**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение**

**«Элисенваарская средняя общеобразовательная школа»**

**(МКОУ «Элисенваарская СОШ»)**

186720 Республика Карелия, Лахденпохский р-н, п. Элисенваара, ул. Школьная, д.7,

тел/факс (814)50 33-651, [elis-ch-37@yandex.ru](mailto:elis-ch-37@yandex.ru)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Класс** | 9 | **Адрес для отправки выполненного задания** | «ВКонтакте» личным сообщением <https://vk.com/anna_dashkevich> |
| **Предмет** | Информатика |
| **Учитель** | Солохина А.П. | **Время консультаций** | 14.00 ч – 17.00 ч. (пн.-пт.) |
| **Дата проведения урока** | 20.04.2020г(по расписанию) | **Срок сдачи на проверку/срок изучения** | 20.04 до 19:00 отправить фотографию (сообщение) / при отсутствии сети «Интернет» принести в школу тетрадь до 20.04 |
| **Тема урока** | Обобщение по теме «Введение в программирование» |

**Ход урока:**

**I. Закрепление пройденного материала. (15 мин)** Решить тест.

1. Линейный алгоритм - это алгоритм...

1. В котором есть повторение одной или более команд.
2. В котором команды выполняются последовательно.
3. В котором выполнение команд зависит от условия или нескольких условий.

2. Свойство алгоритма, показывающее то, что команды алгоритма входят в систему команд исполнителя, называется...

1. Понятность алгоритма.
2. Конечность алгоритма.
3. Дискретность алгоритма.
4. Однозначность алгоритма.

3. Существуют три основных типа величин в программировании. Их точное название - это...

1. Буквенный, цифровой, логический.
2. Звуковой, графический, буквенный.
3. Большой, маленький, средний.
4. Числовой, символьный, логический.

4. Переменная в программировании - это...

1. Величина, имеющая имя и возможность принимать разные значения в программе.
2. Величина, имеющая имя и только одно значение.
3. Величина, не имеющая ни имени, ни значения.

5. Раздел описания переменных в программе начинается со слова...

1. Const
2. Var
3. Type
4. Set

6. В программе используется целочисленная переменная x. Выберите ПРАВИЛЬНОЕ описание этой переменной:

1. Var x:Real;
2. Var x:String;
3. Var x:integer
4. Var x:integer;

7. Дана строчка: Var i,j:Real;

Какую функцию она выполняет?

1. Описывает две переменные целого типа.
2. Описывает две константы целого типа.
3. Описывает две переменные вещественного типа (не целые числа).
4. Описывает две константы вещественного типа.

8. Оператор присваивания в программе на Pascal:

1. :=
2. =
3. -=
4. :-)

9. Дана команда: writeln('Это моя программа');

Что она выполняет?

1. Запрашивает ввод слов "Это моя программа".
2. Выводит на экран строчку "Это моя программа".
3. Выводит на экран значение переменной.
4. Производит вычисления.

10. Дан фрагмент программы:

a:=8;   
b:=16;   
c:=b/a;   
Writeln(c);   
Что происходит при его выполнении?

1. Программа запрашивает ввод с клавиатуры значения переменной c.
2. На экран выводится буква "с".
3. Ничего не происходит, т.к. в написании команд есть ошибка.
4. На экран выводится число 2.

11. Команда: Readln(b);

1. Выводит на экран значение переменной b.
2. Приостанавливает программу и запрашивает ввод значения b с клавиатуры.
3. Выводит на экран букву b.

12. Дана программа. В какой строчке ошибка? Почему?

1. Uses Crt;
2. var a:integer;
3. b:real;
4. begin
5. b:=1.5;
6. a:=b;
7. end.

13. Переменная k описана как целочисленная. Допустима ли в программе команда:   
k:=6/4;

1. Да
2. Нет

14. Выберите ВЕРНОЕ утверждение (их может быть одно или несколько):

1. Если в программе используется переменная, она должна быть описана в разделе Var.
2. Переменной целого типа можно присвоить значение вещественного типа.
3. После begin необходима точка с запятой.
4. Оператор вывода информации (текста или значения переменной) - Write или Writeln.

15. Дано несколько команд языка Pascal, осуществляющие вывод на экран. Отметьте правильно написанные команды.

1. Writeln(a);
2. Writeln('x равно:',x);
3. Writeln('Результат равен , Res);
4. Writeln('Привет!');

16. В разделе описания программы описаны две переменных: var m,n:Real;

В самой программе переменной m присваивается значение квадратного корня из 16.   
Выберите ПРАВИЛЬНО написанные варианты команд(их может быть один или несколько):

1. n:=0;m:=sort(16);
2. n:=16; m:=sqrt(n);
3. n:=sqrt(256); m:=sqrt(n);
4. n:=20-5; m:=sqrt(n);