

ТЕСТ ПО ОСНОВАМ ПРОГРАММИРОВАНИЯ. PASCAL.

Выполнил: Макеев Н.



Начать

1. Когда необходимо составлять блок-схему программы?

1. До начала составления самой программы

2. После составления программы

3. В процессе составления программы

2. Наиболее наглядной формой описания алгоритма является структурно-стилизированный метод

1. Представление алгоритма в виде схемы

2. Язык программирования высокого уровня

3. Словесное описание алгоритма

3. Перевод программ с языка высокого уровня на язык более низкого уровня обеспечивает программа

1. ассемблер

2. паскаль

3. компилятор

4. фортран

4. В графических схемах алгоритмов стрелки направлений на линиях ПОТОКОВ

1. необходимо рисовать, если направление потока сверху вниз и слева направо

2. рисовать не нужно

3. необходимо рисовать, если направление потока снизу вверх и справа налево

4. можно рисовать или не рисовать

5. Разработка алгоритма решения задачи – это

1. сведение задачи к математической модели, для которой известен метод решения

2. выбор наилучшего метода из имеющихся

3. точное описание данных, условий задачи и ее целого решения

4. определение последовательности действий, ведущих к получению результатов

6. Алгоритм, в котором действия выполняются друг за другом, не повторяясь называется:

1. линейным

2. циклическим

3. разветвленным

4. простым

7. Символьный тип данных объявляется служебным словом:

1. CHAR

2. STRING

3. BYTE

4. WORD

8. В операторе присваивания $summa := \text{sqr}(x) + 3 * a$ переменными являются

1. a, x, summa

2. x, a

3. sqr, x, a

4. summa, sqr, x, a

9. Вещественный тип данных объявляется служебным словом:

1. INTEGER

2. REAL

3. LONGINT

4. SHORTINT

10. Раздел переменных определяется служебным словом:

1. LABEL

2. TYPE

3. VAR

4. ARRAY



ПОЗДРАВЛЯЮ!

Закончить