**6 клас. Алгоритми та програми**

**1 питання**

Істоту, явище або предмет, на який звернули увагу або з яким виконують дії, називають

А) об’єктом Б) активним

В) алгоритмом Г) програмою

**2 питання**

Об’єкт-виконавець у середовищі Скретч має назву

А) людина Б) машина

В) спрайт Г) виконавець

**3 питання**

Новий образ об’єкта можна обрати з

А) сховища Б) бібліотеки

В) намалювати Г) завантажити з файла

Д) сфотографувати за допомогою веб-

камери та завантажити Е) приклеїти

**4 питання**

Графічний редактор, вбудований у Скретч, має два режими:

А) загальний Б) растровий

В) векторний Г) комбінований

**5 питання**

Чи можна змінювати створене зображення в середовищі Скретча?

А) так Б) ні

В) не знаю

**6 питання**

Дія, яка розпізнається програмним забезпеченням та опрацьовується програмою за допомогою

певних коман, називається

А) алгоритмом Б) спрайтом

В) подією

**7 питання**

Програми, які змінюють свої функції відповідно до події, називають

А) ігровими програмами Б) ігрово-орієнтовними

В) подійно-орієнтованими

**8 питання**

Структура, що складається із циклу в циклі називається

А) складним циклом Б) вкладеним циклом

В) групою

**9 питання**

Об’єкти в проекті у середовищі Скретч мають

А) назву Б) властивість

В) вік Г) прізвище

Д) образ

**10 питання**

Над об’єктами у середовищі Скретч можна виконувати такі дії:

А) запустити виконання команд Б) відтворити звук

В) малювати Г) надсилати повідомлення

Д) викликати підзадачі

Відповіді на запитання надсилати на електронну пошту tarusina.a90@gmail.com або по вайберу на номер -095-15-88-504

**7 клас.**

[**Тестування з теми АЛГОРИТМИ**](http://LearningApps.org/view1121262)

1. Процеси, які повторюються називають:
	1. Алгоритмічними
	2. Циклічними
	3. Послідовними
2. Алгоритм- це …
	1. це скінченна послідовність команд, виконання яких призводить до розв’язання поставленої задачі
	2. це послідовність команд, яку може виконати комп’ютер
	3. розв’язання задачі за певним планом
3. У якій групі команд у Scratch команди: повторити, оповістити, якщо … то:
	1. Оператори
	2. Датчики
	3. Керувати
4. У якій групі команд у Scratch команди: говорити «Привіт», змінити розмір на …, наступний образ:
	1. Оператори
	2. Керувати
	3. Вигляд
5. Речення, яке містить твердження про певний об’єкт – це…
	1. Висловлювання
	2. Алгоритм
	3. Цикл
6. Визначте, яке з наведених тверджень є істинними висловлюваннями:
	1. Ти- учень 7-го класу
	2. У якому місті ти народився
	3. Число 243 ділиться на 5
	4. Якщо число ділиться на 2, то воно ділиться на 6
7. Визначте, яке з наведених тверджень є хибним висловлюваннями:
	1. Ти- учень 7-го класу
	2. Число 243 ділиться на 5
	3. Квадрат будь-якого числа є додатнім числом
	4. Якщо кути вертикальні, то вони рівні, інакше вони не рівні
8. Визначте, яке з наведених тверджень не є висловлюваннями:
	1. Яка сьогодні погода
	2. Чи парне число 234
	3. Квадрат будь-якого числа є додатнім числом
	4. Якщо кути вертикальні, то вони рівні, інакше вони не рівні
9. Який цикл описано: виконавець виконує команду перевірки умови; якщо результат виконання команди перевірки умови істина, то виконавець виконує команду тіла циклу, після чого знову виконується команда перевірки умови; якщо ж результат виконання цієї команди перевірки умови хиба, то виконання команди тіла циклу не відбувається
	1. Цикл з післяумовою
	2. Цикл з передумовою
	3. Розгалуження
10. Команди тіла циклу з передумовою…
	1. Можуть бути виконані більше ніж один раз
	2. Можуть бути виконані тільки один раз
	3. Можуть бути виконані три рази
11. Лінійний фрагмент алгоритму – це…
	1. Фрагмент алгоритму, який містить команду перевірки умови
	2. Фрагмент алгоритму, усі команди якого обов’язково виконуються, причому кожна тільки по одному разу
	3. Жодна з команд не може бути виконана
12. Розгалуження – це…
	1. Фрагмент алгоритму, який містить команду перевірки умови
	2. Фрагмент алгоритму, усі команди якого обов’язково виконуються, причому кожна тільки по одному разу
	3. Жодна з команд не може бути виконана

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| b | a | c | c | a | a | b | a, b | b | a | b | a |

Відповіді на запитання надсилати на електронну пошту tarusina.a90@gmail.com або по вайберу на номер -095-15-88-504

8 клас.

Підсумкове тестування з теми: ««Алгоритми роботи з об’єктами та величинами»»

Встановіть одну правильну відповідь (0, 5 балів)

1. Сукупність множини допустимих значень і операцій, які дозволяється виконувати над цими значеннями це..

А) тип аргументу; Б) тип величини; В) тип функції; Г) тип властивості;

2. Величини, які можуть набувати значень з деякої множини послідовностей символів називають…

А) символьні; Б) числові; В) рядкові; Г) числові;

3. Числові величини цілого типу мовами програмування описують за допомогою службових слів…

А) int, float, input; Б) byte, integer, smallint; В) byte, integer, real; Г) byte, integer, float;

4. Для перетворення значення рядкового типу в значення цілочисельного типу використовують функцію…

А) FloatToStr; Б) StrToFloat; В) StrToInt; Г) IntToStr;

5. Для перетворення дійсного типу в значення рядкового типу використовують функцію…

А) FloatToStr; Б) StrToFloat; В) StrToInt; Г) IntToStr;

6. Який вигляд має оператор присвоєння у мові програмування Lazarus?

А) =; Б) < > ; В) := ; Г) ‘’;

7. Якщо mod - остача від ділення, то 17 mod 10 =…

А) 1; Б) 17; В) 0; Г) 7;

8. Щоб створити текстове поле на екранній формі потрібно скористатись компонентом…

А) Edit; Б) Button; В) Image; Г) Label;

9. Для опису текстових величин символьного та рядкового типу використовують службові слова…

А) str, integer; Б) char, string; В) char, str; Г) integer, string;

10. Escape – послідовність \n вказує на…

А) вставлення табуляції; Б) одинарні лапки; В) перехід на новий рядок; Г) подвійні лапки;

11. Яка властивість відповідає даному опису: автоматична зміна розміру компонента до реального розміру зображення?

А) Proportional; Б) Autosize; В) Strech; Г) Canvas;

12. Як познячається логічна операція "не більше" в мові програмування Free Pascal?

А) >=; Б) <=; В) >; Г) <>;

13. Що буде результатом виконання даного циклу в мові програмування Free Pascal?

А) 6;

Б) 12;

В) 4;

Г) 8;

14. Правила, що пояснюють, яке смислове значення має опис кожної з вказівок програми і які дії повинен виконати комп’ютер під час виконання кожної з таких вказівок – …

А) семантика; Б) словник; В) алфавіт; Г) синтаксис;

15. Логічна операція ‘xor’, яку використовують для запису складених висловлювань це…

А) кон’юнкція; Б) диз’юнкція строга; В) заперечення; Г) диз’юнкція нестрога;

16. Для запису оператора повного розгалуження використовують оператор повного розгалуження…

А) if <логічний вираз> then <команда>; Б) while <логічний вираз> do <команда>;

В) if <логічний вираз 1> then < команда 1> else if <логічний вираз 2> then <команда 2>;

Г) if <логічний вираз > then<команда 1> else<команда 2>;

17. Для реалізації розгалуження в проекті використовують елементи управління:

А) Shape, Image; Б)CheckBox, RadioButton; В) Label, Edit; Г) Button, Shape;

18 Властивість DropDownCount для компонента ComboBox має значення:

А) елемент списку;

Б) номер вибраного елемента;

В) кількість елементів, що відображаються у списку;

Г) ознака необхідного сортування;

19. Скорочена форма циклу з передумовою у мовах програмування має вигляд…

А) if <логічний вираз> then <команда>;

Б) while <логічний вираз> do <команда>;

В) if <логічний вираз 1> then < команда 1> else if <логічний вираз 2> then <команда 2>;

Г) if <логічний вираз > then<команда 1> else<команда 2>;

20. Як мовами програмування описують цикл із лічильником?

А) if <логічний вираз> then <команда>;

Б) while <логічний вираз> do <команда>;

В) for i := <in> to <ik> do <команда>;

Г) if <логічний вираз > then<команда 1> else<команда 2>;

21. На якій панелі міститься компонент Image?

А) Standard; Б) Common Controls; В) Additional; Г) Data Controls;

22.Однією з властивостей компонента Image є Strech, яка має значення..

А) автоматична зміна розміру компонента;

Б) відображення зображення на формі;

В) автоматична зміна розміру до реального розміру зображення;

Г) автоматичне масштабування (стиснення та розтягнення)

23. Щоб додати на форму геометричні фігури потрібно використати компонент..

А)Shape;

Б) Image;

В) Button;

Г) Edit;

24. Для того щоб створити горизонтально-вертикальну штриховку в клітинку, у властивості Style потрібно обрати значення..

А) bsSolid;

Б) bsCross;

В) bsClear;

Г)bsVertical;

Відповіді на запитання надсилати на електронну пошту tarusina.a90@gmail.com або по вайберу на номер -095-15-88-504