

Тест по теме «Программирование на языке Паскаль»



[Начать тест](#)

Результат теста

Верно: 11

Ошибки: 2

Отметка: 3

Вопрос №1

Какая последовательность символов не может служить именем в языке Паскаль

Mas1

D2

Mas 1

D_2



Вопрос №2

Вещественные числа имеют тип данных:

INTEGER

REAL

BOOLEAN

STRING



Вопрос №3

В программе на языке Паскаль обязательно должен быть:

Заголовок программы

Программный блок

Оператор присваивания

Блок описания используемых данных



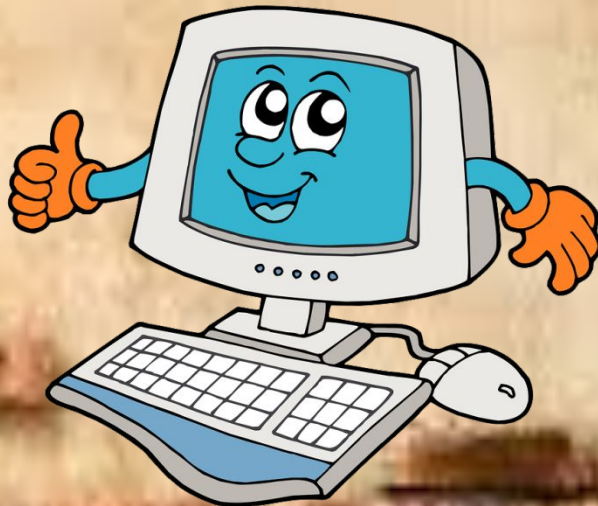
Вопрос №4

Описать переменную – это значит указать ее:

**Тип и
значение**

Имя и тип

**Имя и
значение**



**Имя, тип и
значение**

Вопрос №5

*Разделителями между операторами
служит:*

Точка с
запятой

Точка

Пробел

Запятая



Вопрос №6

В данном фрагменте программы:

Program error;

SuMma:=25-14;

end.

Ошибкой является:

Некорректное имя
переменной

Запись
арифметического
выражения

Некорректное
имя программы

Не определенное
имя переменной

Вопрос №7

*Какая клавиша нажимается после набора последнего данного в операторе **read**:*

Enter

Ctrl

Пробел

Точка с
запятой



Вопрос №8

При присваивании изменяется:

**Значение
константы**

**Имя
переменной**

**Значение
переменной**

**Тип
переменной**



Вопрос №9

*Для вывода результатов в Паскале
используется оператор:*

Readln

Write

Print

Begin

```
program JJJ;  
begin  
  writeln ('      ^^');  
  writeln (' ///O\\');  
  writeln ('\\\\\\\\\\\\\\\\');  
  writeln ('          #####');  
  writeln ('          #####');  
  writeln ('          #      #');  
  writeln ('          _____');  
  writeln (' #####');  
end.
```

Вопрос №10

Для вычисления квадратного корня из X используется функция:

Int (x)

Sqrt (x)

Abs (x)

Sqr (x)



Вопрос №11

В каком из условных операторов допущена ошибка?

If (a>b) then max:=a
else max:=b;

If (a<b) then min:=a;
else min:=b;

If (a>b) and (b>0) then
c:=a+b;

If (b=0) then writeln
(‘Деление
невозможно’);

Вопрос №12

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

**Оператор
вывода**

**Сложное
условие**

**Оператор
присваивания**

**Несколько
операторов**



Вопрос №13

Определите значение переменной c после выполнения фрагмента программы:

a:=100;

b:= 30;

a:=a – b*3;

***If a>b then c:=a-b
else c:=b-a***

180

20

70

- 20