



Programowanie strukturalne i obiektowe

Poziom trudności: Łastwy

1. Blok w kształcie prostokąta jest blokiem:

- A - decydującym
 - B - wykonawczym
 - C - wprowadzania i wyprowadzania informacji
 - D - startu
-

2. Co to jest iteracja?

- A - wielokrotne powtarzanie określonego ciągu operacji
 - B - jednokrotna powtarzania określonego ciągu operacji
-

3. Składowe algorytmu to:

- A - opis obiektów
 - B - określenie danych wejściowych
 - C - żadna odpowiedź nie jest prawidłowa
-

4. Co to jest kompresja?

- A - zasada budowania schematu blokowego
 - B - rodzaj algorytmu
 - C - ogólne działanie mające na celu "cos"
 - D - sztuczna inteligencja
-

5. Podaj kolejność bloków w algorytmach

- A - 1. blok startowy 2. Blok wykonawczy 3. Blok wejścia i wyjścia danych 4. Blok decyzyjny. 5. Blok końcowy
 - B - 1.blok startowy 2. Blok wejścia i wyjścia danych. 3. Blok wykonawczy. 4. Blok decyzyjny. 5. Blok końcowy
 - C - 1.Blok wejścia i wyjścia danych 2. Blok wykonawczy 3. blok startowy 4. Blok decyzyjny 5. Blok końcowy
-



6. Jakie podstawowe cechy powinien posiadać algorytm

- A - możliwość zapisania w wielu postaciach, możliwy do zapisania w symbolach, skończony, nie dający pewnego wyniku
 - B - posiada dane wejściowe, produkuje pewien wynik, jest precyzyjnie zdefiniowany, jest skończony
-

7. W jakiej postaci można przedstawić algorytm?

- A - opis słowny, lista kroków, schemat blokowy, jeden z języków programowania
 - B - opis słowny, graf, wykres, tabela
 - C - lista kroków, graf, wykres, opis słowny
-

8. Blok decydujący schematu blokowego ma:

- A - jedno wyjście dwa wejścia
 - B - dwa wejścia, dwa wyjścia
 - C - jedno wejście i jedno wyjście
-

9. Dokoncz zadanie: Algorytm

- A - nie da się przedstawić na schemacie
 - B - stanowi podstawę do tworzenia programu
 - C - wszystkie odpowiedzi są prawidłowe
-

10. Każdy dobry algorytm powinien być:

- A - Wieloznaczny
 - B - Skończony
 - C - Uniwersalny
-

11. Rekurencja to:

- A - funkcja matematyczna
 - B - odwoływanie się funkcji do samej siebie
 - C - otrzymywanie wyniku
-

12. Blok wprowadzania danych jest oznaczony na schemacie blokowym

- A - Elipsą
-

- B - Rombem
 - C - Równoległobokiem
-

13. Co to jest algorytm?

- A - Funkcja odwrotna do wykładniczej
 - B - Plan postępowania w celu realizacji obliczeń
 - C - Działanie matematyczne
-

14. Każdy algorytm przedstawiony na schemacie blokowym da się zapisać

- A - tylko w jednym języku programowania
 - B - w wielu językach programowania
 - C - listę kolejnych kroków
-

15. Co to jest kod wynikowy?

- A - program zapisany jako ciąg danych
 - B - polega na scislej gramatyce i ortografii danego języka
 - C - żadna odpowiedź nie jest prawidłowa
-



Programowanie strukturalne i obiektowe

Poziom trudności: Łastwy

Karta odpowiedzi

1. C
2. A
3. A, B,
4. C
5. B
6. B
7. A
8. A
9. B
10. B
11. B
12. C
13. B
14. B
15. A