

Министерство образования Белгородской области
ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«Белгородский индустриальный колледж»

**Комплект контрольно-оценочных средств
по учебной дисциплине**

ОП.04 Основы алгоритмизации и программирования

для специальности 09.02.07 «Информационные системы и программирование»

(квалификация Программист)

Белгород, 2022

Комплект контрольно-оценочных средств разработан на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности СПО 09.02.07 «Информационные системы и программирование» (базовый уровень) программы учебной дисциплины ОП.04 Основы алгоритмизации и программирования.

Рассмотрено
предметно-цикловой комиссией
Протокол заседания № _____
От « ____ » _____ 202__ г.
Председатель цикловой комиссии
_____ / Третьяк И.Ю.

Утверждаю
Зам. директора по УР
_____/ Выручаева Н.В.
« __ » _____ 202__ г.

Организация - разработчик: ОГАПОУ «Белгородский индустриальный колледж»

Разработчик:
Шершнева М.А. – преподаватель ОГАПОУ «Белгородский индустриальный колледж»

СОДЕРЖАНИЕ

стр.

1. Паспорт комплекта контрольно-оценочных средств	4
2. Результаты освоения учебной дисциплины, подлежащие проверке	7
3. Оценка освоения учебной дисциплины	10
3.1. Формы и методы оценивания	10
3.2. Типовые задания для оценки освоения учебной дисциплины	12
4. Контрольно-оценочные материалы для итоговой аттестации по учебной дисциплине	20

1. Паспорт комплекта контрольно-оценочных средств

В результате освоения учебной дисциплины ОП.04 Основы алгоритмизации и программирования, обучающийся должен обладать предусмотренными ФГОС по специальности 09.02.07 «Информационные системы и программирование» следующими умениями, знаниями, которые формируют профессиональные и общие компетенции:

У 1. Разрабатывать алгоритмы для конкретных задач.

У 2. Использовать программы для графического отображения алгоритмов.

У 3. Определять сложность работы алгоритмов.

У 4. Работать в среде программирования.

У 5. Реализовывать построенные алгоритмы в виде программ на конкретном языке программирования.

У 6. Оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования.

У 7. Выполнять проверку, отладку кода программы.

З 1. Понятие алгоритмизации, свойства алгоритмов, общие принципы построения алгоритмов, основные алгоритмические конструкции.

З 2. Эволюцию языков программирования, их классификацию, понятие системы программирования.

З 3. Основные элементы языка, структуру программы, операторы и операции, управляющие структуры, структуры данных, файлы, классы памяти.

З 4. Подпрограммы, составление библиотек подпрограмм

З 5. Объектно-ориентированную модель программирования, основные принципы объектно-ориентированного программирования на примере алгоритмического языка: понятие классов и объектов, их свойств и методов, инкапсуляция и полиморфизма, наследования и переопределения

ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам

ОК 02 Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности

ОК 04 Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами

ОК 05 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.

ОК 09 Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности

ОК 10 Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

ПК 1.1. Формировать алгоритмы разработки программных модулей в соответствии с техническим заданием

ПК 1.2. Разрабатывать программные модули в соответствии с техническим заданием

ПК.1.3. Выполнять отладку программных модулей с использованием специализированных программных средств

ПК 1.4. Выполнять тестирование программных модулей

ПК 1.5. Осуществлять рефакторинг и оптимизацию программного кода

ПК 2.4. Осуществлять разработку тестовых наборов и тестовых сценариев для программного обеспечения

ПК 2.5. Производить инспектирование компонент программного обеспечения на предмет соответствия стандартам кодирования

В соответствии с рабочим учебным планом по специальности 09.02.07 «Информационные системы и программирование» формой промежуточной аттестации по учебной дисциплине является экзамен.

2. Результаты освоения учебной дисциплины, подлежащие проверке

В результате аттестации по учебной дисциплине осуществляется комплексная проверка следующих умений и знаний, а также динамика формирования общих компетенций:

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания, общие компетенции)	Основные показатели оценки результатов
Уметь:	
У 1. Разрабатывать алгоритмы для конкретных задач ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	Умение создавать программы по алгоритму
У 2. Использовать программы для графического отображения алгоритмов ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности	Умение создавать программы по алгоритму
У 3. Определять сложность работы алгоритмов ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами	Умение создавать программы по алгоритму
У 4. Работать в среде программирования ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами	Умение создавать программы по алгоритму
У 5. Реализовывать построенные алгоритмы в виде программ на конкретном языке программирования ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.	Умение создавать программы по алгоритму
У 6. Оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования. ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности	Умение создавать программы по алгоритму

ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами	
У 7. Выполнять проверку, отладку кода программы. ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	Умение создавать программы по алгоритму
Знать:	
З 1. Понятие алгоритмизации, свойства алгоритмов, общие принципы построения алгоритмов, основные алгоритмические конструкции. ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности	Умение создавать программы по алгоритму
З 2. Эволюцию языков программирования, их классификацию, понятие системы программирования. ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами	Умение создавать программы по алгоритму
З 3. Основные элементы языка, структуру программы, операторы и операции, управляющие структуры, структуры данных, файлы, классы памяти. ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	Умение создавать программы по алгоритму
З 4. Подпрограммы, составление библиотек подпрограмм ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности	Умение создавать программы по алгоритму
З 5. Объектно-ориентированную модель программирования, основные принципы объектно-ориентированного программирования на примере алгоритмического языка: понятие классов и объектов, их свойств и методов, инкапсуляция и полиморфизма, наследования и переопределения ОК 09. Использовать информационные	Умение создавать программы по алгоритму

технологии в профессиональной деятельности ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	
--	--

3. Оценка освоения учебной дисциплины:

3.1. Формы и методы оценивания

Предметом оценки освоения дисциплины служат умения и знания, предусмотренные ФГОС по дисциплине ОП.04 Основы алгоритмизации и программирования, направленные на формирования общих и профессиональных компетенций.

Таблица.

№	Тип (вид) задания	Проверяемые знания и умения	Критерии оценки
1	Тесты	Знание понятия алгоритмизации, свойства алгоритмов, общих принципов построения алгоритмов, основных алгоритмических конструкций.	«5» - 85 - 100% правильных ответов «4» - 70 - 85% правильных ответов «3» - 51 - 70% правильных ответов «2» - 50% и менее правильных ответов
2	Устные ответы		Устные ответы на вопросы должны соответствовать конспектам лекции по дисциплине
3	Лабораторная работа	Умение работать в среде программирования. Умение реализовывать построенные алгоритмы в виде программ на конкретном языке программирования. Умение оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования. Умение выполнять проверку, отладку кода программы.	Лабораторная работа состоит из нескольких заданий «5» - 85 - 100% правильных ответов «4» - 70 - 85% правильных ответов «3» - 51 - 70% правильных ответов «2» - 50% и менее правильных ответов
4	Проверка конспектов (рефератов, творческих работ)	Умение использовать программы для графического отображения алгоритмов.	Соответствие содержания работы, заявленной теме, правилам оформления работы.

		Знание эволюции языков программирования, их классификации, понятия системы программирования.	
5	Экзамен	<p>Умение разрабатывать алгоритмы для конкретных задач.</p> <p>Умение использовать программы для графического отображения алгоритмов.</p> <p>Умение определять сложность работы алгоритмов.</p> <p>Умение работать в среде программирования.</p> <p>Умение реализовывать построенные алгоритмы в виде программ на конкретном языке программирования.</p> <p>Умение оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования.</p> <p>Умение выполнять проверку, отладку кода программы.</p> <p>Знание понятия алгоритмизации, свойства алгоритмов, общих принципов построения алгоритмов, основных алгоритмических конструкций.</p> <p>Знание эволюции языков программирования, их классификации, понятия системы</p>	<p>«5» - 85 - 100% правильных ответов</p> <p>«4» - 70 - 85% правильных ответов</p> <p>«3» - 51 - 70% правильных ответов</p> <p>«2» - 50% и менее правильных ответов</p>

		<p>программирования.</p> <p>Знание основных элементов языка, структуры программы, операторов и операции, управляющих структуры, структуры данных, файлов, классов памяти.</p> <p>Знание подпрограмм, составление библиотек подпрограмм</p> <p>Знание объектно-ориентированной модели программирования, основных принципов объектно-ориентированного программирования на примере алгоритмического языка: понятия классов и объектов, их свойств и методов, инкапсуляция и полиморфизма, наследования и переопределения</p>	
--	--	---	--

3.1.1. Распределение оценивания результатов обучения по видам контроля.

Наименование элемента умений или знаний	Виды аттестации		
	Текущий контроль	Рубежный контроль	Промежуточная аттестация
У 1. Разрабатывать алгоритмы для конкретных задач	ЛР, УО	Т	ДЗ, Экзамен
У 2. Использовать программы для графического отображения алгоритмов	ЛР, УО	Т	ДЗ, Экзамен
У 3. Определять сложность работы алгоритмов	ЛР, УО	Т	ДЗ, Экзамен
У 4. Работать в среде программирования	ЛР, УО	Т	ДЗ, Экзамен
У 5. Реализовывать построенные алгоритмы в виде программ на конкретном языке программирования	ЛР, УО	Т	ДЗ, Экзамен
У 6. Оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования.	ЛР, УО	Т	ДЗ, Экзамен
У 7. Выполнять проверку, отладку кода программы.	ЛР, УО	Т	ДЗ, Экзамен
З 1. Понятие алгоритмизации, свойства алгоритмов, общие принципы построения алгоритмов, основные алгоритмические конструкции.	ЛР, УО	Т	ДЗ, Экзамен
З 2. Эволюцию языков программирования, их классификацию, понятие системы программирования.	ЛР, УО	Т	ДЗ, Экзамен
З 3. Основные элементы языка, структуру	ЛР, УО	Т	ДЗ, Экзамен

программы, операторы и операции, управляющие структуры, структуры данных, файлы, классы памяти.			
3 4. Подпрограммы, составление библиотек подпрограмм	ЛР, УО	Т	ДЗ, Экзамен
3 5. Объектно-ориентированную модель программирования, основные принципы объектно-ориентированного программирования на примере алгоритмического языка: понятие классов и объектов, их свойств и методов, инкапсуляция и полиморфизма, наследования и переопределения	ЛР, УО	Т	ДЗ, Экзамен

3.1.2. Распределение типов контрольных заданий по элементам знаний и умений *текущего контроля*

Содержание учебного материала по программе УД	Тип контрольного задания									
	У1	У2	У3	У4	У5	З1	З2	З3	З4	З5
Раздел 1. Структуры и алгоритмы обработки данных										
Тема 1.1. Основы алгоритмизации	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т
Тема 1.2. Универсальные алгоритмы	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т
Раздел 2. Введение в программирование										
Тема 2.1. Языки программирования	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т
Тема 2.2. Типы данных	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т
Раздел 3.										
Тема 3.1. Операторы языка программирования	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т
Раздел 4.										
Тема 4.1. Процедуры и функции	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	УО,	УО,	УО,	УО,	УО,

						Т	Т	Т	Т	Т
Тема 4.2. Структуризация в программировании	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т
Тема 4.3. Модульное программирование	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т
Раздел 5.										
Тема 5.1 Указатели	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т
Раздел 6.										
Тема 6.1 Основные принципы объектно-ориентированного программирования (ООП)	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т
Тема 6.2 Интегрированная среда разработчика.	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т
Тема 6.3. Визуальное событийно-управляемое программирование	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т
Тема 6.4 Разработка оконного приложения	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т
Тема 6.5 Этапы разработки приложений	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т
Тема 6.6 Иерархия классов.	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	ЛР	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т	УО, Т

3.2.3. Задания для промежуточной аттестации

Итоговый контроль по результатам освоения обучающимися учебной дисциплины проводятся в форме экзамена.

Экзамен по дисциплине ОП.04 «Основы алгоритмизации и программирования» проводится в форме выполнения тестовых заданий по всем темам УД.

Количество тестовых заданий – 300, из которых составляется итоговый тест из 40 заданий по всем УД.

Время на выполнение: 90 минут

Перечень объектов контроля и оценки:

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания, общие компетенции)	Основные показатели оценки результатов
Уметь:	
У 1. Разрабатывать алгоритмы для конкретных задач ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	Умение создавать программы по алгоритму
У 2. Использовать программы для графического отображения алгоритмов ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности	Умение создавать программы по алгоритму
У 3. Определять сложность работы алгоритмов ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами	Умение создавать программы по алгоритму
У 4. Работать в среде программирования	Умение создавать программы по алгоритму

ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами	
У 5. Реализовывать построенные алгоритмы в виде программ на конкретном языке программирования ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.	Умение создавать программы по алгоритму
У 6. Оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования. ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами	Умение создавать программы по алгоритму
У 7. Выполнять проверку, отладку кода программы. ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	Умение создавать программы по алгоритму
Знать:	
З 1. Понятие алгоритмизации, свойства алгоритмов, общие принципы построения алгоритмов, основные алгоритмические конструкции. ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности	Умение создавать программы по алгоритму
З 2. Эволюцию языков программирования, их классификацию, понятие системы программирования. ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами	Умение создавать программы по алгоритму

<p>3 3. Основные элементы языка, структуру программы, операторы и операции, управляющие структуры, структуры данных, файлы, классы памяти.</p> <p>ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам</p> <p>ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках</p>	<p>Умение создавать программы по алгоритму</p>
<p>3 4. Подпрограммы, составление библиотек подпрограмм</p> <p>ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности</p>	<p>Умение создавать программы по алгоритму</p>
<p>3 5. Объектно-ориентированную модель программирования, основные принципы объектно-ориентированного программирования на примере алгоритмического языка: понятие классов и объектов, их свойств и методов, инкапсуляция и полиморфизма, наследования и переопределения</p> <p>ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности</p> <p>ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках</p>	<p>Умение создавать программы по алгоритму</p>

Оборудование:

- для проведения тестирования используется программный продукт – тестировщик;
- вопросы.

Критерии оценки

Процент результативности (правильности ответов)	Оценка уровня подготовки
85-100	5 (отлично)
70-85	4 (хорошо)
51-70	3 (удовлетворительно)
Менее 51	2 (неудовлетворительно)

СОДЕРЖАНИЕ БАНКА ТЕСТОВЫХ ЗАДАНИЙ

1. Раздел 1 Основные принципы алгоритмизации и программирования

Задание {{1}}

Отметьте правильный ответ

Какие свойства присущи алгоритму?

- наглядность, массовость, конечность, эффективность
- понятность, массовость, конечность, эффективность
- понятность, массовость, бесконечность, эффективность
- однотипность, понятность, эффективность

Задание {{2}}

Отметьте правильный ответ

Является ли алгоритм, записанный на любом языке программирования программой?

- да
- нет

Задание {{3}}

Отметьте правильный ответ

Является ли лингвистический алгоритм программой?

- да
- нет

Задание {{4}}

Отметьте правильный ответ

Является ли графический алгоритм программой?

- да
- нет

Задание {{5}}

Отметьте правильный ответ

Выражение в ТР состоит из ...

- данных и операторов
- элементарных конструкций и символов
- операторов и символов
- символов языка и операторов

Задание {{6}}

Отметьте правильный ответ

Элементарные конструкции языка- это...

- основные неделимые знаки, в терминах которых пишутся все тексты на языке.
- минимальные единицы языка, имеющие самостоятельный смысл.
- совокупность элементарных конструкций и символов языка

Задание {{7}}

Отметьте правильный ответ

Символы языка - это...

- основные неделимые знаки, в терминах которых пишутся все тексты на языке.
- минимальные единицы языка, имеющие самостоятельный смысл.
- совокупность элементарных конструкций и символов языка

Задание {{8}}

Отметьте правильный ответ

Между формальными и фактическими параметрами вспомогательного алгоритма должны выполняться следующие правила соответствия:

- по типу, по количеству, по последовательности
- по количеству, по последовательности
- по размеру, по количеству, по последовательности
- по расположению, по типу, по последовательности

Задание {{9}}

Отметьте правильный ответ

Можно ли использовать выражения в фактических параметрах?

- да
- нет

Задание {{10}}

Отметьте правильный ответ

Можно ли использовать выражения в формальных параметрах?

- да
- нет

Задание {{11}}

Отметьте правильный ответ

Конъюнкция -это...

- логическое умножение
- логическое сложение
- логическое отрицание

Задание {{12}}

Отметьте правильный ответ

Дизъюнкция - это...

- логическое умножение
- логическое сложение
- логическое отрицание

Задание {{13}}

Отметьте правильный ответ

Инверсия - это...

- логическое умножение
- логическое сложение
- логическое отрицание

Задание {{14}}

Отметьте правильный ответ

Логическая операция AND - это...

- логическое умножение
- логическое сложение
- логическое отрицание

Задание {{15}}

Отметьте правильный ответ

Логическая операция OR - это...

- логическое умножение
- логическое сложение
- логическое отрицание

Задание {{16}}

Отметьте правильный ответ

Логическая операция NOT - это...

- логическое умножение
- логическое сложение
- логическое отрицание

Задание {{17}}

Отметьте правильный ответ

Язык программирования - это ...

- Последовательность команд исполнителю, выполнение которых приводит к решению поставленной задачи.
- минимальные единицы языка, имеющие самостоятельный смысл.
- основные неделимые знаки, в терминах которых пишутся все тексты на языке
- способ записи программ решения различных задач на ЭВМ в понятной для компьютера форме

Задание {{18}}

Отметьте правильный ответ

Методы проектирования делятся на:

- модульный, структурный, объектно-ориентированный
- модульный, структурный
- структурный, объектно-ориентированный

Задание {{19}}

Отметьте правильный ответ

Структурное программирование - это...

- это методология, которая обеспечивает структуру и дисциплину: в процессе разработки программы, в форме программы, в процессах кодирования и тестирования программы.
- это организация программы в виде небольших независимых блоков, называемых модулями, структура и поведение которых определяется некоторой совокупностью правил.

Задание {{20}}

Отметьте правильный ответ

Модульное программирование - это...

- это методология, которая обеспечивает структуру и дисциплину: в процессе разработки программы, в форме программы, в процессах кодирования и тестирования программы
- это организация программы в виде небольших независимых блоков, называемых модулями, структура и поведение которых определяется некоторой совокупностью правил.

Задание {{21}}

Отметьте правильный ответ

Какой алгоритм называется линейным

- не содержит логических условий и имеет одну ветвь вычислений

- содержит многократно повторяющиеся действия.
- содержит одну или несколько ветвей вычислений

Задание {{22}}

Отметьте правильный ответ

Какой алгоритм называется циклическим

- не содержит логических условий и имеет одну ветвь вычислений
- содержит многократно повторяющиеся действия
- содержит одну или несколько ветвей вычислений

Задание {{23}}

Отметьте правильный ответ

Какой алгоритм называется разветвляющийся

- не содержит логических условий и имеет одну ветвь вычислений
- содержит многократно повторяющиеся действия
- содержит одну или несколько ветвей вычислений

Задание {{24}}

Отметьте правильный ответ

Что такое алгоритм?

- Последовательность команд исполнителю, выполнение которых приводит к решению поставленной задачи.
- Последовательность действий для ЭВМ.
- Последовательность команд для ЭВМ
- Решение задачи

Задание {{25}}

Отметьте правильный ответ

Способы задания алгоритма?

- Линейный, разветвляющийся
- Табличный, словесный, блок-схема
- Табличный, блок-схема
- Линейный, циклический, разветвляющийся

Задание {{26}}

Отметьте правильный ответ

Типы алгоритма

- Табличный, блок-схема, словесный
- Линейный, циклический, разветвляющийся
- Табличный, блок-схема
- Линейный, циклический

Задание {{27}}

Отметьте правильный ответ

Что такое программа?

- Последовательность действий для решения задачи
- Последовательность алгоритмов для решения задачи
- Упорядоченная последовательность действий для ЭВМ, реализующая алгоритм решения кокой - либо задачи
- Последовательность команд исполнителю, выполнение которых приводит к решению поставленной задачи.

Задание {{28}}

Отметьте правильный ответ

Что такое вспомогательный алгоритм?

- Набор формальных и фактических параметров
- Процедура и функция
- Алгоритм, помогающий при решении задачи
- Алгоритм решения некоторой подзадачи из основной решаемой задачи

Задание {{29}}

Отметьте правильный ответ

div - это ...

- Остаток от деления числа
- Целая часть от деления числа
- Процедура, выделяющая целую часть числа

Задание {{30}}

Отметьте правильный ответ

30 mod...

- Остаток от деления числа
- Целая часть от деления числа
- Процедура, выделяющая целую часть числа
- Процедура, округляющая число до целой части

Задание {{31}}

Отметьте правильный ответ

Что такое Trunc?

- Остаток от деления числа
- Целая часть от деления числа
- Процедура, выделяющая целую часть числа
- Процедура, округляющая число до целой части

Задание {{32}}

Отметьте правильный ответ

Что такое Round?

- Остаток от деления числа
- Целая часть от деления числа
- Процедура, выделяющая целую часть числа
- Процедура, округляющая число до целой части

Задание {{33}}

Сопоставьте типы алгоритмов

- ① Линейный
- ② Разветвляющийся
- ③ Циклический
- не содержит логических условий и имеет одну ветвь вычислений.
- содержит одну или несколько ветвей вычислений.
- содержит многократно повторяющиеся действия

Задание {{34}}

Отметьте правильный ответ

Программа - это...

- совокупность программ обработки данных и необходимых для их эксплуатации документов.
- изделие, предназначенное для широкого употребления, оно должно быть тщательно документировано, чтобы его могли использовать не только разработчики
- упорядоченная последовательность команд (инструкций) компьютера для решения задачи.

Задание {{35}}

Отметьте правильный ответ

Алгоритм решения задачи имеет ряд обязательных свойств

- дискретность, определенность, конечность, массовость
- рациональность, дискретность, определенность, массовость
- определенность, конечность, массовость, рациональность
- дискретность, определенность, бесконечность, массовость

Задание {{36}}

Отметьте правильный ответ

Программирование - это деятельность, ...

- которой занят программист во время работы за компьютером
- которая направлена на создание программы
- при которой программист работает с программой
- направленная на создание алгоритма

Задание {{37}}

Отметьте правильный ответ

Объектно-ориентированное проектирование системы основано на

- объектно-ориентированной декомпозиции
- алгоритмической декомпозиции
- модульной декомпозиции
- функциональной декомпозиции

Задание {{38}}

Отметьте правильный ответ

Дать определение процесса кодирования

- это процесс создания программы
- это процесс создания алгоритма решения задачи
- это процесс перевода алгоритма на машинный язык
- это процесс шифрования

Задание {{39}}

Отметьте правильный ответ

Дать определение процесса алгоритмизации

- это процесс создания программы
- это процесс создания алгоритма решения задачи
- это процесс перевода алгоритма на машинный язык
- это процесс шифрования

Задание {{40}}

Отметьте правильный ответ

Модуль - это...

- самостоятельная часть программы, имеющая определенное назначение и обеспечивающая заданные функции обработки автономно от других программ
- упорядоченный набор команд, обеспечивающий выполнение определенных функций
- алгоритм построения программного продукта

Задание {{41}}

Отметьте правильный ответ

Язык программирования - это...

- некоторая структура, в которой указаны правила синтаксиса и семантики
- множество текстов некоторого алфавита, удовлетворяющих правилам синтаксиса и семантики
- шаблон построения программных продуктов, с заранее указанными правилами синтаксиса и семантики
- совокупность правил описания алгоритма

Задание {{42}}

Отметьте правильный ответ

Алфавит языка программирования включает в себя

- буквы и специальные знаки
- зарезервированные слова
- оба варианта правильны

Задание {{43}}

Отметьте правильный ответ

Семантика языка программирования - это...

- правила, определяющие какие операции, и в какой последовательности должна выполнять ЭВМ
- правила, определяющие какие операции должна выполнять ЭВМ
- набор правил, которым должна удовлетворять любая программа

Задание {{44}}

Отметьте правильный ответ

Подпрограмма - это...

- средство языка программирования, служащее для увеличения уровня языка программирования
- набор откомпилированных программ, собранных в специально форматированный файл
- практическая часть текста программы, которая подставляется при каждом вызове, увеличивая ее размер
- обычный текстовый файл с нужным расширением

Задание {{45}}

Отметьте правильный ответ

Что такое алгоритм?

- Последовательность команд исполнителю, выполнение которых приводит к решению поставленной задачи.
- Последовательность действий для ЭВМ
- Последовательность команд для ЭВМ.
- Решение задачи

Задание {{46}}

Отметьте правильный ответ

Способы задания алгоритма?

- Линейный, разветвляющийся
- Табличный, словесный, блок-схема
- Табличный, блок-схема
- Линейный, циклический, разветвляющийся

Задание {{47}}

Отметьте правильный ответ

Типы алгоритма?

- Табличный, блок-схема, словесный
- Линейный, циклический, разветвляющийся
- Табличный, блок-схема
- Линейный, циклический,

Задание {{48}}

Отметьте правильный ответ

Что такое программа?

- Последовательность действий для решения задачи
- Последовательность алгоритмов для решения задачи
- Упорядоченная последовательность действий для ЭВМ, реализующая алгоритм решения кокой - либо задачи
- Последовательность команд исполнителю, выполнение которых приводит к решению поставленной задачи

Задание {{49}}

Отметьте правильный ответ

Что такое вспомогательный алгоритм?

- Набор формальных и фактических параметров
- Процедура и функция
- Алгоритм, помогающий при решении задач
- Алгоритм решения некоторой подзадачи из основной решаемой задачи

2.Раздел 2. Программирование на алгоритмическом языке

Задание {{50}}

Отметьте правильный ответ

Что такое цикл?

- Оператор выбора
- Оператор условия
- Оператор повторений
- Оператор перехода

Задание {{51}}

Отметьте правильный ответ

В TP существует три вида циклов. Какие?

- WHILE, VAR, REPEAT
- FOR, WHILE, CASE
- REPEAT, WHILE, FOR
- WHILE, REPEAT, DO

Задание {{52}}

Отметьте правильный ответ

Какой из приведенных ниже циклов, является циклом с параметром?

- WHILE
- FOR
- DO
- REPEAT

Задание {{53}}

Отметьте правильный ответ

Какой из приведенных ниже циклов, является циклом с предусловием?

- CASE
- FOR
- REPEAT
- WHILE

Задание {{54}}

Отметьте правильный ответ

Какой из приведенных ниже циклов, является циклом с постусловием?

- REPEAT
- FOR
- WHILE
- VAR

Задание {{55}}

Отметьте правильный ответ

Какая из строк верна?

- FOR I:=1 TO N DO
- FOR I=1 TO N DO
- FOR I:=N TO 1 DO
- FOR I<N TO M DO

Задание {{56}}

Отметьте правильный ответ

Какая из строк верна?

- WHILE I<N UNTIL A:=A+B
- WHILE A:=A+B DO I<N
- REPEAT I<N UNTIL A:=A+B
- WHILE I<N DO A:=A+B

Задание {{57}}

Отметьте правильный ответ

Какие из ниже перечисленных циклов, являются циклами с параметром и с постусловием, соответственно?

- WHILE и FOR
- FOR и REPEAT
- REPEAT и FOR
- FOR и WHILE

Задание {{58}}

Отметьте правильный ответ

В общем виде инструкция обращения к функции выглядит так...

- Переменная := Функция (Параметры);

- Функция (Параметры):= Переменная
- Переменная := Функция
- Функция:= Функция (Параметры);

Задание {{59}}

Отметьте правильный ответ

Какая из строк завершает функцию?

- Выражение:= Имя Функции
- Имя Функции:= Выражение
- Имя Функции:= Параметры
- Функция := Имя Функции

Задание {{60}}

Отметьте правильный ответ

Какие значения могут принимать переменные символьного типа?

- только цифры
- только буквы
- любые символы
- цифры от 0 до 255

Задание {{61}}

Отметьте правильный ответ

Какое зарезервированное слово обозначает, что переменная именно символьного типа?

- CHR
- CHAR
- BOOLEAN
- SUCC

Задание {{62}}

Отметьте правильный ответ

Какая операция возвращает код символа с?

- ORD(C)
- PRED(C);
- CHR(C);
- SUCC(C);

Задание {{63}}

Отметьте правильный ответ

Какая операция возвращает символ по коду к?

- SUCC(к);
- CHR(к);
- ORD(к);
- PRED(к);

Задание {{64}}

Отметьте правильный ответ

Какая операция возвращает предыдущее значение символа с?

- ORD(C);
- CHAR(C);
- PRED(C);
- SUCC(C);

Задание {{65}}

Отметьте правильный ответ

Какую структуру имеет подпрограмма?

- Только имя подпрограммы
- Имя и тело подпрограммы
- Тело подпрограммы
- Тело подпрограммы и вызов себя самой

Задание {{66}}

Отметьте правильный ответ

Какая из строк верна?

- procedure Tab(w:integer;Rez:real);
- function (w:integer;Rez:real);
- function Tab(w:integer;Rez:real);
- procedure(w:integer;Rez:real);

Задание {{67}}

Отметьте правильный ответ

Процедура или функция передает явно результат в программу?

- Процедура
- Функция
- И процедура, и функция
- Ни та, ни другая

Задание {{68}}

Отметьте правильный ответ

При составлении блок-схемы для программы, блок-схема подпрограммы оформляется ...

- Внутри блок-схемы программы
- Отдельно
- Не учитывается в основной
- не оформляется блок-схема вообще

Задание {{69}}

Отметьте правильный ответ

Сколько подпрограмм можно сделать в программе?

- Только одну
- Две
- Сколь необходимо
- Не больше трех

Задание {{70}}

Отметьте правильный ответ

Для вызова подпрограммы необходимо написать

- Только ее имя
- Ее имя и фактические параметры
- Параметры подпрограммы
- Ее имя и формальные параметры

Задание {{71}}

Отметьте правильный ответ

Какая из строк верна?

- procedure (n:integer; x:real):real
- function Step(n:integer; x:real):real
- procedure Step(n:integer; x:real):real
- function (n:integer; x:real):real

Задание {{72}}

Отметьте правильный ответ

Формальные и фактические параметры должны соответствовать по

- количеству, типу, размеру
- размеру и последовательности
- типу и размеру
- последовательности, типу, количеству

Задание {{73}}

Отметьте правильный ответ

Где находятся формальные и фактические параметры?

- Формальные в программе, фактические в подпрограмме
- В программе
- В подпрограмме
- Формальные в подпрограмме, фактические в программе

Задание {{74}}

Отметьте правильный ответ

В программе процедуры и функции описываются

- вне основной программы
- сразу после основной программы
- в разделе описания подпрограмм
- после слова begin основной программы

Задание {{75}}

Отметьте правильный ответ

Оператора присваивания это

- =
- :=
- <>
- ''

Задание {{76}}

Отметьте правильный ответ

С помощью какого оператора в TP выводят данные на экран?

- Readln
- Writeln
- Read, Readln
- Write, Writeln

Задание {{77}}

Отметьте правильный ответ

С помощью какого оператора в TP вводят данные?

- Readln
- Writeln
- Read, Readln

Write, Writeln

Задание {{78}}

Отметьте правильный ответ

Написать общий вид цикла While.

- While <условие> do <параметры>
- While <условие> do <оператор>
- While <оператор> do <условие>
- While <параметры> do <оператор>

Задание {{79}}

Отметьте правильный ответ

Написать общий вид цикла For.

- For <условие> to <оператор1> do < оператор2>
- For < оператор1> to <условие> do < оператор2>
- For <начальные знач. перем.> to <конечные знач. перем.> do <оператор>
- For < оператор2> to <условие> do < оператор1>

Задание {{80}}

Отметьте правильный ответ

Как выглядят операторские скобки в языке TP?

- ()
- { }
- (* *)
- Begin ...End

Задание {{81}}

Отметьте правильный ответ

Общий вид оператора IF?

- If <условие> Then <оператор1> Else <оператор2>
- If <оператор1> Then < оператор2> Else < условие >
- If < условие > Then < оператор2> Else < оператор1>
- If <параметры> Then <условие> Else <оператор>

Задание {{82}}

Отметьте правильный ответ

Написать общий вид цикла Repeat

- Repeat <условие> Until < оператор>
- Repeat <оператор1> Until <оператор2>
- Repeat <оператор> Until <условие>
- Repeat <параметры> Until <условие>

Задание {{83}}

Отметьте правильный ответ

Как вывести на экран фразу "Сегодня четверг"?

- Readln('Сегодня четверг');
- Writeln(Сегодня четверг);
- Writeln('Сегодня четверг');
- Readln(Сегодня четверг);

Задание {{84}}

Отметьте правильный ответ

Выберите пример описания одномерного массива в программе.

- Mas: array[1..15, 1..16] of integer
- Mas: array[1..15] of integer;
- Mas: array[15] of integer;
- S: stritg[23];

Задание {{85}}

Отметьте правильный ответ

Выберите пример описания строки в программе.

- S: stritg[1..23];
- S: stritg[23..1];
- S: stritg[25];
- S: stritg[25] of integer

Задание {{86}}

Отметьте правильный ответ

Что такое строка?

- Последовательность символов
- Последовательность букв
- Последовательность цифр
- Последовательность предложений

Задание {{87}}

Отметьте правильный ответ

Какая максимальная длина строки возможна?

- 525
- 125
- 255
- 522

Задание {{88}}

Отметьте правильный ответ

Дана строка 'ABCDEFGH'. Каков будет результат при выполнении данной функции Copy (S,2,3);

- BCD
- DEF
- CD
- AB

Задание {{89}}

Отметьте правильный ответ

какой раздел отсутствует в программе TP?

- Раздел описания переменных
- Раздел описания подпрограмм
- Раздел описания констант
- Раздел описания операторов

Задание {{90}}

Отметьте правильный ответ

какие буквы может содержать имя программы в TP?

- только русские

- И русские и латинские
- Только латинские
- Любые символы

Задание {{91}}

Отметьте правильный ответ

функция $\text{Abs}(x)$ это?

- Арктангенс x
- Модуль аргумента x
- Дробная часть x
- Целая часть x

Задание {{92}}

Отметьте правильный ответ

функция $\text{Exp}(x)$ это?

- Арктангенс x
- Модуль аргумента x
- Дробная часть x
- Экспонента

Задание {{93}}

Отметьте правильный ответ

Функция $\text{Sqr}(x)$ это?

- Квадратный корень числа x
- Модуль аргумента x
- Дробная часть x
- Квадрат числа x

Задание {{94}}

Отметьте правильный ответ

функция $\text{Sqrt}(x)$ это?

- Квадратный корень числа x
- Модуль аргумента x
- Дробная часть x
- Квадрат числа x

Задание {{95}}

Отметьте правильный ответ

какое расширение имеет файл сохраненный в TP?

- Pas
- Dpr
- Doc
- Txt

Задание {{96}}

Отметьте правильный ответ

какого типа данных не существует?

- Boolean
- Char
- Word
- LongReal

Задание {{97}}

Отметьте правильный ответ

В каких скобках записывают комментарии в программе в TP?

- ()
- {}
- //
- Begin ...End

Задание {{98}}

Отметьте правильный ответ

Выбрать пример описания множества в программе

- S: set of Byte
- S: set of string
- S: string
- S: array [255]

Задание {{99}}

Отметьте правильный ответ

Для чего необходима операция in?

- Для вычисления принадлежности элемента строке
- Для вычисления принадлежности элемента массиву
- Для вычисления принадлежности элемента множеству
- Для вычисления принадлежности элемента типу

Задание {{100}}

Отметьте правильный ответ

Что такое множество?

- Последовательность символов
- Совокупность однотипных элементов, рассматриваемых как единое целое
- Аналог таблицы, структурированный тип данных
- Набор символов

Задание {{101}}

Отметьте правильный ответ

Что такое мощность множества?

- Количество элементов в массиве
- Количество элементов множества
- Само множество
- Строка в множестве

Задание {{102}}

Отметьте правильный ответ

Вычислить $[1,3,5,8] + [2,4]$;

- [1..5,8]
- [1..8]
- [2,4]
- [1,3,5,8]

Задание {{103}}

Отметьте правильный ответ

Вычислить $[1,3,5] * [2,4]$;

- []
- [2,4]
- [1,3,5]

Задание {{104}}

Отметьте правильный ответ

Какие операции допустимы над строками?

- Сложение, вычитание, деление
- Сложение, операция in
- Сложение, отношения
- Вычитание, отношение

Задание {{105}}

Отметьте правильный ответ

Для чего необходима функция Length?

- Определения конца множества
- Определения конца строки
- Определения конца массива
- Удаления символов из строки

Задание {{106}}

Отметьте правильный ответ

Дана строка 'ABCDEFGH'. Каков будет результат при выполнении данной функции Copy (S,4,4);

- ABCD
- DEFG
- CDEF
- BCDE

Задание {{107}}

Отметьте правильный ответ

Какие операции допустимы над множествами?

- Сложение, отношения
- Операции отношения операция in
- Объединение, пересечение, разность, операция in
- Объединение, пересечение, разность, операции отношения операция in

Задание {{108}}

Отметьте правильный ответ

Вычислить [1,3,5] - [2,4];

- [1,3,5]
- [2,4]
- [1, 2, 3, 4]
- [1, 2, 3, 4, 5];

Задание {{109}}

Отметьте правильный ответ

Вычислить [1..6] + [3..8];

- [1..6]
- [3..8]
- [2, 3, 4, 5, 6, 7, 8]

[1..8]

Задание {{110}}

Отметьте правильный ответ

Дана строка 'IBM_PC'. Каков будет результат при выполнении данной функции `Сору(S,1,3)`;

- BM_
- M_P
- IBM
- _PC

Задание {{111}}

Отметьте правильный ответ

Дана строка 'BORLAND'. Каков будет результат при выполнении данной функции `Сору(S,4,4)`;

- BORL
- ORLA
- RLAN
- LAND

Задание {{112}}

Отметьте правильный ответ

Вычислить [] + [4];

- []
- [4]
- [1..4]
- [1, 4]

Задание {{113}}

Отметьте правильный ответ

Вычислить [] * [4];

- []
- [4]
- [1..4]
- [1, 4]

Задание {{114}}

Отметьте правильный ответ

Дана строка 'PASCAL'. Каков будет результат при выполнении данной функции `Сору(S,2,3)`

- PAS
- ASC
- CAL
- SCA

Задание {{115}}

Отметьте правильный ответ

Вычислить [1,3,5] + [2,4];

- []
- [1, 2, 3, 4, 5]
- [1, 2, 3, 4]

[1, 2, 5, 6]

Задание {{116}}

Отметьте правильный ответ

Какое множество называется пустым?

- Множество, содержащее нулевые элементы
- Множество, состоящее только из нулевых элементов
- Множество, содержащее только буквы
- Множество, не содержащее ни одного элемента

Задание {{117}}

Отметьте правильный ответ

как обозначается пустое множество?

- []
- { }
- //\
- ()

Задание {{118}}

Отметьте правильный ответ

Какие множества A и B считаются неравными?

- Если, их элементы одинаковы, но расположены вразброс
- Если, их элементы одинаковы
- Если эти элементы содержат буквы
- Если хотя бы один элемент множества A будет отличаться от множества B

Задание {{119}}

Отметьте правильный ответ

Что называется разностью множеств (A - B)?

- Множество, из всех элементов, принадлежащих хотя бы одному из множеств A и B.
- Множество, из всех элементов, принадлежащих одновременно множествам A и B
- Множество, из всех элементов, состоящих из элементов множества A, не принадлежащие B
- Множество, из всех элементов, состоящих из элементов множества B, не принадлежащие A.

Задание {{120}}

Отметьте правильный ответ

Какие множества считаются равными?

- Если, их элементы одинаковы, хотя и расположены вразброс
- Если, их элементы одинаковы и стоят только в одинаковом порядке
- Если эти элементы содержат все буквы
- Даже если хотя бы один элемент множества A будет отличаться от множества B

Задание {{121}}

Отметьте правильный ответ

Вычислить значения отношений множеств а) $[4,5,6] = [4..6]$

- True
- False
- [5]
- [4, 5, 6]

Задание {{122}}

Отметьте правильный ответ

Вычислить значения отношений множеств $[2,3,5,7] \leq [1..9]$

- [2,3,5,7]
- True
- False
- [1..9]

Задание {{123}}

Отметьте правильный ответ

Вычислить значения отношений множеств a) $['c','b'] = ['c'..'d']$

- ['c','b']
- True
- False
- ['c'..'d']

Задание {{124}}

Отметьте правильный ответ

Вычислить значения отношений множеств $[3, 6..8] \leq [2..7, 9]$

- True
- [3, 6..8]
- False
- [2..7, 9]

Задание {{125}}

Отметьте праильный ответ

Вычислить значения отношений множеств $'q' \text{ in } ['a'..'z']$

- True
- False
- ['q'..'z']
- ['a'..'z']

Задание {{126}}

Отметьте правильный ответ

Что называется объединением множеств A и B?

- Множество, из всех элементов, принадлежащих хотя бы одному из множеств A и B.
- Множество, из всех элементов, принадлежащих одновременно множествам A и B
- Множество, из всех элементов, состоящих из элементов множества A.
- Множество, из всех элементов, состоящих из элементов множества B.

Задание {{127}}

Отметьте правильный ответ

Вычислить значения отношений множеств $[] < ['0'..'9']$

- False
- []
- ['0'..'9']
- True

Задание {{128}}

Отметьте правильный ответ

Что называется пересечением множеств A и B?

- Множество, из всех элементов, принадлежащих хотя бы одному из множеств A и B.
- Множество, из всех элементов, принадлежащих одновременно множествам A и B.
- Множество, из всех элементов, состоящих из элементов множества A
- Множество, из всех элементов, состоящих из элементов множества B

Задание {{129}}

Отметьте правильный ответ

Для чего необходима функция `Сору`?

- Определения конца множества
- Определения конца строки
- Вырезания символов строки
- Копирования символов строки

Задание {{130}}

Отметьте правильный ответ

Вычислить значения отношений множеств $['a','b'] = ['b','a']$

- True
- False
- ['a','b']
- ['b','a']

Задание {{131}}

Отметьте правильный ответ

Вычислить $[1, 2, 3, 4] + [3, 4, 5, 6]$

- [1, 2, 3, 4, 5, 6]
- [1, 2, 5, 6]
- [3, 4]
- [1, 2, 3, 4, 5]

Задание {{132}}

Отметьте правильный ответ

Вычислить $[1, 2, 3, 4] * [3, 4, 5, 6]$

- [1, 2, 3, 4, 5, 6]
- [1, 2, 5, 6]
- [3, 4]
- [1, 2, 3, 4, 5]

Задание {{133}}

Отметьте правильный ответ

Вычислить $[1, 2, 3, 4] - [3, 4, 5, 6]$

- [1, 2, 3, 4, 5, 6]
- [1, 2, 5, 6]
- [3, 4]
- [1, 2]

Задание {{134}}

Отметьте правильный ответ

Вычислить $[3, 4, 5, 6] - [1, 2, 3, 4]$

- [5, 6]
- [1, 2, 5, 6]
- [3, 4]

- [1, 2, 3, 4, 5]

Задание {{135}}

Отметьте правильный ответ

Дана строка 'ABCDEFGH'. Каков будет результат при выполнении данной функции Copy (S,2,3);

- ABC
- BCD
- CDE
- DEF

Задание {{136}}

Отметьте правильный ответ

Для чего необходима функция Delete?

- Длина строки
- Копирования символов в строке
- Удаления символов в строке
- Вырезания символов строки

Задание {{137}}

Отметьте правильный ответ

Дана строка 'ABCDEFGH'. Каков будет результат при выполнении данной функции Delete (S,3,2)?

- A
- ABEFG
- CD
- ABCDE

Задание {{138}}

Отметьте правильный ответ

Дана строка 'ABCDEFGH'. Каков будет результат при выполнении данной функции Delete (S,2,6);

- A
- ABEFG
- CD
- ABCDE

Задание {{139}}

Отметьте правильный ответ

как запускается программа в TP?

- Alt+F5
- Alt+F9
- Ctrl+F9
- F9

Задание {{140}}

Отметьте правильный ответ

раздел USES это ...

- Раздел описания меток
- Раздел описания переменных
- Раздел описания констант

Раздел описания модулей

Задание {{141}}

Отметьте правильный ответ

раздел LABEL это

- Раздел описания меток
- Раздел описания переменных
- Раздел описания констант
- Раздел описания модулей

Задание {{142}}

Отметьте правильный ответ

раздел VAR это

- Раздел описания меток
- Раздел описания переменных
- Раздел описания констант
- Раздел описания модулей

Задание {{143}}

Отметьте правильный ответ

раздел CONST это

- Раздел описания меток
- Раздел описания переменных
- Раздел описания констант
- Раздел описания модулей

Задание {{144}}

Отметьте правильный ответ

что такое комментарий?

- Оператор TP
- Пояснения к программе и для программы
- Операторные скобки
- Пояснения к программе для программиста

Задание {{145}}

Отметьте правильный ответ

какого типа не существует в TP?

- целочисленного
- малочисленного
- литерного
- булевского

Задание {{146}}

Отметьте правильный ответ

какое слово не является зарезервированным словом TP?

- Program
- if
- summa
- repeat

Задание {{147}}

Отметьте правильный ответ

какой заголовок программы не верен?

- Program R;
- Program Сумма
- Program Ght
- Program Summa;

Задание {{148}}

Отметьте правильный ответ

какой из перечисленных разделов обязателен в программе?

- Раздел Uses
- Раздел Program
- Раздел Const
- Раздел Var

Задание {{149}}

Отметьте правильный ответ

для чего используется слово Uses?

- Для подключения модуля
- Это логическая операция
- Это начало модуля
- Такого нет в TP

Задание {{150}}

Отметьте правильный ответ

для чего используется слово Unit?

- Для подключения модуля
- Это логическая операция
- Это начало модуля
- Такого нет в TP

Задание {{151}}

Отметьте правильный ответ

где используется раздел Interface?

- В программе
- В модуле
- В имени программы
- В подпрограмме

Задание {{152}}

Отметьте правильный ответ

где используется раздел Implementation?

- В программе
- В модуле
- В имени программы
- В подпрограмме

Задание {{153}}

Отметьте правильный ответ

как выглядит оператор безусловного перехода?

- begin
- gogo

- goto
- exit

Задание {{154}}

Отметьте правильный ответ

что такое вложенный цикл?

- Один цикл вложен в другой
- Цикл вложен в программу
- Цикл вложен в подпрограмму
- Обычный цикл

Задание {{155}}

Отметьте правильный ответ

для чего нужна компиляция программы?

- Вообще не нужна
- Для выявления ошибок программы
- Это интерфейс программы
- Это запуск программы

Задание {{156}}

Сопоставьте операции над символьным типом

- ① ORD(c)
- ② CHR(k)
- ③ PRED(c)
- ④ SUCC(c)
- возвращает код символа
- возвращает символ по коду
- возвращает предыдущее значение символа
- Возвращает последующее значение символа

Задание {{157}}

Отметьте правильный ответ

Каким способам нельзя заполнить массив?

- По формуле
- Вставкой
- Случайным образом
- С клавиатуры

Задание {{158}}

Отметьте правильный ответ

Какой командой подключается генератор случайных чисел?

- Randomize
- Graph
- Nod
- Dispose

Задание {{159}}

Сопоставьте процедуры для быстрой работы с целыми числами и их значениями

- ① Inc(x)
- ② Inc(x,n)
- ③ Dec(x)
- ④ Dec(x,n)

- $x:=x+1$
- $x:=x+n$
- $x:=x-1$
- $x:=x-n$

Задание {{160}}

Сопоставьте операции с их значениями

- ① TRUC
- ② ROUND
- ③ div
- ④ mod
- отсекает дробную часть числа
- округляет аргумент до ближайшего числа
- целая часть от деления
- остаток от деления

Задание {{161}}

Сопоставьте циклы

- ① For
- ② WHILE
- ③ REPEAT
- цикл с параметром
- цикл с предшествующим условием
- цикл с последующим условием

Задание {{162}}

Отметьте правильный ответ

Для чего предназначен оператор Goto?

- Оператор выбора
- Безусловный переход
- Оператор условия
- Оператор создания записи

Задание {{163}}

Отметьте правильный ответ

Для чего предназначен оператор CASE?

- Безусловный переход
- Оператор условия
- Оператор создания записи
- Оператор выбора

Задание {{164}}

Отметьте правильный ответ

В каком случае используют функцию в TP?

- Когда создается массив
- Когда создается множество
- когда Результат должен быть скалярной величиной
- Когда создается запись

Задание {{165}}

Отметьте правильный ответ

Какая разница между процедурой и функцией,?

- Результат процедуры скалярная величина
- Нет разницы
- Функция возвращает результат явно
- процедура возвращает результат явно

Задание {{166}}

Отметьте правильный ответ

Какой характерной особенностью не имеет любой файл созданный в TP?

- Имя
- Содержит компоненты одного типа
- Длина создаваемого файла не оговаривается
- Содержит компоненты разных типов

Задание {{167}}

Отметьте правильный ответ

Каким способом нельзя открыть текстовый файл созданный в TP?

- Поставить соответствие файловой переменной и имя файла (Reset)
- Поставить соответствие файловой переменной и имя файла (Rewrite)
- Поставить соответствие файловой переменной и имя файла (SeekEoln)

Задание {{168}}

Отметьте правильный ответ

Для чего предназначена процедура Append(Var F:text)?

- Только просмотр файл без возможности его дополнения
- Открытие текстового файла с возможностью только его дополнения
- Возвращает булевское значения TRUE если указатель конца файла находится сразу за последним компонентом
- Возвращает булево значения TRUE при достижении маркера конца строки причем указатель файла пропускает все пробелы и знаки табуляции

Задание {{169}}

Отметьте правильный ответ

Для чего предназначена процедура Close?

- Закрытие
- Открытие
- Удаление
- Создание

Задание {{170}}

Отметьте правильный ответ

Для чего предназначена функция Eoln(Var F:text)?

- Возвращает булево значения TRUE если текущая файловая позиция находится на маркере конца строки
- Открытие текстового файла с возможностью только его дополнения
- Возвращает булево значения TRUE если указатель конца файла находится сразу за последним компонентом
- Возвращает булево значения TRUE при достижении маркера конца строки причем указатель файла пропускает все пробелы и знаки табуляции

Задание {{171}}

Отметьте правильный ответ

Для чего предназначена функция Eof(Var F:text)?

- Возвращает булевого значения TRUE если текущая файловая позиция находится на маркере конца строки
- Открытие текстового файла с возможностью только его дополнения
- Возвращает булевого значения TRUE если указатель конца файла находится сразу за последним компонентом
- Возвращает булевого значения TRUE при достижении маркера конца строки причем указатель файла пропускает все пробелы и знаки табуляции

Задание {{172}}

Отметьте правильный ответ

Для чего предназначена функция SeekEoln(Var F:text)?

- Возвращает булевого значения TRUE если текущая файловая позиция находится на маркере конца строки
- Открытие текстового файла с возможностью только его дополнения
- Возвращает булевого значения TRUE если указатель конца файла находится сразу за последним компонентом
- Возвращает булевого значения TRUE при достижении маркера конца строки причем указатель файла пропускает все пробелы и знаки табуляции

Задание {{173}}

Отметьте правильный ответ

Для чего предназначена функция SeekEof(Var F:text)?

- Возвращает булевого значения TRUE если текущая файловая позиция находится на маркере конца строки
- Возвращает булевого значения TRUE если указатель файла находится на маркере конца файла
- Возвращает булевого значения TRUE если указатель конца файла находится сразу за последним компонентом
- Возвращает булевого значения TRUE при достижении маркера конца строки причем указатель файла пропускает все пробелы и знаки табуляции

Задание {{174}}

Отметьте правильный ответ

Как описываются в программе в TP типизированные файлы ?

- Type FileRec = record; End; Var F: file of FileRec;
- Type FileRec : record; End; Var F: file of FileRec
- Type FileRec = record; End; Var F:= file of FileRec
- Type FileRec := record; End; Var F:= file of FileRec

Задание {{175}}

Отметьте правильный ответ

Какие файлы называют типизированными?

- Текстовые
- Файлы состоящие из записи определенного типа
- Состоящие из разных типов
- Совокупность символов или байтов

Задание {{176}}

Отметьте правильный ответ

Какие файлы называют нетипизированными?

- Текстовые
- Файлы состоящие из записи определенного типа
- Состоящие из разных типов
- Совокупность символов или байтов

Задание {{177}}

Отметьте правильный ответ

Выберите правильно описанный двумерный массив

- A:= array[1...8;1...10] of real
- A: array[1..8.1..10] of real
- A: array[1..8,1..10] of real
- A:= array[1...8,1...10] of real

Задание {{178}}

Отметьте правильный ответ

Выберите правильно описанный массив

- Const a=array[1..3] of real (1,2,3)
- Const a:=array[1..3] of real (1,2,3)
- Const a=array[1...3] of real (1,2,3)
- Const a:=array[1...3] of real (1,2,3)

Задание {{179}}

Отметьте правильный ответ

В чём заключается сортировка массива методом вставки?

- Выбирается элемент с минимальным значением
- Массив разделяется на две части
- Сравняются два соседних элемента

Задание {{180}}

Отметьте правильный ответ

В чём заключается сортировка массива методом выбора?

- Выбирается элемент с минимальным значением
- Массив разделяется на две части
- Сравняются два соседних элемента

Задание {{181}}

Отметьте правильный ответ

В чём заключается сортировка массива методом обмена?

- Выбирается элемент с минимальным значением
- Массив разделяется на две части
- Сравняются два соседних элемента

Задание {{182}}

Отметьте правильный ответ

Для чего предназначена процедура Reset(Var F:file);?

- Ставит соответствие файловой переменной и имя файла
- Освобождает память от данных
- Создает и открывает новый файл
- Открывает существующий файл

Задание {{183}}

Отметьте правильный ответ

Для чего предназначена процедура Rewrite(Var F:file);?

- Ставит соответствие файловой переменной и имя файла
- Освобождает память от данных
- Создает и открывает новый файл
- Открывает существующий файл

Задание {{184}}

Отметьте правильный ответ

Для чего предназначена процедура DISPOSE(<УКАЗАТЕЛЬ>);?

- Ставит соответствие файловой переменной и имя файла
- Освобождает память от данных
- Создает и открывает новый файл
- Открывает существующий файл

Задание {{185}}

Отметьте правильный ответ

Что содержит модуль System?

- содержит средства управления дисплеем и клавиатурой
- содержит пакет графических средств
- содержатся подпрограммы обеспечивающие работу всех процедур
- содержит средства реализации программ

Задание {{186}}

Отметьте правильный ответ

Что содержит модуль CRT?

- содержит средства управления дисплеем и клавиатурой
- содержит пакет графических средств
- содержатся подпрограммы обеспечивающие работу всех процедур
- содержит средства реализации программ

Задание {{187}}

Отметьте правильный ответ

Что содержит модуль DOS?

- содержит средства управления дисплеем и клавиатурой
- содержит средства реализации функции DOS
- содержатся подпрограммы обеспечивающие работу всех процедур
- содержит средства реализации программ

Задание {{188}}

Отметьте правильный ответ

Что содержит модуль Graph?

- содержит средства управления дисплеем и клавиатурой
- содержит пакет графических средств
- содержатся подпрограммы обеспечивающие работу всех процедур
- содержит средства реализации программ

Задание {{189}}

Отметьте правильный ответ

Что содержит модуль Turbowision?

- содержит средства управления дисплеем и клавиатурой
- содержит пакет графических средств

- содержатся подпрограммы обеспечивающие работу всех процедур
- библиотека всех объектно-ориентированных программ

Задание {{190}}

Отметьте правильный ответ

Что содержит модуль Printer?

- содержит средства управления дисплеем и клавиатурой
- содержит пакет графических средств
- Обеспечивает доступ к печатным устройствам
- содержит средства реализации программ

Задание {{191}}

Отметьте правильный ответ

Для чего служит команда Line?

- Чертит линию x1,y1 начало линии; x2,y2 конец линии
- Вычерчивание отрезка текущего цвета и типа, соединяющего текущую точку с заданными координатами
- Вычерчивание отрезка текущего цвета и типа, соединяющего текущую позицию с точкой расположенной на заданном расстоянии
- Вычерчивание отрезка текущего цвета и типа, соединяющего текущую точку с не заданными координатами

Задание {{192}}

Отметьте правильный ответ

Для чего служит команда PutPixel?

- Не ставит точку
- Ставит запятую
- Не ставит запятую
- Ставит точку

Задание {{193}}

Отметьте правильный ответ

Для чего служит команда LineTo?

- Чертит линию x1,y1 начало линии; x2,y2 конец линии
- Вычерчивание отрезка текущего цвета и типа, соединяющего текущую точку с заданными координатами
- Вычерчивание отрезка текущего цвета и типа, соединяющего текущую позицию с точкой расположенной на заданном расстоянии
- Вычерчивание отрезка текущего цвета и типа, соединяющего текущую точку с не заданными координатами

Задание {{194}}

Отметьте правильный ответ

Для чего служит команда LineRel?

- Вычерчивание отрезка текущего цвета и типа, соединяющего текущую точку с заданными координатами
- Чертит линию x1,y1 начало линии; x2,y2 конец линии
- Вычерчивание отрезка текущего цвета и типа, соединяющего текущую позицию с точкой расположенной на заданном расстоянии
- Вычерчивание отрезка текущего цвета и типа, соединяющего текущую точку с не заданными координатами

Задание {{195}}

Отметьте правильный ответ

Для чего служит команда Rectangle?

- Вычерчивает квадрат
- Вычерчивает прямоугольник
- Вычерчивает круг
- Вычерчивает ромб

Задание {{196}}

Отметьте правильный ответ

Для чего служит команда DrawPoly?

- Строит многоугольники
- Вычерчивает прямоугольник
- Вычерчивает круг
- Вычерчивает ромб

Задание {{197}}

Отметьте правильный ответ

Для чего служит команда Circle?

- Строит многоугольники
- Вычерчивает прямоугольник
- Вычерчивает круг
- Вычерчивает ромб

Задание {{198}}

Отметьте правильный ответ

Для чего служит команда Ellipse?

- Вычерчивает овал
- Вычерчивает прямоугольник
- Вычерчивает круг
- Вычерчивает ромб

Задание {{199}}

Отметьте правильный ответ

Для чего служит команда SetFillStyle?

- Очистка экрана в графическом режиме
- Работа с множествами
- Сбрасывает параметры графического режима
- Работа со стилями

Задание {{200}}

Отметьте правильный ответ

Как осуществляется ввод массива

- Циклом
- Описанием всех переменных
- С помощью условия
- С помощью формулы

Задание {{201}}

Отметьте правильный ответ

Какой оператор возвращает последующее значение символа

- ORD(c)
- CHR(k)
- PRED(c)
- SUCC(c)

Задание {{202}}

Отметьте правильный ответ

Какой оператор выполняет следующее действие $x:=x-n$

- Inc(x,n)
- Inc(x)
- Dec(x)
- Dec(x,n)

Задание {{203}}

Отметьте правильный ответ

Какой оператор выполняет следующее действие $x:=x-1$

- Inc(x,n)
- Inc(x)
- Dec(x)
- Dec(x,n)

Задание {{204}}

Отметьте правильный ответ

Какой оператор выполняет следующее действие $x:=x+1$

- Inc(x,n)
- Inc(x)
- Dec(x)
- Dec(x,n)

Задание {{205}}

Отметьте правильный ответ

Какой оператор выполняет следующее действие $x:=x+n$

- Inc(x,n)
- Inc(x)
- Dec(x)
- Dec(x,n)

Задание {{206}}

Отметьте правильный ответ

Какой цикл начинается с For

- цикл с параметром
- цикл с предшествующем условием
- цикл с последующем условием

Задание {{207}}

Отметьте правильный ответ

Какой цикл начинается с WHILE

- цикл с параметром
- цикл с предшествующем условием
- цикл с последующем условием

Задание {{208}}

Отметьте правильный ответ

Какой цикл начинается с REPEAT

- цикл с параметром
- цикл с предшествующим условием
- цикл с последующим условием

Задание {{209}}

Отметьте правильный ответ

для чего нужна функция Ln(x)?

- Для вывода результата с новой строки
- Такой функции нет
- Для расчета натурального логарифма
- Для расчета синуса x

Задание {{210}}

Отметьте правильный ответ

какие значения может принимать булевская переменная

- True, false
- 32768...32767
- 1..255
- True, false, word

Задание {{211}}

Отметьте правильный ответ

какие значения могут принимать переменные типа Char?

- 32768...32767
- 1..255
- True, false
- Все символы ASCII кода

Задание {{212}}

Отметьте правильный ответ

Какой тип данных имеет больший диапазон?

- Shorting
- Longing
- Boolean
- Integer

Задание {{213}}

Отметьте правильный ответ

какой тип данных имеет поля разного типа?

- строка
- запись
- Литерный
- Символьный

Задание {{214}}

Отметьте правильный ответ

Для чего предназначен оператор Goto?

- оператор выбора

- безусловный переход
- оператор условия
- оператор создания записи

Задание {{215}}

Отметьте правильный ответ

Что содержит модуль CRT?

- содержит средства управления дисплеем и клавиатурой
- содержит пакет графических средств
- содержатся подпрограммы обеспечивающие работу всех процедур
- содержит средства реализации программ

Задание {{216}}

Отметьте правильный ответ

Какой раздел отсутствует в программе TP?

- раздел описания переменных
- раздел описания подпрограмм
- раздел описания констант
- раздел описания операторов

Задание {{217}}

Отметьте правильный ответ

Что такое множество?

- последовательность символов
- совокупность однотипных элементов, рассматриваемых как единое целое
- аналог таблицы, структурированный тип данных
- набор символов

Задание {{218}}

Отметьте правильный ответ

Как выглядят операторские скобки в языке TP?

- ()
- { }
- (* *)
- Begin ...End

Задание {{219}}

Отметьте правильный ответ

С помощью какого оператора в TP выводят данные на экран?

- Readln
- Writeln
- Read, Readln
- Write, Writeln

Задание {{220}}

Отметьте правильный ответ

С помощью какого оператора в TP вводят данные?

- Readln
- Writeln
- Read, Readln
- Write, Writeln

Задание {{221}}

Отметьте правильный ответ

Написать общий вид цикла While.

- While <условие> do <параметры>
- While <условие> do <оператор>
- While <оператор> do <условие>
- While <параметры> do <оператор>

Задание {{222}}

Отметьте правильный ответ

Написать общий вид цикла For.

- For <условие> to <оператор1> do < оператор2>
- For < оператор1> to <условие> do < оператор2>
- For <начальные знач. перем.> to <конечные знач. перем.> do <оператор>
- For < оператор2> to <условие> do < оператор1>

Задание {{223}}

Отметьте правильный ответ

Общий вид оператора IF?

- If <условие> Then <оператор1> Else <оператор2>
- If <оператор1> Then < оператор2> Else < условие >
- If < условие > Then < оператор2> Else < оператор1>
- If <параметры> Then <условие> Else <оператор>

Задание {{224}}

Отметьте правильный ответ

Написать общий вид цикла Repeat.

- Repeat <условие> Until < оператор>
- Repeat <оператор1> Until <оператор2>
- Repeat <оператор> Until <условие>
- Repeat <параметры> Until <условие>

Задание {{225}}

Отметьте правильный ответ

Что такое цикл?

- Оператор выбора
- Оператор условия
- Оператор повторений
- Оператор перехода

Задание {{226}}

Отметьте правильный ответ

Какую структуру имеет подпрограмма?

- Только имя подпрограммы
- Имя и тело подпрограммы
- Тело подпрограммы
- Тело подпрограммы и вызов себя самой

Задание {{227}}

Отметьте правильный ответ

Для чего предназначен оператор Goto?

- оператор выбора
- безусловный переход
- оператор условия
- оператор создания записи

Задание {{228}}

Отметьте правильный ответ

Что содержит модуль CRT?

- содержит средства управления дисплеем и клавиатурой
- содержит пакет графических средств
- содержатся подпрограммы обеспечивающие работу всех процедур
- содержит средства реализации программ

Задание {{229}}

Отметьте правильные ответы

Каким способом можно заполнить массив?

- По формуле
- Вставкой
- Случайным образом
- С клавиатуры

Задание {{230}}

Отметьте правильный ответ

Для чего предназначена процедура Close?

- Закрытие файла
- Открытие файла
- Удаление файла
- Создание файла

Задание {{231}}

Отметьте правильный ответ

Цикл For- это...

- цикл с параметром
- цикл с предшествующим условием
- цикл с последующим условием

Задание {{232}}

Отметьте правильный ответ

Цикл WHILE - это...

- цикл с параметром
- цикл с предшествующим условием
- цикл с последующим условием

Задание {{233}}

Отметьте правильный ответ

Цикл REPEAT- это...

- цикл с параметром
- цикл с предшествующим условием
- цикл с последующим условием

Задание {{234}}

Отметьте правильный ответ

Что такое цикл?

- Оператор выбора;
- Оператор условия;
- Оператор повторений;
- Оператор перехода

Задание {{235}}

Отметьте правильный ответ

В TP существует три вида циклов. Какие?

- WHILE, VAR, REPEAT
- FOR, WHILE, CASE
- REPEAT, WHILE, FOR
- WHILE, REPEAT, DO

Задание {{236}}

Отметьте правильный ответ

Какой из приведенных ниже циклов, является циклом с параметром?

- WHILE
- FOR
- DO
- REPEAT

Задание {{237}}

Отметьте правильный ответ

Какой из приведенных ниже циклов, является циклом с предусловием?

- CASE
- FOR
- REPEAT
- WHILE

Задание {{238}}

Отметьте правильный ответ

Какой из приведенных ниже циклов, является циклом с постусловием?

- REPEAT
- FOR
- WHILE
- VAR

Задание {{239}}

Отметьте правильный ответ

какая из строк верна?

- FOR I:=1 TO N DO
- FOR I=1 TO N DO
- FOR I:=N TO 1 DO
- FOR I<N TO M DO

Задание {{240}}

Отметьте правильный ответ

Какая из строк верна?

- WHILE I<N UNTIL A:=A+B
- WHILE A:=A+B DO I<N

- REPEAT I<N UNTIL A:=A+B
- WHILE I<N DO A:=A+B

Задание {{241}}

Отметьте правильный ответ

Какие из ниже перечисленных циклов, являются циклами с параметром и с постусловием, соответственно?

- WHILE и FOR
- B) FOR и REPEAT
- REPEAT и FOR
- FOR и WHILE

Задание {{242}}

Отметьте правильный ответ

Какие файлы называют типизированными?

- Текстовые
- Файлы состоящие из записи определенного типа
- Состоящие из разных типов
- Совокупность символов или байтов

Задание {{243}}

Отметьте правильный ответ

Какие файлы называют нетипизированными?

- Текстовые
- Файлы состоящие из записи определенного типа
- Состоящие из разных типов
- Совокупность символов или байтов

Задание {{244}}

Отметьте правильный ответ

Какая разница между процедурой и функцией,?

- Результат процедуры скалярная величина
- Нет разницы
- Функция возвращает результат явно
- процедура возвращает результат явно

Задание {{245}}

Отметьте правильный ответ

Какой командой подключается генератор случайных чисел?

- Randomize
- Graph
- Nod
- Dispose

3.Раздел 3 Программирование в объектно-ориентированной среде

Задание {{246}}

Отметьте правильный ответ

Полиморфизм - это...

- совокупность переменных состояния и связанных с ними методов
- механизм, который объединяет данные и методы, манипулирующие этими данными

это процесс, посредством которого один объект может наследовать свойства другого объекта

- это свойство, которое позволяет одно и тоже имя использовать для решения нескольких технически разных задач

Задание {{247}}

Отметьте правильный ответ

Наследование - это...

совокупность переменных состояния и связанных с ними методов

механизм, который объединяет данные и методы, манипулирующие этими данными

это процесс, посредством которого один объект может наследовать свойства другого объекта

это свойство, которое позволяет одно и тоже имя использовать для решения нескольких технически разных задач

Задание {{248}}

Отметьте правильный ответ

Инкапсуляция - это...

совокупность переменных состояния и связанных с ними методов

механизм, который объединяет данные и методы, манипулирующие этими данными

это процесс, посредством которого один объект может наследовать свойства другого объекта

это свойство, которое позволяет одно и тоже имя использовать для решения нескольких технически разных задач

Задание {{249}}

Отметьте правильный ответ

Объект состоит из трех частей:

наследование, полиморфизм, инкапсуляция

имя объекта, переменные состояния, методы

имя объекта, полиморфизм, инкапсуляция

Задание {{250}}

Отметьте правильный ответ

Пользовательский интерфейс должен быть:

полезным, удобным, выгодным

убеждающим, полезным, удобным

удобным, выгодным, убеждающим

Задание {{251}}

Отметьте правильный ответ

Свойство - ...

процедуры и функции, объявление которых включено в описание объекта и которые выполняют действия

инкапсуляция данных и методов их обработки

предоставляет информацию об объекте

Задание {{252}}

Отметьте правильный ответ

Метод

- процедуры и функции, объявление которых включено в описание объекта и которые выполняют действия
- процедуры и функции, объявление которых включено в описание объекта и которые выполняют действия инкапсуляция данных и методов их обработки
- процедуры и функции, объявление которых включено в описание объекта и которые выполняют действия предоставляет информацию об объекте

Задание {{253}}

Отметьте правильный ответ

Класс - это

- процедуры и функции, объявление которых включено в описание объекта и которые выполняют действия
- инкапсуляция данных и методов их обработки
- предоставляет информацию об объекте

Задание {{254}}

Отметьте правильный ответ

К базовым понятиям объектно-ориентированного программирования относят:

- наследование, инкапсуляция, полиморфизм
- объект, методы, свойства-
- объект, класс, свойства

Задание {{255}}

Отметьте правильный ответ

Инкапсуляция - это...

- механизм, который объединяет данные и методы, манипулирующие этими данными, и защищает и то и другое от внешнего вмешательства или неправильного использования
- это процесс, посредством которого один объект может наследовать свойства другого объекта и добавлять к ним черты, характерные только для него
- это свойство, которое позволяет одно и тоже имя использовать для решения нескольких технически разных задач

Задание {{256}}

Отметьте правильный ответ

Полиморфизм - это...

- механизм, который объединяет данные и методы, манипулирующие этими данными, и защищает и то и другое от внешнего вмешательства или неправильного использования
- это процесс, посредством которого один объект может наследовать свойства другого объекта и добавлять к ним черты, характерные только для него
- это свойство, которое позволяет одно и тоже имя использовать для решения нескольких технически разных задач.

Задание {{257}}

Отметьте правильный ответ

Наследование - это...

- это процесс, посредством которого один объект может наследовать свойства другого объекта и добавлять к ним черты, характерные только для него.
- это свойство, которое позволяет одно и тоже имя использовать для решения нескольких технически разных задач
- механизм, который объединяет данные и методы, манипулирующие этими данными, и защищает и то и другое от внешнего вмешательства или неправильного использования

Задание {{258}}

Отметьте правильный ответ

Объектно-ориентированное программирование - это...

- механизм, который объединяет данные и методы, манипулирующие этими данными, и защищает и то и другое от внешнего вмешательства или неправильного использования
- это методология, которая основана на представлении программы в виде совокупности объектов
- это процесс, посредством которого один объект может наследовать свойства другого объекта и добавлять к ним черты, характерные только для него

Задание {{259}}

Отметьте правильный ответ

Состояние объекта -

- это свойство, отличающее один объект от других
- характеризуется перечнем функций и свойств данного объекта
- характеризует то, как данный объект "общается" с другими объектами
- описывает связь одного объекта программы с другими объектами

Задание {{260}}

Отметьте правильный ответ

Под ошибкой подразумевается

- место в программе, где искажение проявляется или становится очевидным
- неправильность, погрешность или неумышленное искажение объекта или процесса
- место в программе, где возникают условия для появления искажений
- исправление выявленных искажений в процессе тестирования программы

Задание {{261}}

Отметьте правильный ответ

Под отладкой понимается процесс

- нахождения и исправления ошибок
- позволяющий получить программу, которая функционирует с требуемыми характеристиками
- оптимизации программы
- тиражирования программы

Задание {{262}}

Отметьте правильный ответ

Для тестирования программы используют

- простые тестовые данные
- просчитанные данные
- сложные данные
- произвольные данные
- оптимизация программ

Задание {{263}}

Отметьте правильный ответ

Тестирование - это...

- действие, направленное на выявление ошибок
- регистрация программы
- исправление выявленных ошибок

Задание {{264}}

Отметьте правильный ответ

Тестирование - это...

- процесс создания загрузочного файла программы
- запуск программы на выполнение
- процесс многократного выполнения программы с целью обнаружения максимального количества ошибок
- процесс нахождения и исправления ошибок

Задание {{265}}

Отметьте правильный ответ

В окне Properties указываются

- свойства объекта
- свойства проекта
- свойства и методы
- свойства формы

Задание {{266}}

Отметьте правильный ответ

В окне Properties указываются

- методы объекта
- свойства объекта
- события объекта

Задание {{267}}

Отметьте правильный ответ

Форма - это...

- место расположения компонентов
- место расположения методов
- место расположения свойств объекта

Задание {{268}}

Отметьте правильный ответ

Объект - это...

- структурная единица, составляющая в целом программу
- это именованная часть любой программы
- совокупность переменных состояния и связанных с ними методов (операций)

Задание {{269}}

Отметьте правильный ответ

Поле редактирования - это...

- Компонент Button
- Компонент Label
- Компонент Edit
- Компонент ScrollBar

Задание {{270}}

Отметьте правильный ответ

Окно стартовой формы Form1 представляет собой...

- заготовку главного окна приложения

- меню команд
- окно редактора свойств объектов
- список компонентов

Задание {{271}}

Отметьте правильный ответ

Поле вывода метки - это

- Компонент ScrollBar
- Компонент Label
- Компонент Button
- Компонент Edit

Задание {{272}}

Отметьте правильный ответ

Какая клавиша запускает проект в Visual Basic?

- F10
- CTRL + F9
- F5
- F9

Задание {{273}}

Отметьте правильный ответ

Что такое консольное приложение?

- это монитор и клавиатура, рассматриваемые как единое устройство
- устройством вывода
- программа, предназначенная для работы в операционной системе MS-DOS
- обычное приложение любого объектно-ориентированного языка программирования

Задание {{274}}

Отметьте правильный ответ

Охарактеризуйте компонент -Edit

- Поле пояснений
- Командная кнопка
- Поле ввода данных
- Группа кнопок

Задание {{275}}

Отметьте правильный ответ

Охарактеризуйте компонент -Label

- Поле пояснений
- Командная кнопка
- Поле ввода данных
- Группа кнопок

Задание {{276}}

Отметьте правильный ответ

Охарактеризуйте компонент -Button

- Поле пояснений
- Командная кнопка
- Поле ввода данных
- Группа кнопок

Задание {{277}}

Отметьте правильный ответ

С помощью какого компонента ставятся полосы прокрутки

- TComboBox
- TListBox
- TToolBar
- TScrollBar

Задание {{278}}

Отметьте правильный ответ

С помощью какого компонента можно добавить списки выбора

- TLabel
- TListBox
- TToolBar
- TScrollBar

Задание {{279}}

Отметьте правильный ответ

Объектно-ориентированное программирование - это...

- совокупность переменных состояния и связанных с ними методов
- это процесс, посредством которого один объект может наследовать свойства другого объекта
- методология, которая основана на представлении программы в виде совокупности объектов

Задание {{280}}

Отметьте правильный ответ

Объект ООП - это...

- совокупность переменных состояния и связанных с ними методов
- механизм, который объединяет данные и методы, манипулирующие этими данными
- это свойство, которое позволяет одно и тоже имя использовать для решения нескольких технически разных задач