сумму кубов нечетных чисел
- сумму квадратов нечетных чисел
- сумму кубов четных чисел
- сумму кубов четных чисел

Какой оператор используется в пятой строке следующей программы?

```
PROGRAM F;
VAR
A, B, Y: INTEGER;
BEGIN
IF A>B THEN Y:=A ELSE Y: =B;
WRITE (Y);
END.
```

486.

- безусловный оператор перехода
- ✓ условный оператор перехода
- оператор вывода
- циклический оператор
- оператор ввода

Тело цикла в программе

```
a := 1; b := 1; While a + b < 8 Do begin a := a + 1; b := b+2 end;
выполнится
```

487.

- 3 раза
- ✓ 2 раза
- ни разу
- бесконечное число раз
- 1 раз

Что вычисляет следующая программа?

```
A: =2;
WHILE A<=X-1 DO
BEGIN
IF X mod A=0 THEN WRITE ('A=',A);
A: =A+1;
END;
```

488.

- нахождение делимого переменных
- ✓ нахождение делителей переменной X
- нахождение наименьшего двух чисел
- вычисляет значение функции
- нахождение наибольшего двух чисел

Что выполняет следующий оператор?

```
For S:='A' to 'Z' DO
WRITE (S);
```

489.

- Выводит буквы A и Z
- ✓ Выводит буквы от A до Z
- Вводит буквы A и Z
- Выводит сумму A и Z
- Вводит буквы от A до Z

490. Что вычисляет следующий фрагмент программы?
S:=0; I:=0; REPEAT S:=S+I*I; UNTIL I>100;

- сумму чисел между 1 и 100
- ✓ сумму квадратов чисел между 1 и 100
- сумму натуральных чисел между 1 и 100
- количество нечетных чисел между числами 1 и 100
- произведение чисел между 1 и 100

491. Что вычисляет следующий фрагмент программы?
R:=0;
For I:=1 TO 100 DO
IF I MOD 2=0 THEN R:=R+1;

- сумму натуральных чисел между 1 и 100
- ✓ количество четных чисел между числами 1 и 100
- произведение квадратов первых 100 натуральных чисел
- количество нечетных чисел между числами 1 и 100
- произведение первых 100 натуральных чисел

492. Что вычисляет следующий фрагмент программы ?
S:=0; FOR I:=1 TO 100 DO S:=S+I*I;

- сумму первых 100 натуральных чисел
- ✓ сумму квадратов первых 100 натуральных чисел
- сумму натуральных чисел между 1 и 100
- количество нечетных чисел между числами 1 и 10
- произведение первых 100 натуральных чисел
- 0

493. Что вычисляет следующая программа?
PROGRAM F (INPUT, OUTPUT);
VAR P:REAL;
I,N:INTEGER;
BEGIN
READ(N);
S:=0;
FOR I=1; TO N DO
S:=S+cos(I);
WRITEC ('S=',S);
END.

- сумму n чисел
- ✓ $\cos(1)+\cos(2)+\dots+\cos(n)$
- $\cos(n)$
- $\cos(1)+\cos(2)+\cos(3)$
- разность n чисел

494. Что вычисляет следующий фрагмент программы?
READLN (N);
F:=1; K:=1;
REPEAT
F:=F*K;
K:=K+1
UNTIL K>N;

- максимальное 2-х чисел
- ✓ N!
- сумму 2-х чисел
- произведение 2-х чисел
- минимальное 2-х чисел

Что вычисляет следующая программа?
PROGRAM F (INPUT, OUTPUT);
VAR
x, y, H, A, B :REAL;
BEGIN
READLN (A, B, H);
x: =A;
REPEAT
y: =EXP(x)+SQRT(x*x*x+ *x);
WRITELN ('y=', y, 'x=',x);
X: =X+H
UNTIL X>B
END.

495.

- сумму ряда
- √ значения функции
- n!
- произведение ряда
- решение уравнения

Что выводит на экран следующая программа?

Program M;
VAR S: CHAR;
BEGIN
FOR S:='A' TO 'Z' do
WRITE (' ',S);
END.

496.

- буквы A и Z латинского алфавита
- √ буквы латинского алфавита от A до Z
- цифры от 1-го до 10-и
- букву Z латинского алфавита
- букву A латинского алфавита

497.

for i:= first to last do <оператор>;

- цикл с постусловием
- нет верного ответа
- сложный цикл
- √ инкрементный цикл со счетчиком
- цикл с предусловием

498.

Декрементный (убывающий) цикл со счетчиком

- while .. do
- case .. of
- if...then
- √ for .. downto
- repeat .. until

499.

Инкрементный (возрастающий) цикл со счетчиком

- if...then
- case .. of
- while .. do
- repeat .. until
- √ for .. to

500.

Какой из операторов цикла имеет 2 вида записи

- Case ...
- √ For...
- Repeat...
- While...
- If