

Тест 2

1) Что изменяет операция присваивания?

- 1) значение переменной
- 2) имя переменной
- 3) тип алгоритма
- 4) тип переменной
- 5) не изменяет ничего

2) Переменная в программировании считается полностью заданной, если известны ее:

- 1) тип, имя
- 2) имя, значение
- 3) тип, значение
- 4) значение
- 5) тип, имя, значение

3) Чему будут равны значения переменных X, Y и Z после выполнения фрагмента программы на Паскале?

```
X :=5;  
Y:=3;  
Z :=X*Y;  
Y:=Y-X;  
X :=X+ Y;  
Z :=4*Z+X
```

- 1) X=5; Y=3; Z=12
- 2) X=3; Y=-2; Z=-12
- 3) X=3; Y=-2; Z=-63
- 4) X=3; Y=-2; Z=63
- 5) X=5; Y=3; Z=15

4) Выбрать оператор присваивания с ошибкой:

- 1) SKOLA:=A/B
- 2) FF3A:=3*B/C+D
- 3) X:=(Y+1)(X+1)
- 4) M:=((2+2))-5
- 5) K54:=D9876

5) Выбрать арифметическое выражение, соответствующее формуле $\frac{X}{A*B} + Y + \frac{B}{A}$

- 1) $X/A*(B+Y)*B/A$
- 2) $X/A*(B+Y+/A)$
- 3) $X/(A*B)+(Y+B)/A$
- 4) $X/A*B+Y+B/A$
- 5) $X/(A*B)+Y+B/A$

6) Выбрать последовательность команд, меняющих местами две величины X и Y.

- 1) X :=Y; Y :=X
- 2) X :=A; X :=Y; A :=Y

- 3) $X := Y$
- 4) $A := X; X := Y; Y := A$
- 5) $X := A; Y := X; A := Y$

7) Чему будет равно значение переменной S после выполнения фрагмента программы на Паскале?

```
A := 2; B := 3;
IF A < B THEN S := A * B ELSE S := A + B;
WRITE (S);
```

- 1) 2
- 2) 6
- 3) 5
- 4) 3
- 5) 11

8) Выбрать фрагмент программы на Паскале, в котором переменной Y присваивается значение, равное 0, если $-5 < X < 5$. в противном случае переменной Y присваивается значение, равное 1.

- 1) $Y := 1; \text{ IF } X > -5 \text{ THEN IF } X < 5 \text{ THEN } Y := 0;$
- 2) $\text{ IF } X > -5 \text{ THEN IF } X < 5 \text{ THEN } Y := 0 \text{ ELSE } Y := 1;$
- 3) $\text{ IF } X < -5 \text{ THEN IF } X > 5 \text{ THEN } Y := 1 \text{ ELSE } Y := 0;$
- 4) $\text{ IF } X > -5 \text{ THEN IF } X < 5 \text{ THEN } Y := 0; Y := 1;$
- 5) $\text{ IF } X > -5 \text{ THEN } Y := 0 \text{ ELSE } Y := 1; \text{ IF } X < 5 \text{ THEN } Y := 1;$

9) Чему будет равно значения переменной S после выполнения фрагмента программы на Паскале?

```
S := 0; i := 0;
WHILE i < 3 DO
BEGIN
i := i + 1;
S := S + i * i;
END;
```

- 1) S=0
- 2) S=6
- 3) S=10
- 4) S=14
- 5) S=18

10) Какое значение нужно ввести при исполнении программы, чтобы в результате было выведено значение 128?

```
var i, n, p : integer;
begin write ('Введите n ');
      readln (n);
      p:=1;
      for i:=0 to n do
p:=p*2;
      write (p);
end.
```

- 1) $n=6$
- 2) $n=8$
- 3) $n=16$
- 4) $n=32$
- 5) $n=7$

11) Чему будет равно значения переменной S после выполнения фрагмента программы на Паскале?

```
a := 1; b := 1;
WHILE a+b<10 DO
BEGIN
a := a + 1;
b := b + a;
END;
s := a + b;
```

- 1) $S=0$
- 2) $S=6$
- 3) $S=10$
- 4) $S=14$
- 5) $S=18$

12) Чему будут равны значения переменных S и i после выполнения фрагмента программы на Паскале?

```
S := 0; i := -2;
WHILE i < 2 DO
BEGIN
i := i+1;
IF i=0 THEN A:=1 ELSE A:=1/i;
S:=S+A;
END;
```

- 1) $S= 1.5; i=2$
- 2) $S= 1; i=2$
- 3) $S= 0.5; i=2$
- 4) $S= 1; i=1$
- 5) $S= 0.5; i=1$

13) Чему будет равно значения переменной S после выполнения фрагмента программы на Паскале?

```
S := 128;
FOR i := 1 TO 4 DO S := S - 3;
```

- 1) $S=112$
- 2) $S=116$
- 3) $S=124$
- 4) $S=16$
- 5) $S=125$

14) Чему будет равно значения переменной d после выполнения фрагмента программы на Паскале?

```
var x,y,d : integer;
```

```

begin  x:=5; y:=2;
      if (y>x+2) or (y>0)
      then d:=x+2
      else d:=y-x;
      write(d);
      d:=10;
end.

```

- 1) d=2
- 2) d=3
- 3) d=5
- 4) d=7
- 5) d=10

15 Чему будет равно значения переменной S после выполнения фрагмента программы на Паскале?

```

FOR i :=1 TO 3 DO
BEGIN
  S :=0;
  FOR j :=2 TO 2 DO
    S :=i + j;
  END;
END;

```

- 1) S=0
- 2) S=6
- 3) S=5
- 4) S=12
- 5) S=10

16) Чему будут равны значения переменных S и i после выполнения алгоритма?

```

S:=0; i:= -3;
ПОКА i < 2 ПОВТОРЯТЬ
ЕСЛИ i < 0 ТО A :=i * i ИНАЧЕ A := i - 1 КОНЕЦ ВЕТВЛЕНИЯ
S := S + A;
i := i + 1;
КОНЕЦ ЦИКЛА

```

- 1) S= 1; i=1
- 2) S= 13; i=2
- 3) S=14; i=2
- 4) S= 2; i=2
- 5) S= 13; i=1

17) Выбрать фрагмент алгоритма, позволяющий найти максимальное из трех чисел x, y, z.

- 1) ЕСЛИ $x > y$ ТО $b := x$ КОНЕЦ ВЕТВЛЕНИЯ $b := y$ ЕСЛИ $b < z$ ТО $b := z$ КОНЕЦ ВЕТВЛЕНИЯ
- 2) ЕСЛИ $x > y$ ТО $b := x$ ИНАЧЕ $b := y$ КОНЕЦ ВЕТВЛЕНИЯ ЕСЛИ $b > z$ ТО $b := z$ КОНЕЦ ВЕТВЛЕНИЯ
- 3) ЕСЛИ $x > y$ ТО $b := x$ ЕСЛИ $b < z$ ТО $b := z$ ИНАЧЕ $b := y$ КОНЕЦ ВЕТВЛЕНИЯ КОНЕЦ ВЕТВЛЕНИЯ
- 4) ЕСЛИ $x > y$ ТО $b := x$ ИНАЧЕ ЕСЛИ $b < z$ ТО $b := z$ ИНАЧЕ $b := y$ КОНЕЦ ВЕТВЛЕНИЯ КОНЕЦ ВЕТВЛЕНИЯ

5) ЕСЛИ $x > y$ ТО $b := x$ ИНАЧЕ $b := y$ КОНЕЦ ВЕТВЛЕНИЯ ЕСЛИ $b < z$ ТО $b := z$ КОНЕЦ ВЕТВЛЕНИЯ

18) Чему будет равно значения переменной Y после выполнения программы на Паскале, если было введено 4?

```
var X, Y: integer;  
begin  
  read (X);  
  X:=X*10;  
  if X>40 then Y:=X+5  
    else if X=40 then Y:=X*5  
      else begin Y:=X+10; Y:=Y*2 end;  
  write (Y);  
end.
```

- 1) Y=40
- 2) Y=45
- 3) Y=50
- 4) Y=100
- 5) Y=200