№ 1

1) **Какая последовательность символов не может служить именем в языке Паскаль?**

а) maks б) s в) a5 г) 2n.

2) **При присваивании изменяется:**

а) значение переменной; б) имя переменной; в) тип переменной; г) значение константы.

3) **Для ввода результатов в Паскале используется оператор**

а) write б) begin в) readln г) print

4) **Для вывода результатов в Паскале используется оператор**

а) write б) begin в) readln г) print

5) **Запишите через оператор присваивания**

а) вычисления среднего арифметического переменных $x1$ и $x2$;

б) уменьшения на единицу значения переменной k;

в) увеличения на единицу значения переменной i;

г) вычисления стоимости покупки, состоящей из нескольких тетрадей, нескольких ручек и нескольких карандашей.

№ 2

1) Чему равно значение переменной *a*

```
a:=8
b:=6+3*a
a:=b/3*a
```

2) Сколько здесь переменных, какой тип, сколько команд присваивания, ввода и вывода

```
program n 1;
  var r, c, s: real;
begin
  r:=5.4;
  c:=2*r;
  s:=r*r;
  writeln ('c=', c );
  writeln ('s=', s )
end.
```

3) 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;
```

4) Дан фрагмент программы:

```
a:=10; b:=a+1: a:=b-a; write (a, b)
```

Какие числа будут выведены на экран компьютера?

5) Дан фрагмент программы:

```
read (a); read (b); c:=a+b; write (a, b); write (c)
```

Упростите его, сократив число операторов ввода и вывода.