

# № 1

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

- а) maks      б) s      в) a5      г) 2n.

**При присваивании изменяется:**

**2)** 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  $x_1$  и  $x_2$ ;  
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  $c$  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.