

Тест по информатике
Алгоритмические структуры
11 класс

1. Какое определение можно использовать для циклического алгоритма?
- 1) способ представления алгоритма с помощью геометрических фигур
 - 2) алгоритм, содержащий многократные повторения некоторых операторов
 - 3) алгоритм, содержащий условия
 - 4) представление алгоритма в форме таблиц и расчетных формул
2. Какой тип алгоритма должен быть выбран при решении квадратного уравнения?
- 1) линейный
 - 2) разветвляющийся
 - 3) циклический
 - 4) любой
3. Исполнитель Черепашка перемещается на экране компьютера, оставляя след в виде линии. В каждый конкретный момент известно положение исполнителя и направление его движения. У исполнителя существуют две команды:
- Вперед n** , где n – целое число, вызывающая передвижение черепашки на n шагов в направлении движения.
- Направо m** , где m – целое число, вызывающая изменение направления движения на m градусов по часовой стрелке.
- Запись **Повтори 5 [Команда1 Команда2]** означает, что последовательность команд в скобках повторится 5 раз.

Черепашке был дан для исполнения следующий алгоритм:

Повтори 5 [Вперед 10 Направо 72]

Какая фигура появится на экране?

- 1) незамкнутая ломаная линия
 - 2) правильный треугольник
 - 3) квадрат
 - 4) правильный пятиугольник
4. Сколько клеток лабиринта соответствуют требованию, что, начав движение в ней и выполнив следующую программу, РОБОТ уцелеет и остановится в закрашенной клетке (клетка A1)?

НАЧАЛО

ПОКА <слева свободно ИЛИ сверху свободно>

ЕСЛИ <слева свободно>

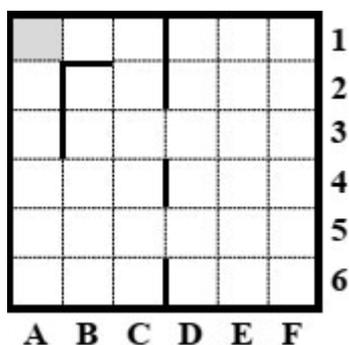
ТО влево

ИНАЧЕ вверх

КОНЕЦ ЕСЛИ

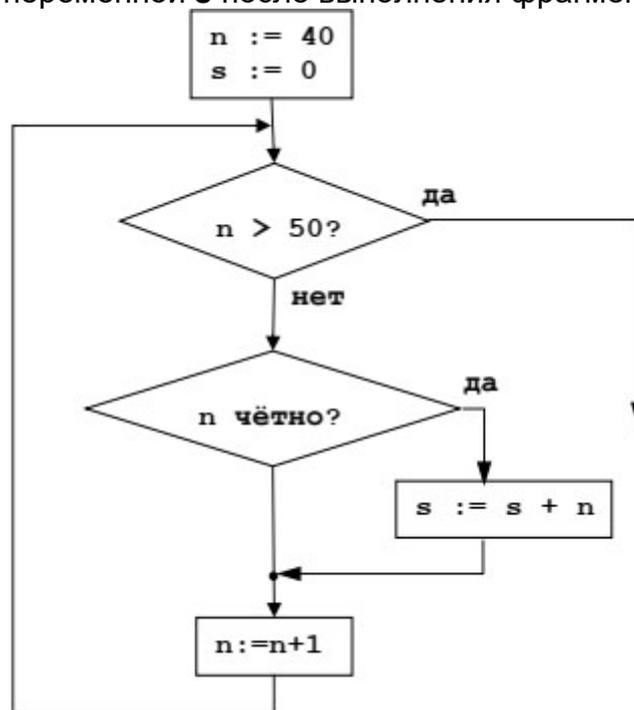
КОНЕЦ ПОКА

КОНЕЦ



- 1) 14
- 2) 20
- 3) 26
- 4) 28

5. Определите значение переменной **s** после выполнения фрагмента алгоритма.



*Ответы на тест по информатике
Алгоритмические структуры
11 класс*

- 1. 2
- 2. 2
- 3. 4
- 4. 2
- 5. 270