ПРИЛОЖЕНИЕ 3

**Электронный тест в тестовой оболочке MyTestEditor**

1. Алгоритм — это:

а) правила выполнения определенных действий;

б) ориентированный граф, указывающий порядок исполнения некоторого набора команд;

в) понятное и точное предписание исполнителю совершить последовательность действий, направленных на достижение поставленных целей;

г) набор команд для компьютера;

д) протокол вычислительной сети.

2. Укажите наиболее полный перечень способов записи алгоритмов:

а) словесный, графический, псевдокод, программный;

б) словесный;

в) графический, программный;

г) словесный, программный;

д) псевдокод.

3. Суть такого свойства алгоритма как *результативность* заключается в том, что:

а) алгоритм должен иметь дискретную структуру (должен быть разбит на последовательность отдельных шагов);

б) записывая алгоритм для конкретного исполнителя, можно использовать лишь те команды, что входят в систему его команд;

в) алгоритм должен обеспечивать решение не одной конкретной задачи, а некоторого класса задач данного типа;

г) при точном исполнении всех команд алгоритма процесс должен прекратиться за конечное число шагов, приведя к определенному результату;

д) исполнитель алгоритма не должен принимать решения, не предусмотренные составителем алгоритма.

4. Суть такого свойства алгоритма как *массовость* заключается в том, что:

а) алгоритм должен иметь дискретную структуру (должен быть разбит на последовательность отдельных шагов);

б) записывая алгоритм для конкретного исполнителя, можно использовать лишь те команды, что входят в систему его команд;

в) алгоритм должен обеспечивать решение не одной конкретной задачи, а некоторого класса задач данного типа;

г) при точном исполнении всех команд алгоритма процесс должен прекратиться за конечное число шагов, приведя к определенному результату;

д) исполнитель алгоритма не должен принимать решения, не предусмотренные составителем алгоритма.

5. Суть такого свойства алгоритма как *дискретность*заключается в том, что:

а) алгоритм должен иметь дискретную структуру (должен быть разбит на последовательность отдельных шагов);

б) записывая алгоритм для конкретного исполнителя, можно использовать лишь те команды, что входят в систему его команд;

в) алгоритм должен обеспечивать решение не одной конкретной задачи, а некоторого класса задач данного типа;

г) при точном исполнении всех команд алгоритма процесс должен прекратиться за конечное число шагов, приведя к определенному результату;

д) исполнитель алгоритма не должен принимать решения, не предусмотренные составителем алгоритма.

6. Суть такого свойства алгоритма как *понятность* заключается в том, что:

а) алгоритм должен иметь дискретную структуру (должен быть разбит на последовательность отдельных шагов);

б) записывая алгоритм для конкретного исполнителя, можно использовать лишь те команды, что входят в систему его команд;

в) алгоритм должен обеспечивать решение не одной конкретной задачи, а некоторого класса задач данного типа;

г) при точном исполнении всех команд алгоритма процесс должен прекратиться за конечное число шагов, приведя к определенному результату;

д) исполнитель алгоритма не должен принимать решения, не предусмотренные составителем алгоритма.

7. Суть такого свойства алгоритма как *детерминируемость* заключается в том, что:

а) алгоритм должен иметь дискретную структуру (должен быть разбит на последовательность отдельных шагов);

б) записывая алгоритм для конкретного исполнителя можно использовать лишь те команды, что входят в систему его команд;

в) алгоритм должен обеспечивать решение не одной конкретной задачи, а некоторого класса задач данного типа;

г) при точном исполнении всех команд алгоритма процесс должен прекратиться за конечное число шагов, приведя к определенному результату;

д) исполнитель алгоритма не должен принимать решения, не предусмотренные составителем алгоритма.

8. Алгоритм называется линейным:

а) если он составлен так, что его выполнение предполагает многократное повторение одних и тех же действий;

б) если ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий;

в) если его команды выполняются в порядке их естественного следования друг за другом независимо от каких-либо условий;

г) если он представим в табличной форме;

д) если он включает в себя вспомогательный алгоритм.

9. Алгоритм называется циклическим:

а) если он составлен так, что его выполнение предполагает многократное повторение одних и тех же действий;

б) если ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий;

в) если его команды выполняются в порядке их естественного следования друг за другом независимо от каких-либо условий;

г) если он представим в табличной форме;

д) если он включает в себя вспомогательный алгоритм.

10. Алгоритм включает в себя ветвление, если:

а) если он составлен так, что его выполнение предполагает многократное повторение одних и тех же действий;

б) если ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий;

в) если его команды выполняются в порядке их естественного следования друг за другом независимо от каких-либо условий;

г) если он представим в табличной форме;

д) если он включает в себя вспомогательный алгоритм.

11. Системы программирования:

а) обеспечивают непосредственное решение пользовательских задач;

б) позволяют создавать новые программы на языках программирования;

в) обеспечивают работу всех аппаратных устройств компьютера и доступ пользователя к ним;

г) представляют собой совокупность программ, используемых для различных операций с документами;

д) предназначены для уничтожения компьютерных вирусов и зараженных ими файлов.

12. Характерным признаком линейной программы является:

а) строго последовательное выполнение операторов в порядке их записи;

б) наличие в каждой программной строке только одного операторов;

в) использование в ней исключительно операторов присваивания;

г) присутствие в ней операторов условного и безусловного перехода;

д) присутствие в ней операторов цикла.

13. Подпрограммой называют:

а) часть программы, содержащую неоднократно выполняемые команды;

б) независимый программный модуль;

в) произвольный фрагмент программы;

г) набор операторов, следующий в программе за оператором GOSUB;

д) часть программы, служащей для решения некоторой вспомогательной задачи.

14. Важнейший принцип структурного программирования базируется на утверждении:

а) любой алгоритм имеет дискретную структуру;

б) алгоритм любой сложности можно построить с помощью следующих базовых структур: линейной, ветвящейся, циклической;

в) современный компьютер — это единство аппаратных средств и программного обеспечения;

г) сущность формализации решаемой задачи заключается в составлении алгоритма;

д) в качестве обязательного этапа создания программы выступает ее тестирование и отладка.

15. Переменная в программировании полностью характеризуется:

а) именем;

б) именем, значением и типом;

в) именем и типом;

г) именем и значением;

д) значением.