

Вариант - I

1. Что можно назвать алгоритмом?

а) схему движения автобусов

б) правила пользования микроволновой
печи

в) расписание уроков

Вариант - II

1. Что можно назвать алгоритмом?

- а) инструкцию по использованию акварельной краски
- б) схему электрической цепи
- в) чертеж дома

Вариант - I

2. Какая геометрическая фигура обозначает в блок-схеме действие?

а) овал

б) прямоугольник

в) параллелограмм

Вариант - II

2. Какая геометрическая фигура обозначает в блок-схеме вывод результата?

- а) овал
- б) прямоугольник
- в) параллелограмм

Вариант - I

3. Какой оператор описывает в программе вывод результата

a) readln

б) writeln

в) begin

Вариант - II

**3. Какой оператор описывает в
программе ввод данных**

a) readln

б) writeln

в) begin

Вариант - I

4. Определите результат выполнения программы:

```
begin  
  x:=5;  
  y:=3;  
  a:= x+y;  
  a:= a+1;  
  writeln (a);  
end.
```

- a) 2
- б) 8
- в) 9

Вариант - II

4. Определите результат выполнения программы:

```
begin  
  x:=4;  
  y:=5;  
  a:= x-y;  
  a:= a-1;  
  writeln (a);  
end.
```

- а) 0
- б) -2
- в) 2

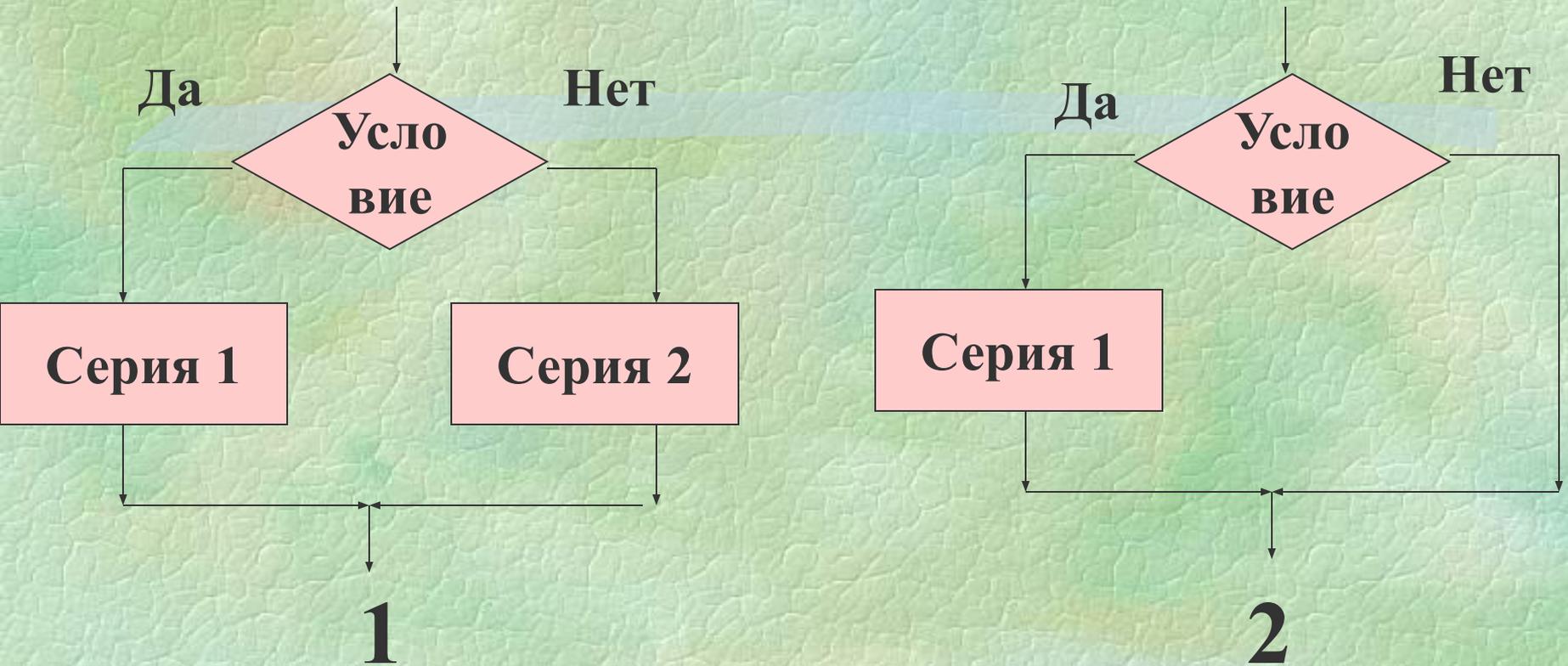
картина

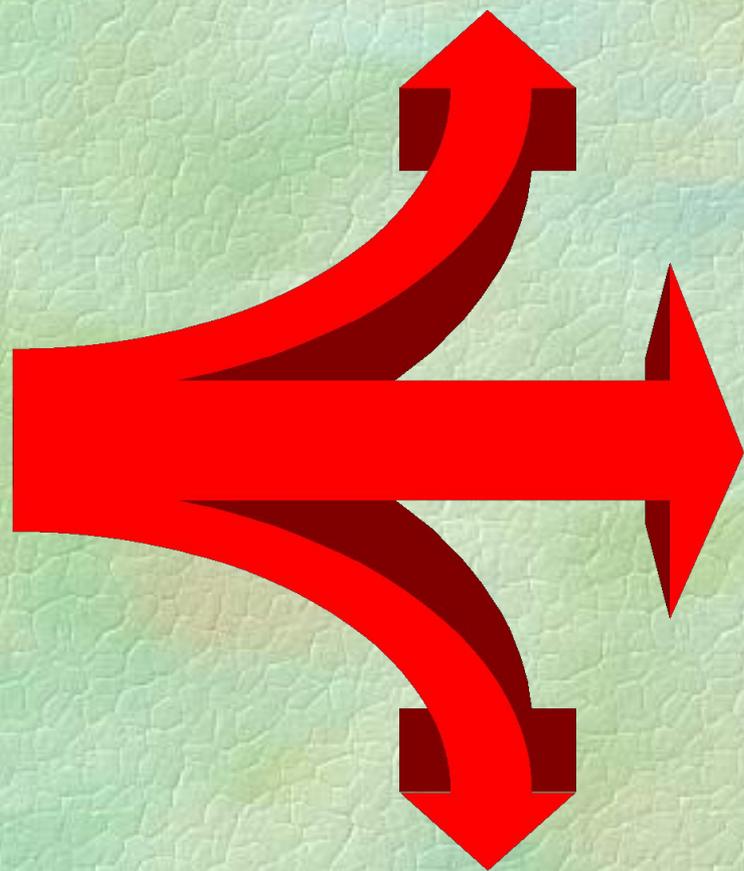
Операторы ветвления

Ветвление - такая форма организации действий, при которой в зависимости от выполнения некоторого условия совершается одна или другая последовательность действий

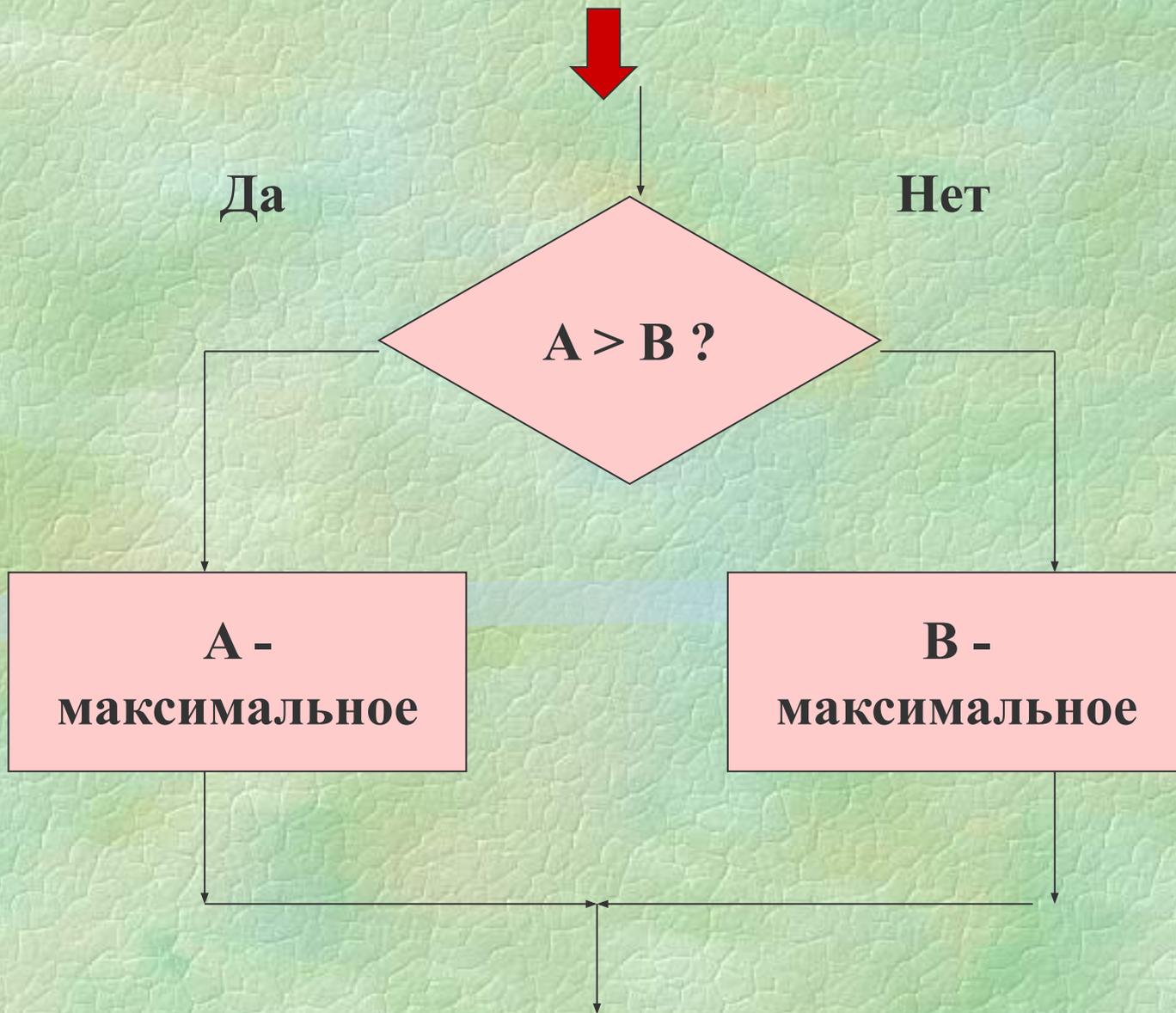
КОМАНДА ВЕТВЛЕНИЯ ИМЕЕТ ПОЛНУЮ (1)

ИЛИ СОКРАЩЕННУЮ ФОРМУ(2)





**Ветвление в
ПОЛНОМ
варианте**



Оператор ветвления в полном варианте

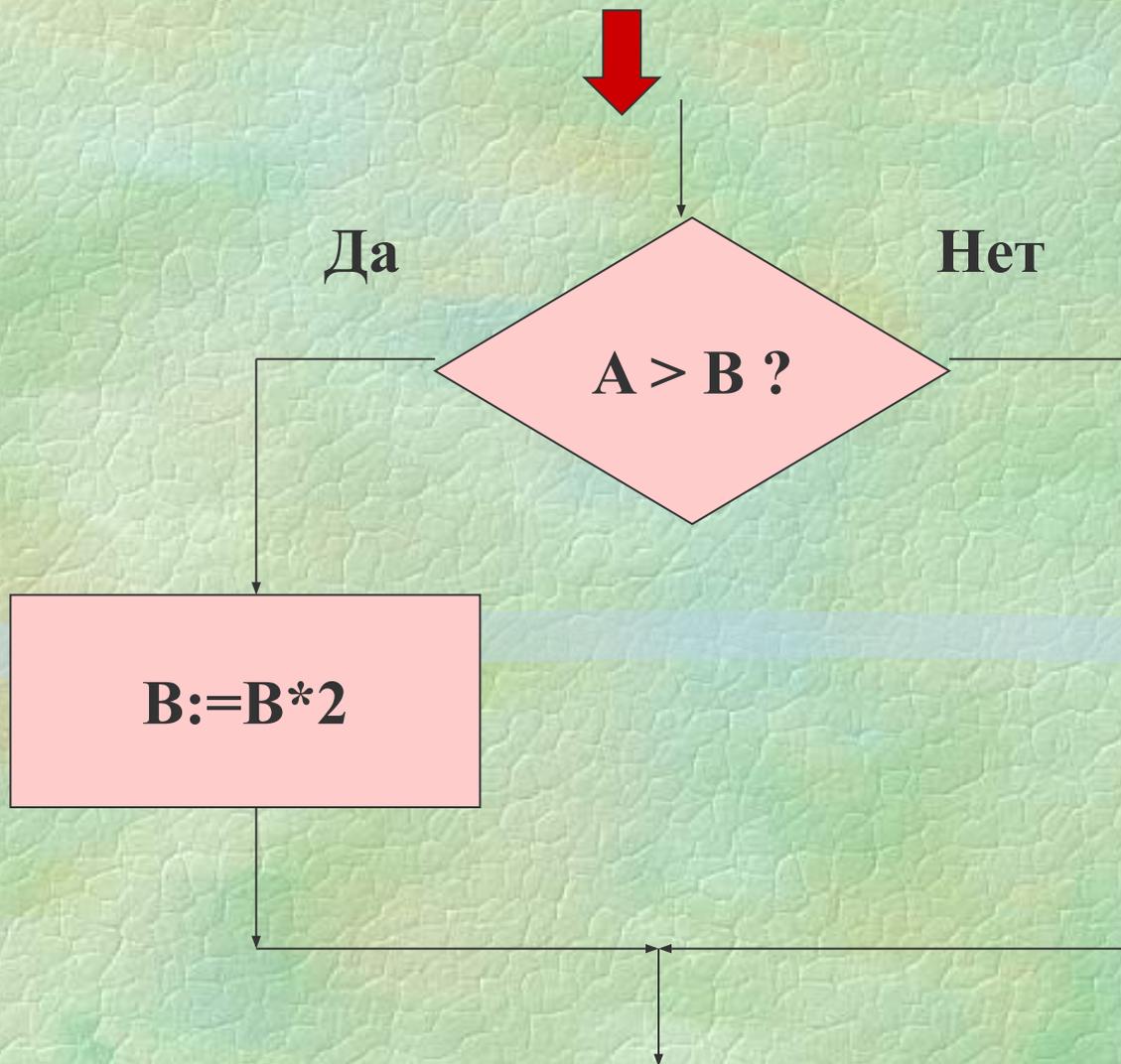
IF (*условие*) **THEN** (*операторы*) **ELSE** (*операторы*);

условие - записывается с помощью знаков сравнения
и принимает два значения: *да* или *нет*

```
IF A>B THEN max:=A ELSE max:=B;
```



**Ветвление в
неполном
варианте**



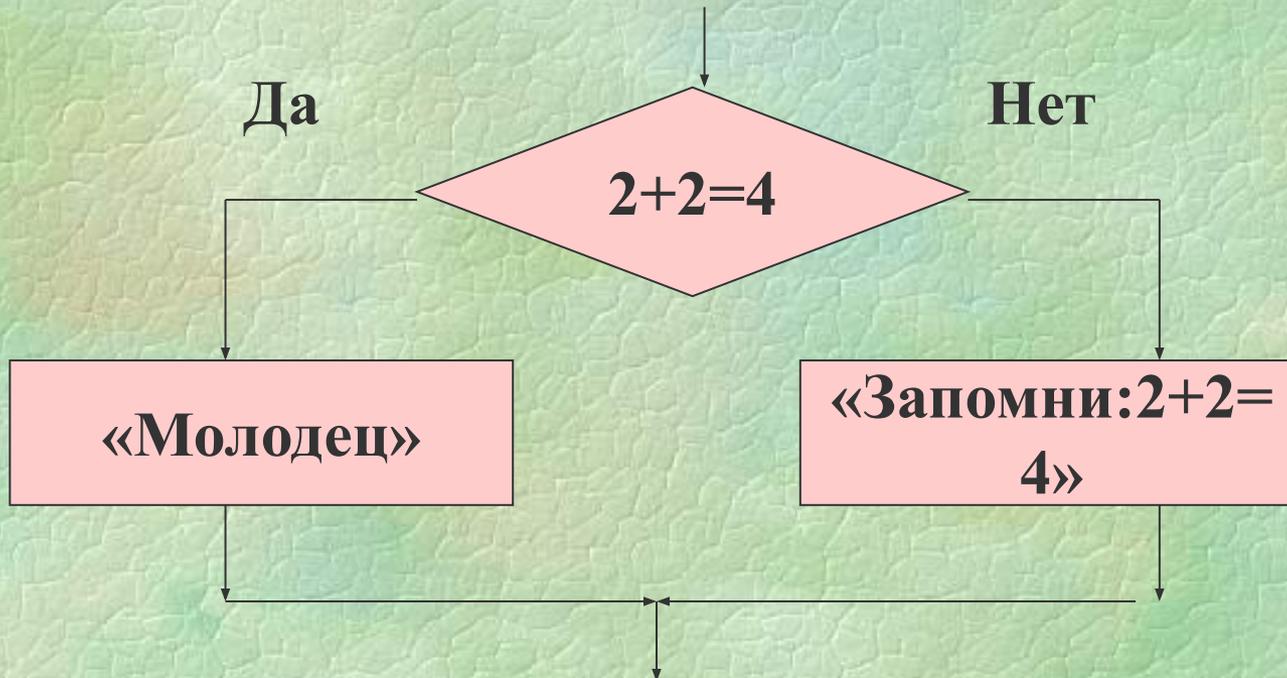
Оператор ветвления в неполном варианте

IF (*условие*) **THEN** (*операторы*);

IF A>B THEN B:=B*2;

ЭВМ запрашивает:

“Сколько будет $2 + 2$?”. Если ответ верен, то отвечает: “Молодец!”. В противном случае: “Запомните: $2 + 2 = 4!$ ”.



```
program x1;  
uses crt;  
var a: integer;  
begin  
    if a=4 then writeln ('Молодец')  
    else writeln ('Запомните: 2 + 2 = 4!');  
readkey;  
end.
```

