



Programowanie

Poziom trudności: Średni

1. Program komputerowy to ?

- A - język komputera składający się z samych „0” i „1”
 - B - algorytm w języku zrozumiałym dla komputera.
 - C - stworzony do istnienia mechanizmu komputera
 - D - wszystkie poprawne odpowiedzi
-

2. Zamian kodu źródłowego na binarny to ?

- A - kompresja
 - B - kompilacja
 - C - dekompresja
 - D - iteracja
-

3. Składowe algorytmu to?

- A - kod wynikowy
 - B - nazwa algorytmu
 - C - schemat blokowy
 - D - deklaracja stałych i zmiennych, tekstowych i liczbowych
-

4. Stanowią wynik działania programu:

- A - schemat blokowy
 - B - dane wejściowe
 - C - dane wyjściowe
 - D - kod wynikowy
-

5. Procedury, które posiadają w swojej definicji wywołanie samej siebie:

- A - algorytm rekurencyjny
 - B - algorytm sekwencyjny
 - C - kompresja
 - D - algorytm iteracyjny
-



6. Do algorytmów sortowania należą;

- A - sortowanie przez dodawanie
 - B - sortowanie wolne
 - C - sortowanie bąbelkowe
 - D - sortowanie dzielne
-

7. Tłumaczenie programu zapisanego w języku programowania na równoważny program w innym języku:

- A - kompilacja
 - B - translacja
 - C - program źródłowy
 - D - kompresja
-

8. Kompresja:

- A - działanie mające na celu zwiększenie wielkości „czegoś”
 - B - zoptymalizowana postać algorytmu
 - C - instrukcje wykonywane w ściśle określonym porządku
 - D - ogólne działanie mające na celu zmniejszenie wielkości „czegoś”
-

9. Graficzne przedstawienie ciągu kroków algorytmu:

- A - algorytm sekwencyjny
 - B - schemat listy
 - C - schemat blokowy
 - D - opis słowny
-

10. Sposób ustawiania danych w sposób rosnący:

- A - scalanie ciągów
 - B - sortowanie
 - C - kod wynikowy
 - D - składowe algorytmu
-

11. Do pisania programów komputerowych stworzono język programowania:

- A - C
 - B - Pascal
 - C - poprawna odpowiedź 1 i 2
-

- D - algorytm rekurencyjny
-

12. Pętla FOR

- A - instrukcja warunkowa
 - B - (...;...;...)
 - C - liczba całkowita, warunek logiczny, instrukcja
 - D - wszystkie odpowiedzi prawidłowe
-

13. Każda schematu blokowego umieszczona jest w ?

- A - algorytmie
 - B - schemacie
 - C - skrzynce
 - D - pętli for
-

14. Blok decydujący schematu blokowego ma:

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

15. W jakiej postaci można przedstawić algorytm?

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

16. Każdy dobry algorytm powinien być:

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

17. Co to jest iteracja?

- A - jednokrotne powtarzanie określonego ciągu operacji
 - B - wielokrotne powtarzanie określonego ciągu operacji
-

18. Blok wprowadzania danych jest oznaczony na schemacie blokowym

- A - Elipsą
 - B - Równoległobokiem
 - C - Rombem
-

19. Dokończ zadanie: Algorytm

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

20. Każdy algorytm przedstawiony na schemacie blokowym da się zapisać

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



Programowanie

Poziom trudności: Średni

Karta odpowiedzi

1. D
2. B
3. B, D,
4. C
5. A
6. C
7. A
8. D
9. C
10. B
11. C
12. D
13. B
14. B
15. A
16. C
17. B
18. B
19. B
20. C