

# Тест по информатике

## Конструирование алгоритмов за 9 класс

Готовые материалы для тестирования Тест по информатике  
Конструирование алгоритмов за 9 класс с ответами

### Вариант 1

1. Дана следующая программа.

вниз

**нц пока** справа стена **и** слева стена

закрасить; вниз

**кц**

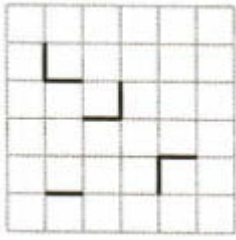
Выполняя эту программу, исполнитель Робот закрасит все клетки, находящиеся:

- 1) справа
- 2) слева
- 3) снизу
- 4) сверху

2. Вспомогательный алгоритм целесообразно использовать при составлении программы:

- 1) рисования прямой линии
- 2) рисования квадрата
- 3) рисования орнамента
- 4) вычисления скорости по известным входным данным

3. Исполнитель Робот выполняет программу в лабиринте.



**нач**

**пока** <справа свободно="свободно"> вправо

**пока** <снизу свободно="свободно"> вниз

**пока** <слева свободно="свободно"> влево

**пока** <сверху свободно="свободно"> вверх

**кон**

Количество клеток лабиринта, соответствующих требованию, что, выполнив программу, Робот уцелеет и остановится в той же клетке, с которой он начал движение:

- 1) 2
- 2) 3
- 3) 1
- 4) 4

4. Рекурсивным является алгоритм:

- 1) вычисления значения простого арифметического выражения
- 2) вычисления степени с натуральным показателем
- 3) движения Робота в одном направлении
- 4) рисования графика квадратичной функции

5. Запишите, какие значения формальных и фактических параметров должны совпадать.

## Вариант 2

1. Дана следующая программа.

**нц пока** справа стена **и** слева стена  
закрасить; вверх

**кц**

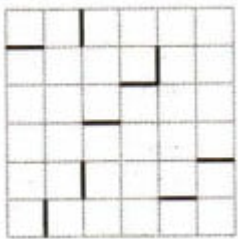
Выполняя эту программу, исполнитель Робот закрасит все клетки, находящиеся:

- 1) справа
- 2) слева
- 3) снизу
- 4) сверху

2. Вспомогательный алгоритм целесообразно использовать при составлении программы:

- 1) рисования окружности
- 2) вычисления среднего арифметического
- 3) вычисления, в котором несколько раз встречается одна и та же сложная функция
- 4) вычисления значения простой функции

3. Исполнитель Робот выполняет программу в лабиринте.



**нач**

**пока** <сверху свободно="свободно"> вверх

**пока** <справа свободно="свободно"> вправо

**пока** <снизу свободно="свободно"> вниз

**пока** <слева свободно="свободно"> влево

**кон**

Количество клеток лабиринта, соответствующих требованию, что, выполнив программу, Робот уцелеет и остановится в той же клетке, с которой он начал движение:

- 1) 2
- 2) 3
- 3) 1

4) 4

4. Рекурсивным является алгоритм:

- 1) вычисления значения простого арифметического выражения
- 2) вычисления степени с натуральным показателем
- 3) движения Робота в одном направлении
- 4) рисования графика квадратичной функции

5. Запишите название алгоритма, который целиком используется в составе другого алгоритма.

**Ответы на тест по информатике Конструирование алгоритмов 9 класс**

**Вариант 1**

1-3

2-3

3-3

4-2

5. тип, количество, порядок

**Вариант 2**

1-4

2-3

3-1

4-2

5. вспомогательный алгоритм