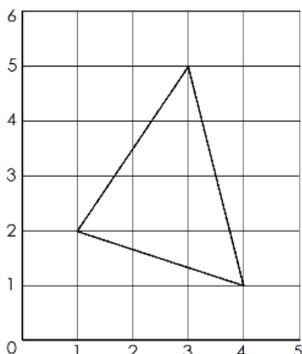


Среда программирования и компьютерный исполнитель

Вариант 1

1. Что называют средой программирования?
 - а) комплекс программ, используемых при разработке других программ;
 - б) совместная разработка российских и немецких программистов;
 - в) исполнителя, который предназначен для построения рисунков и чертежей на координатной плоскости.
2. Для чего предназначен компьютерный исполнитель Чертежник?
 - а) предназначен для построения рисунков на координатной плоскости;
 - б) предназначен для построения рисунков и чертежей на координатной плоскости;
 - в) предназначен для построения чертежей на координатной плоскости.
3. Для чего предназначена команда PenDown?
 - а) опускает перо Чертежника;
 - б) перемещает перо Чертежника в точку (x, y) ;
 - в) поднимает перо Чертежника.
4. Для чего предназначена команда ToPoint (x, y) ?
 - а) создает поле размером $n \times m$;
 - б) перемещает перо Чертежника в точку (x, y) ;
 - в) поднимает перо Чертежника.
5. Куда смещается перо чертежника при использовании команды OnVector (a, b) , если $a > 0$?
 - а) вправо;
 - б) влево;
 - в) вверх.
6. Куда смещается перо чертежника при использовании команды OnVector (a, b) , если $b > 0$?
 - а) вниз;
 - б) влево;
 - в) вверх.
7. Куда смещается перо чертежника при использовании команды OnVector (a, b) , если $a = 0$?
 - а) по оси Ox не смещается;
 - б) по оси Oy не смещается;;
 - в) по оси Ox и по оси Oy не смещается.



8. Какую программу необходимо написать, для того, чтобы был нарисован данный рисунок?

Продолжение с обратной стороны

a) uses Drawman;
begin
Field(5,6);
ToPoint(1,2);
PenDown;
OnVector(2,3);
OnVector(1,-4);
OnVector(-3,1);
PenUp;
end.

В) uses Drawman;
begin
Field(5,6);
ToPoint(1,1);
PenDown;
OnVector(3,1);
OnVector(-2,3);
OnVector(-1,-4);
PenUp;
end.

б) uses Drawman;
begin
Field(5;6);
ToPoint(1;2);
PenDown;
OnVector(2;3);
OnVector(1;-4);
OnVector(-3;1);
PenUp;
end.

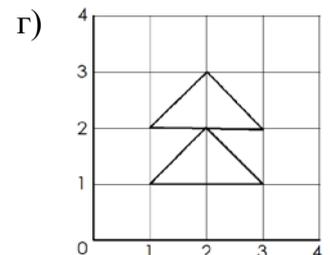
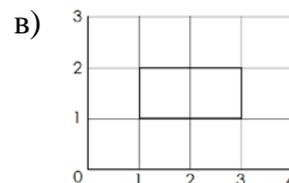
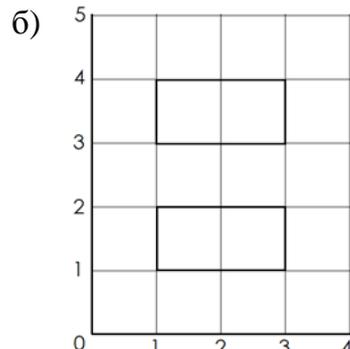
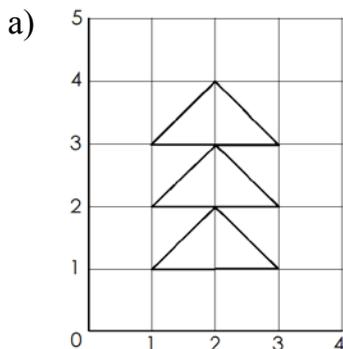
г) uses Drawman;
begin
Field(5;6);
ToPoint(1;1);
PenDown;
OnVector(3;1);
OnVector(-2;3);
OnVector(-1;-4);
PenUp;
end.

9. Что называют вспомогательным алгоритмом в программировании?

- а) команду выполнения;
- б) алгоритм, который можно целиком использовать в других алгоритмах;
- в) алгоритм, который можно частично использовать в других алгоритмах.

10. Какой рисунок получится после выполнения следующей программы:

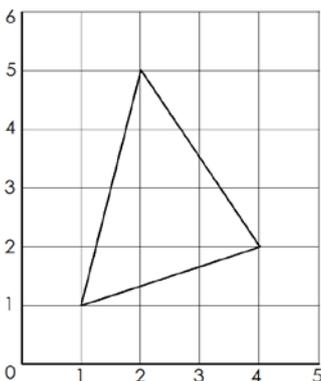
```
uses Drawman;
procedure ok;
begin
PenDown;
OnVector(1,1); OnVector(1,-1);
OnVector(-2,0); PenUp;
end;
begin
Field(4,5);
ToPoint(1,3); ok;
ToPoint(1,2); ok;
ToPoint(1,1); ok;
PenUp;
end.
```



Среда программирования и компьютерный исполнитель

Вариант 2

1. Что называют средой PascalABC.NET?
 - а) комплекс программ, используемых при разработке других программ;
 - б) совместная разработка российских и немецких программистов;
 - в) исполнителя, который предназначен для построения рисунков и чертежей на координатной плоскости.
2. Для чего предназначена команда `Field(n, m)`?
 - а) создает поле размером $n \times m$;
 - б) перемещает перо Чертежника в точку (x, y) ;
 - в) поднимает перо Чертежника.
3. Для чего предназначена команда `PenUp`?
 - а) опускает перо Чертежника;
 - б) перемещает перо Чертежника в точку (x, y) ;
 - в) поднимает перо Чертежника.
4. Для чего предназначена команда `OnVector (a, b)`?
 - а) для перемещения пера Чертежника на вектор (a, b) ;
 - б) для использования в других алгоритмах;
 - в) для выполнения многократно одних и тех же программ.
5. Куда смещается перо чертежника при использовании команды `OnVector (a, b)`, если $a < 0$?
 - а) вниз;
 - б) влево;
 - в) вверх.
6. Куда смещается перо чертежника при использовании команды `OnVector (a, b)`, если $b < 0$?
 - а) вниз;
 - б) влево;
 - в) вверх.
7. Куда смещается перо чертежника при использовании команды `OnVector (a, b)`, если $b = 0$?
 - а) по оси Ox не смещается;
 - б) по оси Oy не смещается;;
 - в) по оси Ox и по оси Oy не смещается.



8. Какую программу необходимо написать, для того, чтобы был нарисован данный рисунок?

Продолжение с обратной стороны

```

a) uses Drawman;
begin
Field(5,6);
ToPoint(1,2);
PenDown;
OnVector(2,3);
OnVector(1,-4);
OnVector(-3,1);
PenUp;
end.

```

```

b) uses Drawman;
begin
Field(5,6);
ToPoint(1,1);
PenDown;
OnVector(3,1);
OnVector(-2,3);
OnVector(-1,-4);
PenUp;
end.

```

```

б) uses Drawman;
begin
Field(5;6);
ToPoint(1;2);
PenDown;
OnVector(2;3);
OnVector(1;-4);
OnVector(-3;1);
PenUp;
end.

```

```

г) uses Drawman;
begin
Field(5;6);
ToPoint(1;1);
PenDown;
OnVector(3;1);
OnVector(-2;3);
OnVector(-1;-4);
PenUp;
end.

```

9. Что называют вызовом процедуры в программировании?

- а) команду выполнения вспомогательного алгоритма;
- б) алгоритм, который можно целиком использовать в других алгоритмах;
- в) алгоритм, который можно частично использовать в других алгоритмах.

10. Какой рисунок получится после выполнения следующей программы:

```

uses Drawman;
procedure ok;
begin
PenDown;
OnVector(0,1);
OnVector(2,0);
OnVector(0,-1);
OnVector(-2,0);
PenUp;
end;
begin
Field(4,5);
ToPoint(1,1);ok;
ToPoint(1,3);ok;
PenUp;
end.

```

