



Паскаль

Вариант 1

Введите фамилию и имя

Всего заданий

17

[Начать тестирование](#)

Время тестирования

15

мин.

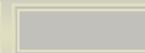
Для вывода результатов в Паскале используется оператор:

- 1 begin
- 2 readln
- 3 write
- 4 print



Что из нижеперечисленного не входит в алфавит языка Паскаль?

- 1 латинские строчные и прописные буквы
- 2 служебные слова
- 3 русские строчные и прописные буквы
- 4 знак подчеркивания



**В данном фрагменте программы:
program error;
begin
suMma: = 25-14;
end.
ошибкой является:**

1

некорректное имя программы

2

не определенное имя переменной

3

некорректное имя переменной

4

запись арифметического выражения



Какая последовательность символов не может служить именем в языке Паскаль?

1 _mas

2 maS1

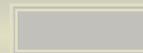
3 d2

4 2d



Вещественные числа имеют тип данных:

- 1 real
- 2 integer
- 3 boolean
- 4 string



В каком из условных операторов допущена ошибка?

- 1 if b=0 then writeln ('Деление невозможно.') ;
- 2 if a<b then min := a ; else min := b ;
- 3 if a>b then max := a else max := b ;
- 4 if (a>b) and (b<0) then c := a+b ;



В программе на языке Паскаль обязательно должен быть:

- 1 заголовок программы
- 2 блок описания используемых данных
- 3 программный блок
- 4 оператор присваивания



Какого раздела не существует в программе, написанной на языке Паскаль?

- 1 заголовка
- 2 примечаний
- 3 описаний
- 4 операторов



Языковые конструкции, с помощью которых в программах записываются действия, выполняемые в процессе решения задачи, называется:

- 1 операндами
- 2 операторами
- 3 выражениями
- 4 данными



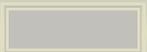
Описать переменную - это значит указать её:

- 1 имя и значение
- 2 имя и тип
- 3 тип и значение
- 4 имя, тип и значение



Разделителями между операторами служит:

- 1 точка
- 2 точка с запятой
- 3 пробел
- 4 запятая



При присваивании изменяется:

- 1 имя переменной
- 2 тип переменной
- 3 значение переменной
- 4 значение константы



Для вычисления квадратного корня из x используется функция:

- 1 `abs (x)`
- 2 `sqr (x)`
- 3 `sqrt (x)`
- 4 `int (x)`



В условном операторе и после then и после else нельзя использовать:

- 1 оператор вывода
- 2 составной оператор
- 3 несколько операторов
- 4 условный оператор



Определите значение переменной "с" после выполнения следующего фрагмента программы: $a := 100$;
 $b := 30$;
 $a := a - b * 3$;
if $a > b$ then $c := a - b$ else $c := b - a$;

1 20

2 70

3 -20

4 180



Найдите ошибку в программе:

```
program Prim_2_1;  
var a,b:integer;  
begin  
  readln(a,b,c,d,f );  
  p:=a+b+c+d+f;  
  writeln('p=',p);  
end.
```

- 1 не все переменные описаны в разделе описания переменных
- 2 отсутствует раздел переменных
- 3 отсутствуют вычисления в программе
- 4 допущена ошибка в операторе присваивания



Условный оператор

`if a mod 2=0 then write ('Да') else write ('Нет')` позволяет определить, является ли число a :

- 1 целым
- 2 двухзначным
- 3 четным
- 4 простым



Результаты тестирования

Оценка

Правильных ответов

Набранных баллов

Ошибки в выборе
ответов на задания:

Всего заданий бал.

[Снова](#)

[Выход](#)

Затрачено времени