

Викторина

1. Алгоритм — это:

- 1) указание на выполнение действий+
- 2) процесс выполнения вычислений, приводящих к решению задачи. —
- 3) система правил, описывающая последовательность действий, которые необходимо выполнить для решения задачи

2. Свойствами алгоритма являются:

- 1) информативность
- 2) массовость+
- 3) оперативность
- 4) определенность+
- 5) дискретность+
- 6) цикличность
- 7) результативность.+

3. Алгоритм может быть задан следующими способами:

- 1) словесным+
- 2) на алгоритмическом языке+
- 3) графическим+
- 4) формально-словесным+
- 5) словесно-графическим
- 6) последовательностью байтов.

4. Программа — это:

- 1) система правил, описывающая последовательность действий, которые необходимо выполнить для решения задачи

2) указание на выполнение действий из заданного набора

3) область внешней памяти для хранения текстовых, числовых данных и другой информации

4) последовательность команд, реализующая алгоритм решения задачи.+

5. Программа-интерпретатор выполняет:

1) поиск файлов на диске

2) пооператорное выполнение программы+

3) полное выполнение программы.

6. Программа-компилятор выполняет:

1) переводит исходный текст в машинный код

2) записывает машинный код в форме загрузочного файла.+

3) формирует текстовый файл

7. Arduino - это

1) алгоритмический язык, использующий команды

2) алгоритмический язык программирования, работающий в режиме интерпретации

3) алгоритмический язык, работающий только в среде Windows.+

8. Алфавит языка Arduino включает:

1) буквы латинского алфавита+

2) буквы греческого алфавита

3) буквы русского алфавита

4) цифры+

5) знаки арифметических операций: +, -, /, «+»

6) знаки операций отношений: >, <, =, >=, <=, <>+

7) специальные знаки:!,?, #, %,&, \$,«,«,.,.,,+

8) круглые скобки () и квадратные скобки.+

9. В Arduino существуют следующие типы данных:

1) числовые+

2) текстовые+

3) указатели

4) типы данных

5) записи.

10. Числовые данные могут быть представлены как:

1) целые+

2) с фиксированной запятой+

3) в виде строк

4) с плавающей запятой+

11. Запись числа в форме с плавающей точкой — это экспоненциальная форма записи:

1) верно+

2) не верно.

12. Если тип данных несет текстовую информацию, то он должен быть заключен в кавычки:

1) верно+

2) не верно.

13. Арифметические выражения состоят из:

1) чисел+

2) констант+

- 3) команд
- 4) машинных команд
- 5) переменных+
- 6) функций+
- 7) круглых скобок+
- 8) квадратных скобок.

14. Переменная — это:

- 1) служебное слово на языке Arduino
- 2) область памяти, в которой хранится некоторое значение+
- 3) значение регистра.

15. Имя переменной — это:

- 1) любая последовательность любых символов
- 2) последовательность латинских букв, цифр, специальных знаков (кроме пробел)+
- 3) , которая всегда должна начинаться с латинской буквы
- 4) последовательность русских, латинских букв, начинающихся с латинской буквы и из специальных знаков, допускающая знак подчеркивания.

16. Для обозначения строковых переменных:

- 1) рядом с именем слева ставится знак \$
- 2) рядом с именем справа ставится знак \$+
- 3) имя переменной записывается в кавычках.

17. Для обозначения целочисленных переменных:

- 1) рядом с именем слева ставится знак %
- 2) рядом с именем слева ставится знак #

3) рядом с именем справа ставится знак $\%.$

18. Для обозначения действительных переменных с двойной точностью:

1) рядом с именем слева ставится знак $\#$

2) рядом с именем справа ставится знак $\#+$

3) рядом с именем справа ставятся знаки $\#\#$.