

Самый умный

по

информатике

A stylized illustration of two hands, one from the left and one from the right, holding a pen. The hands are rendered in a dark teal color, matching the background. The pen is positioned horizontally, with its tip pointing towards the right. The overall composition is centered and balanced.

Самый умный по информатике

1 этап

1. Какая величина измеряется в МГц?

1. Скорость доступа к требуемому месту на диске для чтения или записи информации
2. Скорость доступа к оперативной памяти
3. Тактовая частота процессора



1. Какая величина измеряется в МГц?

1. Скорость доступа к требуемому месту на диске для чтения или записи информации
2. Скорость доступа к оперативной памяти
3. **Тактовая частота процессора**

2. Дистрибутив – это:

1. Продажа компьютеров фирмой изготовителем
2. Программное изделие в виде, поставляемом изготовителем
3. Продавец компьютеров



2. Дистрибутив – это:

1. Продажа компьютеров фирмой изготовителем
2. **Программное изделие в виде, поставляемом изготовителем**
3. Продавец компьютеров

3. Кулер – это:

1. Вентилятор охлаждения процессора
2. Покупатель компьютера
3. Пользователь компьютера



3. Кулер – это:

1. **Вентилятор охлаждения процессора**
2. Покупатель компьютера
3. Пользователь компьютера

4. Юзер – это:

1. Программист, «взламывающий» чужие программы
2. Администратор компьютерной сети
3. Пользователь компьютера



4. Юзер – это:

1. Программист, «взламывающий» чужие программы
2. Администратор компьютерной сети
3. **Пользователь компьютера**

5. Дефрагментация – это:

1. Удаление из текста всех пробелов
2. Объединение различных частей файла в одну непрерывную часть
3. Операция объединения нескольких последовательностей (строк, файлов) в одну



5. Дефрагментация – это:

1. Удаление из текста всех пробелов
2. **Объединение различных частей файла в одну непрерывную часть**
3. Операция объединения нескольких последовательностей (строк, файлов) в одну

6. Интерфейс – это:

1. Совокупность средств взаимодействия программы и пользователя
2. Обмен значениями двух переменных величин
3. Передача значений из вспомогательной процедуры в основную программу



6. Интерфейс – это:

1. Совокупность средств взаимодействия программы и пользователя
2. Обмен значениями двух переменных величин
3. Передача значений из вспомогательной процедуры в основную программу

7. Модем –это:

1. Устройство, осуществляющее соединение компьютера с другим компьютером
2. Устройство, преобразующее компьютерную информацию в электрический сигнал и обратно
3. Устройство, проверяющее имя пользователя и пароль при выходе в глобальную компьютерную сеть



7. Модем –это:

1. Устройство, осуществляющее соединение компьютера с другим компьютером
2. **Устройство, преобразующее компьютерную информацию в электрический сигнал и обратно**
3. Устройство, проверяющее имя пользователя и пароль при выходе в глобальную компьютерную сеть

8. Пиксель – это:

1. Звуковой сигнал на компьютере
2. Минимальный элемент изображения на экране монитора
3. Единица измерения высоты символов



8. Пиксель – это:

1. Звуковой сигнал на компьютере
2. **Минимальный элемент изображения на экране монитора**
3. Единица измерения высоты символов

9. Трафик – это:

1. Перемещаемые по глобальной сети данные
2. Изображение, совмещающее таблицу и график, построенные по ее данным
3. Допущение, сделанное при анализе задачи
(от слова *потрафить*)



9. Трафик – это:

1. **Перемещаемые по глобальной сети данные**
2. Изображение, совмещающее таблицу и график, построенные по ее данным
3. Допущение, сделанное при анализе задачи
(от слова *потрафить*)

10. Клавиша, при нажатии которой происходит фиксация верхнего регистра, - это:

1. CapsLock
2. NumLock
3. ScrollLock



10. Клавиша, при нажатии которой происходит фиксация верхнего регистра, - это:

1. **CapsLock**
2. NumLock
3. ScrollLock



11. Кто считается автором самого древнего алгоритма:

1. Герон
2. Евклид
3. Пифагор



11. Кто считается автором самого древнего алгоритма:

1. Герон
2. **Евклид**
3. Пифагор



12. Какой язык программирования был разработан раньше:

1. Бейсик
2. Паскаль
3. Алгол



12. Какой язык программирования был разработан раньше:

1. Бейсик
2. Паскаль
3. **АЛГОЛ**



13. Колонтитул – это:

1. Часть таблицы
2. Первая страница текстового документа
3. Повторяющиеся на каждой странице текстового документа данные



13. Колонтитул – это:

1. Часть таблицы
2. Первая страница текстового документа
3. **Повторяющиеся на каждой странице текстового документа данные**

14. Число 25_{10} – это:

1. 41_8

2. 31_8

3. 34_8



14. Число 25_{10} – это:

1. 41_8

2. **31_8**

3. 34_8



15. Кластер – это:

1. Место хранения информации в процессоре
2. Порция из нескольких секторов, выделяемых файлу при необходимости
3. Программа для обслуживания периферийного устройства



15. Кластер – это:

1. Место хранения информации в процессоре
2. Порция из нескольких секторов, выделяемых файлу при необходимости
3. Программа для обслуживания периферийного устройства

16. Номер элемента массива – это:

1. Индекс
2. Идентификатор
3. Интерпретатор



16. Номер элемента массива – это:

1. **Индекс**
2. Идентификатор
3. Интерпретатор



17. Амперсанд – это название СИМВОЛА:

1. #
2. &
3. @



17. Амперсанд – это название СИМВОЛА:

1. #
2. &
3. @



18. С фамилией какого из древних ученых связано происхождение слова *алгоритм*:

1. Аль-Каши
2. Аль-Хайсама
3. Аль-Хорезми



18. С фамилией какого из древних ученых связано происхождение слова *алгоритм*:

1. Аль-Каши
2. Аль-Хайсама
3. **Аль-Хорезми**



19. Когда была создана первая в мире электронно-вычислительная машина ENIAC

1. В 1951 году
2. В 1932 году
3. В 1946 году



19. Когда была создана первая в мире электронно-вычислительная машина ENIAC

1. В 1951 году
2. В 1932 году
3. **В 1946 году**

20. Тильда – это название символа:

1. #
2. ~
3. @



20. Тильда – это название символа:

1. #
2. ~
3. @



21. Кого называют первой в истории женщиной-программистом:

1. Аду Лавлейс
2. Софью Ковалевскую
3. Марию Склодовскую-Кюри



21. Кого называют первой в истории женщиной-программистом:

1. Аду Лавлейс
2. Софью Ковалевскую
3. Марию Склодовскую-Кюри



22. Макрос – это:

1. Серия команд, сгруппированных вместе для упрощения ежедневной работы, выполнить которые можно с помощью кнопки на панели инструментов, пункта меню или нажатия сочетания клавиш
2. Программа большого размера
3. Максимальный элемент числового массива



22. Макрос – это:

1. Серия команд, сгруппированных вместе для упрощения ежедневной работы, выполнить которые можно с помощью кнопки на панели инструментов, пункта меню или нажатия сочетания клавиш
2. Программа большого размера
3. Максимальный элемент числового массива

23. Сколько поколений ЭВМ принято считать созданными до настоящего времени

1. Три
2. Четыре
3. Пять



23. Сколько поколений ЭВМ принято считать созданными до настоящего времени

1. Три
2. **Четыре**
3. Пять



24. Компилятор – это:

1. Часть процессора, в которой осуществляется сравнение двух значений
2. Программа для сжатия файлов
3. Разновидность программы-транслятора



24. Компилятор – это:

1. Часть процессора, в которой осуществляется сравнение двух значений
2. Программа для сжатия файлов
3. **Разновидность программы-транслятора**