



Основы алгоритмизации и программирования

- 1 Языки программирования можно разделить на языки:
- 2 Какой язык программирования был придуман раньше других?
- 3 Язык машинных команд состоит из:
- 4 Набор ключевых слов и система правил для конструирования программ, состоящих из групп или строк чисел, букв, знаков препинания и других символов, с помощью которых люди могут сообщать компьютеру набор команд называется ...
- 5 Какие языки программирования были созданы специально для обучения людей программированию?
- 6 Какой язык программирования был создан специально для обработки коммерческих данных?
- 7 _____ - это программа, переводящая текст инструкций для компьютера с какого-либо языка программирования на машинный язык.
- 8 Первым разработанным языком программирования высокого уровня является
- 9 Одним из последних языков программирования, разработанных компанией Microsoft, является
- 10 Какой из перечисленных языков программирования является машинно-ориентированным?
- 11 Равносильны ли формулы ?
- 12 Чему равно значение величин A и B после выполнения приведенных операций присваивания, если до начала этих действий $A=15$, $B=1$. $A := A - B$; $B := 7$; $A := A + B$;
- 13 Чему равно значение величин A и B после выполнения приведенных операций присваивания, если до начала этих действий $A=80$, $B=32$. $A := A - B$; $B := A/8$; $A := B$; $B := A*B$; $A := B + 4$;
- 14 Чему равно значение величин A, B и C после выполнения приведенных операций присваивания, если до начала этих действий $A=100$, $B=200$, $C=300$. $A := 1000$; $C := 50$; $B := A/C$; $C := B$; $B := A/C$; $C := A$;



- 15 Назовите значение величин A и B после выполнения приведенных операций присваивания, если до начала этих действий A = «крокодил», B = «обезьяна». A:= B; B:= A;
- 16 Определите значение, которое будет присвоено величине «C», если «A» и «B» имеют значение «истина»:
- 17 Определите значение, которое будет присвоено величине «C», если «A» и «B» имеют значение «истина»:
- 18 Отметьте числа, для которых истинно выражение: (КоличествоЦифр > 5)(КоличествоЦифрПослеЗапятой>2).
- 19 Найдите в списке все слова, для которых истинно выражение: ЧастьРечи = «глагол»Время = «будущее»
- 20 Единица текста программы, которая при компиляции воспринимается, как единое целое и по смыслу не может быть разделена на более мелкие элементы, называется:
- 21 Идентификаторы, которые нельзя использовать в качестве свободно выбираемых программистом имен, поскольку они имеют особый, раз и навсегда установленный смысл называются:
- 22 Какое значение имеет именованная константа «PINK» следующего перечисления: enum COLOR {GREEN, RED, BLUE, PURPLE, PINK, BLACK, BROWN, YELLOW};?
- 23 Последовательность символов, заключенная в двойные кавычки называется
- 24 Значение величин, которые занимают место в памяти, имеют имя и определенный тип, и их значение никогда не меняется, называется
- 25 Сколько байт занимает в памяти ЭВМ следующая строка: Я стану лучшим в мире программистом!
- 26 После перевода в восьмеричную систему счисления десятичное число 110,175 будет равно:
- 27 Вычислите значение выражения $i=(a++*7)+(++b)-(- -c/7)$, если $a=3$, $b=7$, $c=15$
- 28 Совокупность однотипных элементов, расположенных в определенном порядке, различающихся индексами и имеющая единое имя называется
- 29 Если компонентами массива являются массивы, то такой массив называется
- 30 Константа NULL определена в заголовочном файле:





- 31) Какие действия не допустимы с указателями?
- 32) Можно ли в языке программирования Си создать массив указателей?
- 33) Верно ли утверждение «имя статического массива является указателем-константой на первый байт первого элемента массива»?
- 34) Массивы с постоянным числом элементов, постоянным размером и расположением выделенной памяти называются ...
- 35) При выполнении операций инкремента и декремента значение указателя увеличивается или уменьшается на
- 36) Общий вид определения указателей выглядит следующим образом:
- 37) Чему равно i , при следующих условиях: $x=4$, $y=8$, $z=56$. $z=x+y*5$;
 $x= z-39$; $i= x+y+z\%x$;
- 38) Чему равно i , при следующих условиях: $x=10$, $y=5$, $z=15$. $x+=y*30$;
 $y= z\%4*10$; $i= x-(y+z)*3$;
- 39) Какой результат будет выведен на экран после выполнения данной программы: `#include < stdio.h > void main() { int n=10,k=2; printf(%d,n+++k); }`
- 40) Какая ошибка допущена в данной программе: `#include < stdio.h > main() { printf (\\n Hi, world!\\n) }`
- 41) Операция, состоящая из одного операнда и предшествующего ему знаку унарной операции называется ...
- 42) Мультипликативные операции относятся к блоку
- 43) ... – это блок, последовательность объявлений, определений и исполняемых операторов, заключенная в фигурные скобки.
- 44) Образует ли условный оператор IF управляющую конструкцию программы?
- 45) Оператор предназначен для организации выбора одного из многих вариантов хода выполнения программы, выполняя проверку совпадения заданного выражения с одной из заданных констант и осуществляя ветвление на основе этой проверки.
- 46) Переменная типа содержит адрес размещения участка динамической памяти





- 47) Упорядоченная совокупность однотипных переменных, обладающих одинаковыми свойствами, называется ...
- 48) Является ли имя массива переменной типа указатель?
- 49) При $X=30$ после выполнения операторов ... `if x < 100 then k=19 else k=55; ...` значение переменной k равно
- 50) По какой причине возникает «зацикливание» при выполнении группы операторов `x=0; y=1; while y`
- 51) Содержать буквы любого алфавита, цифры, специальные знаки может ...
- 52) Уровень абстракции в объектно-ориентированном программировании это:
- 53) Декомпозиция в объектно-ориентированном программировании – это:
- 54) Что такое консольное приложение Win32?
- 55) Какое расширение обычно имеют файлы с текстом программ в Visual C++?
- 56) В какой момент программы Си выполняется функция с именем `main()`?
- 57) Модификатор доступа - это:
- 58) Что считается методом в объектно-ориентированном программировании?
- 59) В объектно-ориентированном программировании, данные, называемые параметрами передаются:
- 60) Можно ли определить метод отдельно от определения класса в C++?
- 61) Инициализация данных в C++ представляет собой:
- 62) Какие из следующих утверждений неверны по отношению к конструктору класса C++?
- 63) Что такое указатель в C++?
- 64) Для чего нужен деструктор в C++?





- 65) Для чего используется наследование в объектно-ориентированном программировании?
- 66) В объектно-ориентированном программировании переопределение – это:
- 67) В объектно-ориентированном программировании перегрузка применяется для:
- 68) Для чего используются переменные типа `int` в C++:
- 69) Для чего используются переменные типа `Char`:
- 70) Для чего применяется директива препроцессора `# include`:
- 71) Найдите ошибку в строке `cout>>"Hello">>endl;` и укажите правильный ответ:
- 72) Что из ниже перечисленного не является языком программирования:
- 73) Что из ниже перечисленного не является языком программирования:
- 74) Какой из ниже перечисленных циклов в C++ является бесконечным:
- 75) На каких языках программирования была написана ОС Windows:
- 76) Что из ниже перечисленного используется для создания web-сайтов:
- 77) Можно ли открыв для просмотра файл `exe` в шестнадцатичном представлении точно воспроизвести последовательность машинных команд, из которых он состоит?
- 78) Функция объявлена как `int Func1(const int &arg);`. Что означает ключевое слово `const` в объявлении формального параметра?
- 79) Допустимо ли применение оператора безусловного перехода `goto` в программах, написанных на языке C?

