

Тест по информатике

Структурное программирование

для 11 класса

1. Что такое структурное программирование?
 - 1) Технология разработки программного обеспечения, основой которой служит представление программы в виде математических формул и символов естественного языка.
 - 2) Технология разработки программного обеспечения, основой которой служит представление программы в виде иерархической конструкции логических целостных фрагментов.
 - 3) Технология разработки программного обеспечения, основой которой служит представление программы в виде логарифмических уравнений.
2. С именем какого ученого связана технология структурного программирования?
 - 1) Эдсгера Дейкстры
 - 2) Линуса Торвальдса
 - 3) Блеза Паскаля
3. Из каких трех базовых конструкций состоит любая программа?
 - 1) последовательности, реструкции, вспомогательной конструкции
 - 2) последовательности, ветвления, цикла
 - 3) последовательности, разветвления, реструкции
4. Сколько входов и выходов должна иметь каждая из трех базовых управляющих конструкций?
 - 1) один вход и один выход
 - 2) один вход и два выхода
 - 3) два входа и два выхода
5. Каким методом ведется разработка программы?
 - 1) методом «снизу вверх»
 - 2) методом «слева направо»
 - 3) методом «сверху вниз»
6. Каким методом ведется разработка подпрограммы?
 - 1) методом, отличным от метода основной программы
 - 2) тем же методом, что и основной программы
 - 3) методом «снизу вверх»
7. Как называется алгоритм, который целиком используется в составе другого алгоритма?
 - 1) циклический
 - 2) служебный
 - 3) вспомогательный
8. Как называется алгоритм, который на каком-либо шаге обращается сам к себе?
 - 1) рекурсивным
 - 2) циклическим
 - 3) вспомогательным
9. Как называется подпрограмма, которая имеет произвольное количество входных и выходных данных?
 - 1) функция
 - 2) алгоритм
 - 3) процедура
10. Что называется функцией?
 - 1) Подпрограмма, которая имеет произвольное количество входных и выходных данных.
 - 2) Подпрограмма, которая имеет единственный результат, записываемый в ячейку памяти, имя которой совпадает с именем подпрограммы.
 - 3) Подпрограмма, которая небольшое количество входных и выходных данных, записываемое в ячейку памяти, имя которой не совпадает с именем подпрограммы.

**Ответы на тест по информатике
Структурное программирование
для 11 класса**

1-2
2-1
3-2
4-1
5-3
6-2
7-3
8-1
9-3
10-2