**10 класс. Проверочный тест № 3 по теме**

"Программирование обработки информации"

1. **как называется свойство алгоритма, означающее,  
   что путь решения задачи разделён на отдельные шаги?**

дискретность

понятность

результативность

определённость

массовость

1. **Ручная трассировка  -**

это модель действий, выполнение которых приводит к какому-то результату

это отладочное выполнение программы, при котором на экран или на принтер выводятся аргументы  
и результаты выполнения каждой команды

это процесс пошагового выполнения программы

это заполнение трассировочной таблицы

это модель работы процессора при исполнении алгоритма

1. **Соотнесите группу и имя типа данных**

Longint 

Integer 

Boolean 

Word 

Real 

Byte 

Shortint 

Single 

Char 

1. **Переменная – это**

величина, имеющая имя, тип и значение.  
значение можно изменять во время работы программы

это команда для записи нового значения в переменную

величина, имеющая имя и тип  
тип можно изменять во время работы программы

1. **Выберите верные правила,  
   которые нужно соблюдать при записи арифметических выражений**

Часть выражения, которая записана в скобках, вычисляется в первую очередь

Знак умножения можно опускать

Все символы нужно писать в строчку на одном уровне

При записи выражения нельзя допускать два идущих друг за другом арифметических знака

Если несколько операций одинакового приоритета записаны подряд, то нужно их выполнять слева направо

Необходимо соблюдать порядок выполнения действий: функциий, деление, умножение, возведение в степень, вычитание, сложение, унарная операция изменения знака

1. **При присваивании изменяется:**

имя переменной

тип переменной

значение переменной

значение константы

1. **Описать переменную − это значит указать её:**

имя, тип и значение

тип и значение

имя и тип

имя и значение

1. **Для генерации случайного целого числа  
   из промежутка [10; 20) необходимо использовать выражение:**

random(10) +10

random\*20

random(10) \*2

random(20)

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

maS1

\_mas

d2

2d

1. **Разработчиком языка Паскаль является:**

Никлаус Вирт

Блез Паскаль

Эдсгер В. Дейкстра

Норберт Винер

1. **В программе на языке Паскаль обязательно должен быть:**

оператор присваивания

заголовок программы

блок описания используемых данных

программный блок

1. **Для вывода результатов в Паскале используется оператор**

writeln

write

begin

readln

print

read

1. **В каком из условных операторов допущена ошибка?**

if a>b then max:=a else max:=b;

if b=0 then writeln ('Деление невозможно.');

if a<b then min:=a; else min:=b;

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

1. **В условном операторе и после then и после else нельзя использовать:**

составной оператор

оператор вывода

условный оператор

несколько операторов

1. **Какого оператора цикла не существует в языке Паскаль?**

for

loop

while

repeat...until