

**АВТНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ИНСТИТУТ НЕПРЕРЫВНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ПРОФЕССИОНАЛ»**

УТВЕРЖДАЮ

Директор ИНО «Профессионал»



Н.А. Тихомиров

«15» января 2018 г.

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
(ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ)
ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

Наименование программы

ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКЕ ПАСКАЛЬ

Москва
2018 г.

Разработчик:
Корнеева Е.В.

1 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ. ДИСТАНЦИОННЫЙ КОНТРОЛЬ

Изучение каждой дисциплины (модуля) завершается промежуточным контролем в форме тестирования, с использованием электронного обучения, дистанционных технологий. Обязательным условием допуска слушателя к итоговой аттестации является наличие зачета по каждой дисциплине (модулю) Программы повышения квалификации, зафиксированному в зачетной ведомости слушателей.

Отметка «зачтено» ставится, если слушатель: посещал лекции, работал на практических занятиях, показал при тестировании знание основных понятий, умение использовать и применять полученные знания при решении задач предметной области, набрав не менее 65%.

«Не зачтено»: если слушатель не посещал лекции, не работал на практических занятиях и при прохождении тестирования набрал менее 65%.

2 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ)

№ п/п	Контролируемые разделы (темы) дисциплины
1.	Введение в программирование
2.	Основные типы данных в Турбо Паскале
3.	Модульное программирование
4.	Динамические структуры
5.	Введение в программирование в Delphi
6.	Программирование в среде Delphi
7.	Введение в программирование на языке C++
8.	Основы объектно-ориентированного программирования в C++
9.	Программирование в C++
Итоговая аттестация	
экзамен	

Примерная экзаменационная база

ОСНОВЫ АЛГОРИТМИЗАЦИИ. ПРОГРАММИРОВАНИЕ ОСНОВНЫХ АЛГОРИТМИЧЕСКИХ СТРУКТУР

Тип	2
Вес	1

Задание

Порядковый номер задания	1
Тип	2
Вес	1

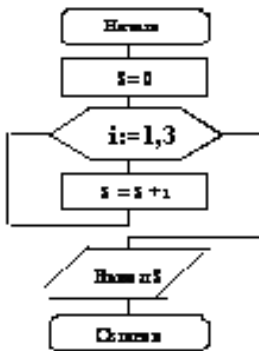
Свойства алгоритма:	
	дискретность

	результативность
	определенность
	массовость
	функциональная полнота
	актуальность

Задание

Порядковый номер задания	2
Тип	1
Вес	1

В результате выполнения алгоритма

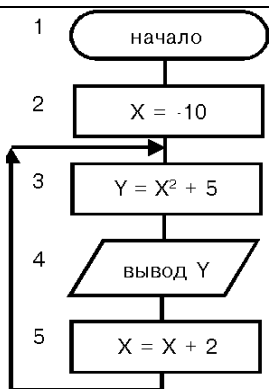


значение переменной S равно

	6
	0
	3
	7

Задание

Порядковый номер задания	3
Тип	1
Вес	1

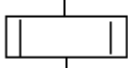

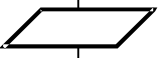
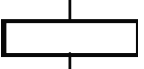



В приведенном алгоритме тело цикла будет выполнено

	Бесконечное количество раз
	Десять раз
	Пять раз
	Два раза

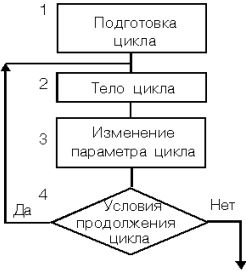
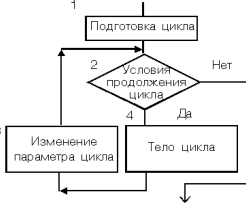
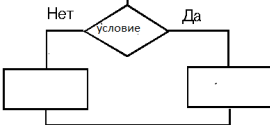
Задание

Порядковый номер задания	4
Тип	3
Вес	1

Установите соответствие между блоками структурной схемы алгоритма и их назначением	
	Подчиненный алгоритм (подалгоритм)
	Блок модификации в циклическом алгоритме
	Блок ввода или вывода данных
	Блок команды присваивания
	Блок начала или конца алгоритма

Задание

Порядковый номер задания	5
Тип	3
Вес	1

Установите соответствие между структурными схемами алгоритмов и их назначением	
	Алгоритм с постусловием
	Алгоритм с предусловием
	Разветвляющийся алгоритм

Задание

Порядковый номер задания	6
Тип	1
Вес	1

Оператор или описание в программе на Турбо Паскале заканчивается символом	
	точка с запятой

	пробел
	точка
	запятая

Задание

Порядковый номер задания	7
Тип	4
Вес	2

После выполнения последовательности операторов: X:= 2; Y := 4; A := Y/2*X; значение переменной A будет равно (ответ введите цифрами)
4

Задание

Порядковый номер задания	8
Тип	1
Вес	1

Какое значение получит переменная D после выполнения операции присваивания D:=20/X*Y при X=5, Y=4?
16
1
5
4

Задание

Порядковый номер задания	9
Тип	1
Вес	1

Верно записано арифметическое выражение на Турбо Паскале $\frac{X^2 + \sqrt{Y}}{2X}$
(SQR(X)SQRT(Y))/(2*X)
(SQRT(X)SQR(Y))/(2X)
(X^2SQRT(Y))/(2*X)
(SQR(X)SQRT(Y))/2*X

Задание

Порядковый номер задания	10
Тип	2
Вес	1

Укажите правильные варианты записи формулы $\frac{A \cdot B}{C \cdot D}$
A*B/(C*D)
(A*D)/(C*D)
A*B/C/D

	A*B/C*D
--	---------

Задание

Порядковый номер задания	11
Тип	3
Вес	1

Установите соответствие между парами служебных слов ипользуемых для обозначения операторов	
WHILE...	DO
REPEAT...	UNTIL
FOR	TO
IF	THEN

Задание

Порядковый номер задания	12
Тип	1
Вес	1

Оператор с ключевыми словами CASE-OF-ELSE-END является оператором	
	множественного выбора
	ветвления
	цикла с параметрами
	цикла с постусловиями

Задание

Порядковый номер задания	13
Тип	1
Вес	1

Оператор с ключевыми словами WHILE-DO является оператором	
	цикла с предусловием
	цикла с постусловием
	цикла с параметрами
	ветвления

Задание

Порядковый номер задания	14
Тип	1
Вес	1

Оператор с ключевыми словами REPEAT-UNTIL является оператором	
	цикла с постусловием
	цикла с параметрами
	цикла с предусловием
	ветвления

Задание

Порядковый номер задания	15
Тип	1

Вес	1
-----	---

После выполнения фрагмента программы: <pre> a := 3; S := 0; while S < 5 do S := S a; S := S 10; </pre> переменная S получит значение	
	16
	2 опечатка, убрать значок в данном варианте ответа
	0
	13

Задание

Порядковый номер задания	16
Тип	1
Вес	1

После выполнения фрагмента программы (при a = 6): <pre> case a of 1 : b := 1; 2 : b := a * 5; 3 : b := a 2 else b := sqrt(a); </pre> переменная b получит значение	
	b=36
	b=1
	b=8
	b=30

Задание

Порядковый номер задания	17
	4
	2

Тело цикла в приведенном фрагменте программы <pre> a := 2; n := 4; while a < n do begin a := a 2; n := n 1 end </pre> повторится _____ раза (ответ дайте цифрами)	
	2

Задание

Порядковый номер задания	18
Тип	1
Вес	1

Если тело цикла содержит другой оператор цикла, то такие циклы называются	
	вложенными
	сложными

	структурными
	охватывающими

ОСНОВНЫЕ ТИПЫ ДАННЫХ В ЯЗЫКЕ ПАСКАЛЬ. ПОДПРОГРАММЫ. МОДУЛИ. ЭТАПЫ РАЗРАБОТКИ ПРОГРАММ

Тип	2
Вес	1

Задание

Порядковый номер задания	19
Тип	3
Вес	1

Установите соответствие между типами данных в Паскале и служебными словами, обозначающими эти типы	
BOULEAN	логический
INTEGER	целый
CHAR	литерный (символьный)
REAL	вещественный
ARRAY	массив
RECORD	запись
STRING	строковый

Задание

Порядковый номер задания	20
Тип	1
Вес	1

Выполнение оператора цикла <code>for c := 'a' to 'z' do write(c)</code> , где <code>c</code> – переменная типа <code>char</code> , приведет к выводу на экран малых букв латинского алфавита:	
	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
	a..z
	cccccccccccccccccccccccccccc
	azc

Задание

Порядковый номер задания	21
Тип	1
Вес	1

Пусть <code>Var i,s,r : integer;</code> <code>a : array [1.. 10] of integer;</code> Фрагмент программы: <code>for i := 1 to 10 do</code> <code>if a[i] = s then r := r + 1;</code>	
	Вычисляет количество элементов массива, равных заданному числу S
	Вычисляет сумму элементов массива
	Заменяет элементы массива, равные S на заданное значение R
	Увеличивает на единицу каждый элемент массива

Задание

Порядковый номер задания	22
Тип	1
Вес	1

Var i,M : integer; A : array [1.. 10] of integer; Фрагмент программы: M := A[1]; for i:= 2 to 10 do if A[i] > M then M := A[i]; выполняет	
	Поиск максимального элемента в массиве A
	Поиск минимального элемента в массиве A
	Замену всех элементов массива A на значение M
	Подсчет количества элементов, значение которых больше M

Задание

Порядковый номер задания	23
Тип	3
Вес	2

Пусть ST = 'PASCAL' Установите соответствие между функциями Паскаля и результатами, возвращаемыми этими функциями	
length(ST)	6
copy (ST, 5, 2)	AL
pos ('S',ST);	3
delete (ST, 3, 3);	PAS

Задание

Порядковый номер задания	24
Тип	1
Вес	1

Подпрограмма – это группа операторов,	
	оформленных, как самостоятельная программная единица.
	объединенных операторными скобками.
	начинающаяся словом PodProgram.
	начинающаяся словом BEGIN и оканчивающаяся словом END

Задание

Порядковый номер задания	25
Тип	2
Вес	1

Подпрограмма -функция задана заголовком: Function Sub(a, b: real; n, :integer) : integer; Укажите верно записанные обращения к функции в языке Турбо Паскаль.	
	zzz := Sub(5.55, 4.44, 8);
	w := 2*Sqr(Sub(x, y, m)/5.6);

	Sub (a, b, 5,6);
	k := Sub;

Задание

Порядковый номер задания	26
Тип	2
Вес	1

Процедура задана заголовком: Procedure Proc(x: real; Var n, m: integer); Укажите верно записанные обращения к процедуре в языке Турбо Паскаль. (w,y – вещественные, a,b – целые)	
	Proc(w, a, b);
	Proc(4.1, b, a);
	Proc(a, b, y);
	Proc(w, Var a, b);

Задание

Порядковый номер задания	27
Тип	1
Вес	1

Реальные объекты программы, заменяющие в теле подпрограммы при ее вызове формальные параметры, называются _____ параметрами.	
	Фактическими
	Формальными
	Локальными
	Глобальными

Задание

Порядковый номер задания	28
Тип	1
Вес	1

При описании процедуры в ее заголовке указываются параметры	
	формальные
	фактические
	локальные
	глобальные

Задание

Порядковый номер задания	29
Тип	1
Вес	1

Переменные, объявленные в программе на Турбо Паскале внутри процедуры или функции, называются	
	локальными
	процедурными
	частными
	внутренними

Задание

Порядковый номер задания	30
Тип	3
Вес	1

Определите по порядку этапы жизненного цикла программы	
1	Анализ требований к программе
2	Определение спецификаций
3	Проектирование
4	Кодирование
5	Тестирование
6	Сопровождение

Задание

Порядковый номер задания	31
Тип	1
Вес	1

Подход к разработке программного комплекса, при котором он разбивается на программные модули (программы), образующие многоуровневую структуру, —	
	нисходящая разработка
	структурное программирование
	сквозной контроль
	макетирование

Задание

Порядковый номер задания	32
Тип	3
Вес	1

Установите соответствие между названием стандартной процедуры или функции и ее назначением в Турбо Паскале.	
Rewrite	Открывает файл для записи
Reset	Открывает файл для чтения
Assign	Связывает файловую переменную с физическим файлом на диске
Erase	Уничтожает файл с диска

Задание

Порядковый номер задания	33
Тип	3
Вес	1

Установите соответствие между названием этапа разработки программного продукта и его сутью.	
Проектирование	Этап, на котором формируется общая структура программного продукта
Кодирование	Этап, на котором осуществляется перевод алгоритмов в программы на конкретном языке программирования
Тестирование	Определение мест возникновения ошибок в программе

Отладка	Выяснение причины возникновения ошибки и их устранение
Сопровождение	Добавления новых функций, устранение ошибок, обнаруженных в процессе эксплуатации

Задание

Порядковый номер задания	34
Тип	3
Вес	1

Установите порядок этапов разработки программного обеспечения	
1	Эскизный проект
2	Технический проект
3	Рабочий проект
4	Внедрение

ОСНОВЫ ОБЪЕКТНО–ОРИЕНТИРОВАННОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ.

ПРОГРАММИРОВАНИЕ В СРЕДЕ DELPHI. ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКЕ С

Тип	2
Вес	1

Задание

Порядковый номер задания	35
Тип	3
Вес	1

Установите соответствие между понятием и его определением.	
Объект	структура, компонентами которой являются взаимосвязанные данные различных типов и использующие эти данные процедуры и функции
Метод	компоненты-процедуры и функции объекта
Поле	компоненты-данные объекта
Класс	определенный пользователем тип данных, который обладает внутренними данными и методами в форме процедур или функций и обычно описывает родовые признаки и способы поведения ряда похожих объектов

Задание

Порядковый номер задания	36
Тип	3
Вес	2

Установите соответствие между основными принципами ООП и их определениями.	
Инкапсуляция	объединение в одном объекте данных и методов их обработки
Наследование	создание новых объектов на базе ранее определенных, при котором новые объекты–потомки сохраняют свойства своих родителей и обладают специфическими свойствами
Полиморфизм	возможность замещения методов объекта-родителя одноименными методами объекта-потомка

Задание

Порядковый номер задания	37
--------------------------	----

Тип	1
Вес	1

Переменные типа класса называются	
	структурами
	компонентами
	объектами
	объединениями

Задание

Порядковый номер задания	38
Тип	1
Вес	1

Процедуры и функции, предназначенные для выполнения действий над объектами, называются

	методами
	свойствами
	полями
	модулями

Задание

Порядковый номер задания	39
Тип	3
Вес	2

Установите соответствие между свойством компонента Delphi и его назначением.

Enabled	Определяет доступность элемента управления в целом
Visible	Определяет, будет ли данный компонент отображаться на экране
Align	Определяет, как располагаются элементы управления внутри родительского элемента
Autosize	Обеспечивает изменение размеров компонента в соответствии с размерами его содержимого

Задание

Порядковый номер задания	40
Тип	3
Вес	3

Определите иерархию классов Delphi.

1	TObject
2	TPersistent
3	TComponent
4	TControl

Задание

Порядковый номер задания	41
Тип	1
Вес	1

Компоненты Delphi расположены на специальных панелях, которые называются «_____ компонентов».	
	палитра
	панель
	меню
	список

Задание

Порядковый номер задания	42
Тип	2
Вес	1

Укажите компоненты Delphi, которые относятся к группе визуальных компонентов.

	Кнопка
	Метка
	Список
	Меню
	Таймер

Задание

Порядковый номер задания	43
Тип	2
Вес	1

Программа, созданная в Delphi под управлением ОС Windows, может получать исходные данные из

	поля ввода компонента, имеющего фокус ввода
	файла
	окна ввода
	оператора ввода INPUT
	оператора консольного ввода Read

Задание

Порядковый номер задания	44
Тип	1
Вес	1

Файл, связывающий вместе все файлы, из которых состоит приложение в Delphi, называется файлом

	проекта
	формы
	программного кода
	ресурсов

Задание

Порядковый номер задания	45
Тип	2
Вес	1

К языкам с С – подобным синтаксисом относятся _____ и _____ .

	Java
	C#
	Pascal
	LISP

Задание

Порядковый номер задания	46
Тип	2
Вес	1
Первым символом идентификатора в языке C может быть _____ и _____.	
	цифра
	кавычка
	латинская буква
	знак подчёркивания

Задание

Порядковый номер задания	47
Тип	1
Вес	1

В языке C в результате выполнения последовательности операторов <code>int x=0; int y=x;</code> переменные <code>x</code> и <code>y</code> получают значения:	
	<code>x=0; y=1</code>
	<code>x=1; y=1</code>
	<code>x=1; y=0</code>
	<code>x=1; y=2</code>

Задание

Порядковый номер задания	48
Тип	1
Вес	1

Укажите правильную запись условного оператора в языке C:	
	<code>if (a<b) m=a; else m=c;</code>
	<code>if (a<b) m=a else m=c;</code>
	<code>if a<b m=a; else m=c;</code>
	<code>if a<b m=a else m=c;</code>

Задание

Порядковый номер задания	49
Тип	3
Вес	1

Укажите соответствие между термином языка C и его содержанием.	
Объявление функции	определяет имя функции и ее тип, типы и количество ее аргументов и тип возвращаемого значения.
Определение функции	задает тип возвращаемого значения, имя функции, типы и число формальных параметров, а также объявления переменных и операторы, определяющие действие функции
Тело функции	действия, которые данная функция выполняет

Задание

Порядковый номер задания	50
Тип	1
Вес	1

В программе на С исключительная ситуация порождается при выполнении оператора	
	try
	catch
	throw
	exit