1. **Алгоритм - это**а***)*** правила выполнения определенных действий;
б) предписание исполнителю совершить последовательность действий, направленных на достижение поставленных целей;
в) набор команд для компьютера.
2. **Какой из документов является алгоритмом?**
а) Правила техники безопасности.
б) Инструкция по получению денег в банкомате.
в) Расписание уроков.
3. **Какой из объектов может являться исполнителем?**а) Луна. б) Карта. в) Принтер. г) Книга
4. **Дискретность- свойство алгоритма означающее…**а) однозначность правил выполнения алгоритма
б) правильность результатов выполнения алгоритма
в) деление алгоритма на отдельные шаги
5. **Свойством алгоритма является*:***а) конечность;
б) цикличность;
в) возможность изменения последовательности команд;
г) возможность выполнения алгоритма в обратном порядке.
6. **Алгоритм называется линейным, если***:*а)он составлен так, что его выполнение предполагает
многократное повторение одних и тех же действий;
б) ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий;
в) его команды выполняются в порядке их естественного следования друг за другом независимо от каких-либо условий.
7. **Алгоритм структуры «ветвление» предусматривает
а)** выбор условий, б) выбор алгоритмов, в) выбор команд (действий)
8. **Алгоритм называется циклическим, если:**а)он составлен так, что его выполнение предполагает
многократное повторение одних и тех же действий;
б) ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий;
в) его команды выполняются в порядке их естественного следования друг за другом независимо от каких-либо условий.
9. **Алгоритм называется вспомогательным, если**а) он предполагает выбор действий
б) повторяет действия до выполнения какого – либо условия;
в) решает часть задачи и вызывается из основной программы.
10. **Цикл со счётчиком**а) зависит от некоторого условия; б) зависит от известного числа повторений.
11. **Какой тип алгоритмической структуры необходимо применить, если последовательность команд выполняется или не выполняется в зависимости от условия**а) цикл б) ветвление в) линейный.
12. **Ромб — графический объект, используемый в блок-схеме для записи:**а) ввода, вывода данных; б) вычислительных действий;
в) конца выполнения задачи; г) условия выполнения действий.
13. **Вспомогательный алгоритм для ГРИС ЧЕРЕПАШКА записывается**а) в поле форм б) в поле команд в) в лист программ
14. **Алгоритм какой структуры описывается последовательностью команд для ГРИС ЧЕРЕПАШКА в программе ЛогоМиры**
**повтори 20 [по вперёд 10 пп вперёд 10 ]**а) линейный; б) ветвления; в) циклический
15. **Какое изображение получится при выполнении команд пункта 14?
а)** пунктирная линия б) 10 квадратов в) отрезок.
16. Дана последовательность команд исполнителя ЧЕРЕПАШКА
**если\_иначе :с < :б [параллелепипед][круг]**Что будет изображено при с=0 и б=5
а) параллелепипед и круг б) параллелепипед; в) круг.
17. **Переменная для компьютера – это**а) буква алфавита б) различные числа в) область памяти
18. **Имя переменной предваряется знаком**
а) : б) = в) “
19. **Какая команда применяется для резервирования области памяти под переменную?**а) пусть б) повторить в) присвоить
20. **Значение переменной вызывается из памяти компьютера записью**
а) “а б) :а в) =а