1. **Программа это-**
2. Аналог оригинала, отражающий некоторые его характеристики
3. Объект в виде совокупности данных, хранящихся во внешней памяти компьютера
4. Упорядоченная последовательность команд, необходимых компьютеру для решения поставленной задачи
5. Описание последовательности действий, исполнение которых приводит к решению поставленной задачи
6. **Суть такого свойства алгоритма как результативность заключается в том, что:**

а) алгоритм должен иметь дискретную структуру (должен быть разбит на последовательность отдельных шагов);

б) записывая алгоритм для конкретного исполнителя, можно использовать лишь те команды, что входят в систему его команд;

в) алгоритм должен обеспечивать решение не одной конкретной задачи, а некоторого класса задач данного типа;

г) при точном исполнении всех команд алгоритма процесс должен прекратиться за конечное число шагов, приведя к определенному результату;

д) исполнитель алгоритма не должен принимать решения, не предусмотренные составителем алгоритма.

1. **Массив — это:**

а) набор переменных, начинающихся с одной буквы.

б) ограниченная апострофами последовательность любых символов;

в) совокупность разнородных данных, описываемых и обрабатываемых как единое целое;

г) именованный набор однотипных данных на диске;

д) набор однотипных компонентов (элементов), имеющих общее имя, доступ к которым осуществляется по индексу;

1. **Алгоритмическая структура какого типа изображена на блок-схеме?**

а) цикл;

б) ветвление;

в) подпрограмма;

г) линейная.

1. **Напишите номера примеров, где оператор присваивания или имя переменной написан неверно**

1) 5 + В := A;

2) 2A$ := "Программа";

3) C + D;

4) mass:= 30;

5) a=c=5

1. **Чему будут равны значения переменных А и В после выполнения всех операторов**

А:= 3; B: = 6; С:= А+В; A:= 2\*В –С; B: =**А+С**

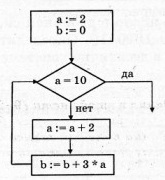
1. **Определите значение переменной *c* после выполнения следующего фрагмента программы**

a := 30

b := 14

a := a – 2 \* b

если a > b

то c := b + 2 \* a

иначе c := b - 2 \* a

все

1. **Определите значение переменной b после выполнения фрагмента алгоритма, записанного в виде блок-схемы:**