



Практика для получения первичных профессиональных навыков по алгоритмизации.СПО

- 1 Свойство алгоритма дискретность – это ...
- 2 Свойство алгоритма организация – это ...
- 3 Свойство алгоритма определенность – это ...
- 4 Свойство алгоритма результативность – это ...
- 5 Свойство алгоритма массовость – это ...
- 6 Числовая величина – это ...
- 7 Логическая величина – это ...
- 8 Строковая величина – это ...
- 9 Линейный алгоритм – это алгоритм, в котором ...
- 10 Циклический алгоритм – это алгоритм, в котором ...
- 11 Разветвляющийся алгоритм – это алгоритм, в котором ...
- 12 Графическое изображение логической структуры алгоритма, в котором каждый этап процесса переработки данных представляется в виде геометрических фигур (блоков), имеющих определенную конфигурацию в зависимости от характера выполняемых операций, – это ... форма записи алгоритмов
- 13 Для замены часто использующихся констант, ключевых слов, операторов или выражений некоторыми идентификаторами служит директива ...
- 14 Для включения в текст программы содержимого указанного файла служит директива ...
- 15 Для отмены действия директивы `#define` используется директива ...





- 16) Объявление переменной перечислимого типа начинается с ключевого слова ...
- 17) Унарная операция состоит из ...
- 18) Бинарная операция состоит из ...
- 19) Тернарная операция состоит из ...
- 20) Точкой входа в программу является главная функция ...
- 21) Массив – это ...
- 22) Структура – это ...
- 23) Объединение – это ...
- 24) Пример правильного написания прототипа функции с именем sub, имеющей один аргумент: ...
- 25) Пример правильного написания цикла for: ...
- 26) Пример правильного написания цикла while: ...
- 27) Пример правильного синтаксиса цикла for: ...
- 28) Цикл while выполняется до тех пор пока условие цикла остается ...
- 29) Основное различие циклов while и do...while в том, что ...
- 30) Пример правильного вызова функции int funk (int, int): ...
- 31) Пример правильного написания оператора switch: ...
- 32) Определение функции включает заголовок функции и тело функции, заключенное в ... скобки
- 33) Прототип функции состоит из ...
- 34) Пример правильного написания прототипа функции FUNC, имеющей два аргумента и возвращающей значение с плавающей точкой: ...
- 35) Указатель – это переменная, ...





- 36) Пример объявления указателя: ...
- 37) Правильное обращение к полям структуры: ...
- 38) На рисунке подставлена часть блок-схемы, которая называется ...
- 39) Вид алгоритма, изображенного в данной блок-схеме, – ...
- 40) Степень сложности алгоритмических конструкций (от простого к сложному): ...
- 41) Все Windows-приложения начинают свое выполнение с вызова ...
- 42) Оконная функция предназначена для ...
- 43) Оконная функция вызывается ...
- 44) Цикл обработки сообщений предназначен ...
- 45) Для завершения приложения оконная функция должна обработать сообщение: ...
- 46) Параметр `hThisInst` – это дескриптор ...
- 47) Функция `ShowWindow()` предназначена для ... окна
- 48) Функция `GetMessage()` предназначена для ...
- 49) Вызов функции `DefWindowProc()`: ...
- 50) Функции API `GetDC()` предназначена для ...
- 51) Контекст устройства – это ...
- 52) Сообщение `WM_PAINT` предназначено для ...
- 53) Функция `BeginPaint()` предназначена для ...
- 54) Сообщения `WM_LBUTTONDOWN` и `WM_RBUTTONDOWN` поступают при нажатии соответственно левой и правой ...
- 55) Поток – это ...





- 56) Процесс – это ...
- 57) Третий параметр в вызове функции `int WINAPI WinMain (HINSTANCE hThisInst, HINSTANCE hPrevInst, LPSTR lpszArgs, int nWinMode)` определяет ...
- 58) Оконная функция вызывается ...
- 59) Оконная функция должна ...
- 60) Дескриптор – это ...
- 61) При вызове функции `API ShowWindow(HWND hwnd, int nHow)`, параметр `nHow` определяет ...
- 62) В параметре `wParam` сообщения `WM_CHAR` ...
- 63) Функция `API`, выводящая символы на экран, называется ...
- 64) В результате нажатия ... формируется сообщение `WM_RBUTTONDOWN`
- 65) Вызов функции `API InvalidateRect()` в программе служит ...
- 66) Элементы меню посылают сообщение ...
- 67) Элемент `POPUP` определяет ...
- 68) В поля `hIcon` и `hCursor` структуры `WNDCLASS` при создании пользовательских иконок и курсоров записывают ...
- 69) Процесс взаимодействия Windows с программой выглядит следующим образом: ...
- 70) Определение акселераторов осуществляется ...
- 71) В определении акселераторов `MenuID` – это ...
- 72) Содержимое меню программы определяется ...
- 73) Вызов в программе функции `API LoadAccelerators()` служит ...
- 74) Структура `WNDCLASS`, определенная в файле `WINUSER.H`, содержит ...





75

Структура типа MSG, описанная в файле WINUSER.H, содержит ...

Самый быстрый способ связи — мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max

Help@disynergy.ru | +7 (924) 305-23-08