ФИО _____ класс_____

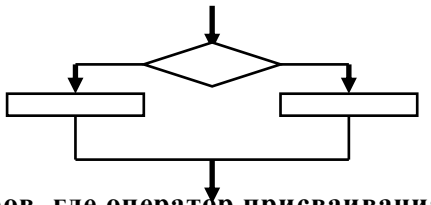
Контрольная работа.

«Основы алгоритмизации и начала программирования»

1. Алгоритм — это:
а) правила выполнения определенных действий;
б) ориентированный граф, указывающий порядок исполнения некоторого набора команд;
в) понятное и точное предписание исполнителю совершить последовательность действий, направленных на достижение поставленных целей;
г) набор команд для компьютера.

2. Алгоритм называется линейным:
а) если он составлен так, что его выполнение предполагает многократное повторение одних и тех же действий;
б) если ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий;
в) если его команды выполняются в порядке их естественного следования друг за другом независимо от каких-либо условий;
д) если он включает в себя вспомогательный алгоритм.

3. Алгоритмическая структура, какого типа изображена на блок-схеме?
а) цикл;
б) ветвление;
в) подпрограмма;
г) линейная.



4. Напишите номера примеров, где оператор присваивания или имя переменной написаны неверно
а) A:=5+5;
б) C = D$;
в) 1game:= 30;
г) a=c=5.

5. Какое слово используют для описания переменных величин в программе?
а) const; б) var; в) real; г) uses.

6. Что не является способом записи алгоритма?
а) словесное описание;
б) программа;
в) таблица;
г) блок-схема.

7. Алгоритмическая структура, какого типа записана ниже?
IF Условие THEN
Серия 1
ELSE
Серия 2
END.
а) Циклическая;
б) Ветвление;
в) Линейный.

8. Определите значение переменной "s" после выполнения фрагмента программы.
x: = 4;
y: = 3;
Если x < y то s: = x + y иначе s: = x - y;
а) 5;
б) 1;
в) -1;
г) -5.

9. Написать программу на ПК, проверить работоспособность и переписать на листок: «Дана сторона квадрата *a.* Найти его площадь $S = a^2$.»

10. Написать программу на ПК, проверить работоспособность и переписать на листок: «Дано целое число. Если оно является положительным, то прибавить к нему 1; в противном случае не изменять его. Вывести полученное число.»

ФИО_____класс_____

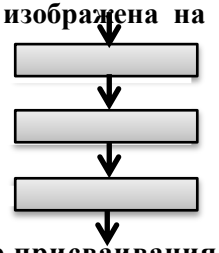
Контрольная работа:

«Основы алгоритмизации и начала программирования»

1. Алгоритм — это:
а) понятное и точное предписание исполнителю совершить последовательность действий, направленных на достижение поставленных целей;
б) ориентированный граф, указывающий порядок исполнения некоторого набора команд;
в) правила выполнения определенных действий;
г) набор команд для компьютера.

2. Алгоритм называется разветвляющимся:
а) если он составлен так, что его выполнение предполагает многократное повторение одних и тех же действий;
б) если ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий;
в) если его команды выполняются в порядке их естественного следования друг за другом независимо от каких-либо условий;
д) если он включает в себя вспомогательный алгоритм.

3. Алгоритмическая структура, какого типа изображена на блок-схеме?
а) цикл;
б) ветвление;
в) подпрограмма;
г) линейная.



4. Напишите номера примеров, где оператор присваивания или имя переменной написаны неверно
а) A:=5+5;
б) C = D$;
в) 1game:= 30;
г) a=c=5.

5. Какое слово используют для описания переменных величин в программе?
а) const; б) uses; в) real; г) var.

6. Что не является способом записи алгоритма?
а) словесное описание;
б) программа;
в) таблица;
г) блок-схема.

7. Алгоритмическая структура, какого типа записана ниже?
IF Условие THEN
Серия 1
END.
а) Циклическая;
б) Ветвление;
в) Линейный.

8. Определите значение переменной "c" после выполнения фрагмента программы.
a: = - 2;
b: = - 3;
a: =b + a * 3;
Если a < b то c: =a - b иначе c: = b - a;
а) 6;
б) -12;
в) -6;
г) 12.

9. Написать программу на ПК, проверить работоспособность и переписать на листок: «Даны катеты прямоугольного треугольника *a* и *b.*
Найти его периметр *P: P = a + b + c.»*

10. Написать программу на ПК, проверить работоспособность и переписать на листок: «Дано целое число. Если оно является положительным, то прибавить к нему 1; в противном случае вычесть из него 2. Вывести полученное число.»