

Банк заданий по Информатике 9 класс Модуль 3
Тест: "9 кл Информатика Модуль 3".

Задание №1

Какое из следующих описаний можно назвать алгоритмом

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

1)		описание решения квадратного уравнения
2)		расписание школьных уроков
3)		список учеников в классном журнале
4)		технический паспорт автомобиля

Задание №2

Какое из следующих описаний можно назвать алгоритмом

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

1)		телефонный справочник
2)		опись учебников в библиотеке
3)		рецепт приготовления торта "Наполеон"
4)		технический паспорт автомобиля

Задание №3

Какое из следующих описаний можно назвать алгоритмом

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

1)		опись комплектующих к ПК
2)		опись учебников в библиотеке
3)		список литературы
4)		правила перехода через дорогу

Задание №4

Что из перечисленного нельзя отнести к алгоритмам

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

1)		рецепт пирога
2)		технический паспорт
3)		правила поведения в школе
4)		правила перехода через дорогу
5)		список летнего чтения

Задание №5

Что из перечисленного нельзя отнести к алгоритмам

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

1)		порядок переключения светофора
----	--	--------------------------------

2)		рекомендации на сотрудника
3)		минимальные системные требования
4)		правила действий при пожаре
5)		метод нахождения корня слова

Задание №6

Что из перечисленного нельзя отнести к алгоритмам

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

1)		список воспроизведения
2)		модель движения на конвейере
3)		расписание уроков
4)		метод поиска корней уравнений
5)		технический паспорт автомобиля

Задание №7

Запишите номера команд таким образом, чтобы их последовательность задавала алгоритм.

Алгоритм получения кипятка.

Укажите порядок следования всех 6 вариантов ответа:

1)		налить воду в чайник
2)		включить плиту
3)		поставить чайник на плиту
4)		ждать, пока закипит вода
5)		снять чайник с плиты
6)		выключить чайник

Задание №8

Запишите номера команд таким образом, чтобы их последовательность задавала алгоритм.

Алгоритм перехода через регулируемый пешеходный переход.

Укажите порядок следования всех 5 вариантов ответа:

1)		подойти к дорожному переходу
2)		дождаться разрешающего сигнала светофора
3)		убедиться, что машины остановились перед стоп линией
4)		перейти через дорогу
5)		продолжить идти

Задание №9

Запишите номера команд таким образом, чтобы их последовательность задавала алгоритм.

Алгоритм приготовления яичницы

Укажите порядок следования всех 5 вариантов ответа:

1)		включить плиту и поставить на нее сковородку
2)		налить масло в сковородку
3)		разбить яйца
4)		ждать, пока яйца приготовятся
5)		выключить плиту

Задание №10

Запишите номера команд таким образом, чтобы их последовательность задавала алгоритм.

Алгоритм проверки безударной гласной в корне слова

Укажите порядок следования всех 4 вариантов ответа:

1)		прочитай слово и поставь ударение
2)		выдели корень и безударный гласный
3)		подбери проверочное слово, чтобы проверяемый гласный стал ударным
4)		напиши в корне слова такую же гласную, как и в проверяемом слове

Задание №11

Ис-пол-ни-тель Кузнечик живёт на чис-ло-вой оси.

На-чаль-ное по-ло-же-ние Кузнечик – точка 0. Си-сте-ма ко-манд Куз-не-чи-ка:

1. Впе-ред 5 – Куз-не-чик пры-га-ет вперёд на 5 еди-ниц,
2. Назад 3 – Куз-не-чик пры-га-ет назад на 3 еди-ни-цы.

В какой точке окажется Кузнечик после выполнения программы 12211

Запишите число:

1)	Ответ:	
----	--------	--

Задание №12

Ис-пол-ни-тель Кузнечик живёт на чис-ло-вой оси.

На-чаль-ное по-ло-же-ние Кузнечик – точка 0. Си-сте-ма ко-манд Куз-не-чи-ка:

1. Впе-ред 5 – Куз-не-чик пры-га-ет вперёд на 5 еди-ниц,
2. Назад 3 – Куз-не-чик пры-га-ет назад на 3 еди-ни-цы.

В какой точке окажется Кузнечик после выполнения программы 121112

Запишите число:

1) Ответ:

Задание №13

Исполнитель Кузнечик живёт на числовой оси.
Начальное положение Кузнечик – точка 0. Система команд Кузнечика:

1. Вперед 5 – Кузнечик прыгает вперёд на 5 единиц,
2. Назад 3 – Кузнечик прыгает назад на 3 единицы.

В какой точке окажется Кузнечик после выполнения программы 21122

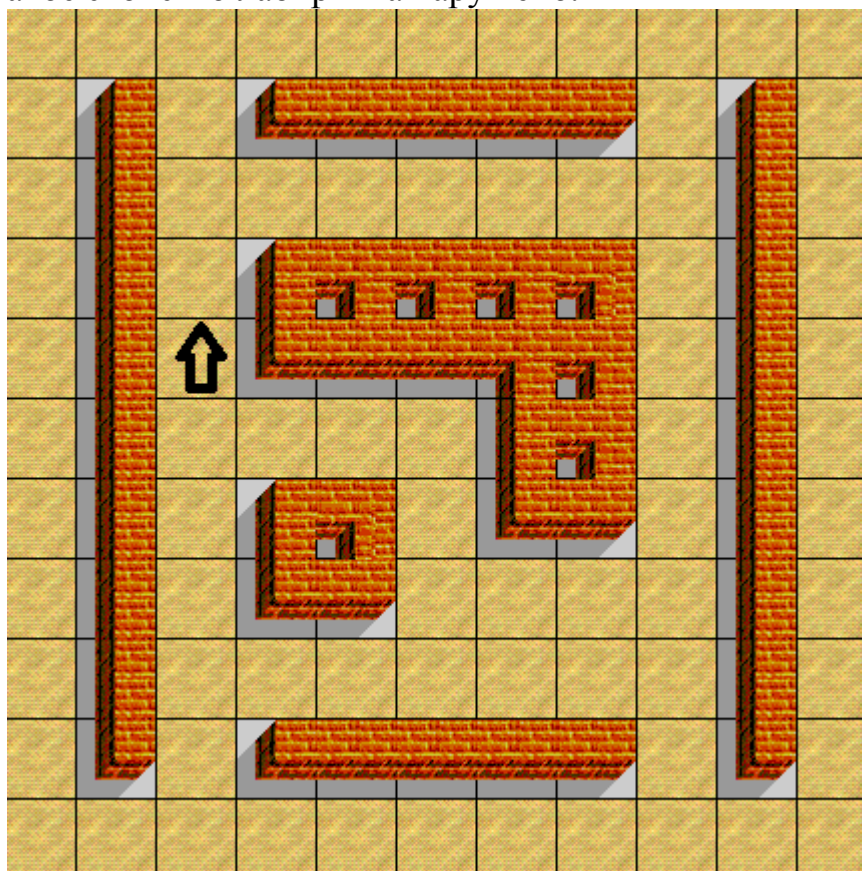
Запишите число:

1) Ответ:

Задание №14

Человек находится в лабиринте и начинает двигаться в направлении указанном стрелкой, согласно следующему описанию:
идти шаг за шагом, не отрывая руки от правой стены пока не выйдешь из лабиринта.

Укажите, какое свойство лабиринта нарушено.



Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

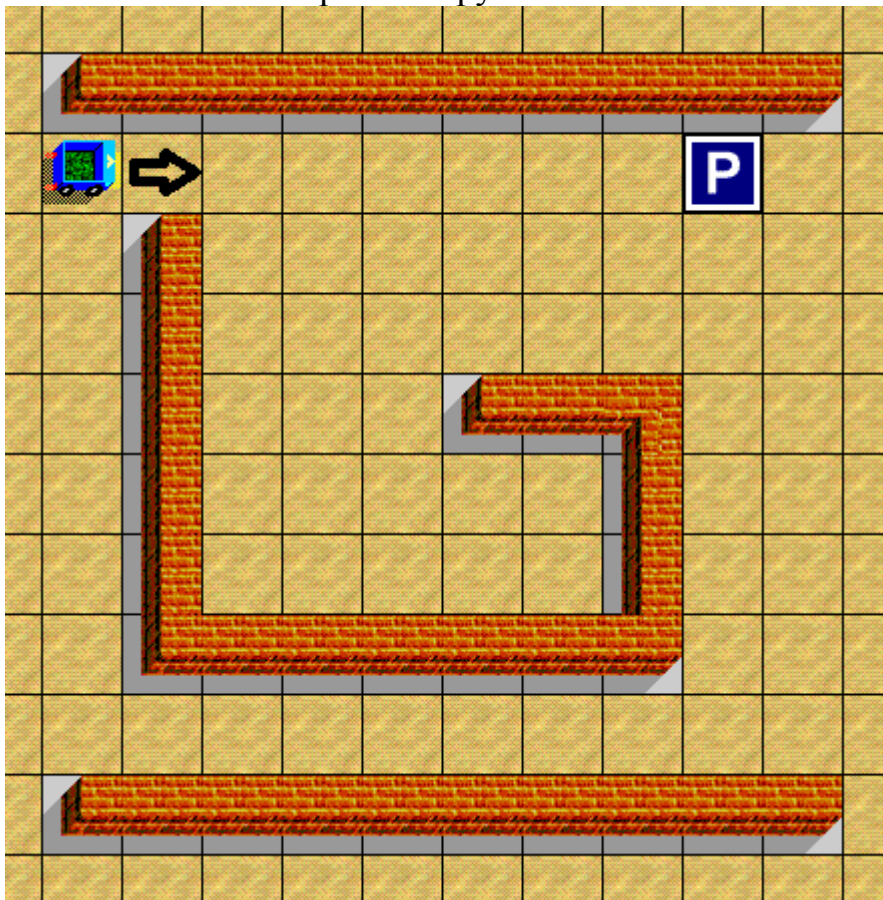
1) детерминированность

2)		понятность
3)		результативность
4)		массовость

Задание №15

Робот находится в лабиринте и начинает двигаться в направлении указанном стрелкой, согласно следующему описанию:
ехать вперед (клетка за клеткой), не отрываясь от правой стены пока не придешь на базу (базой отмечена клетка с буквой Р)

Укажите, какое свойство лабиринта нарушено.



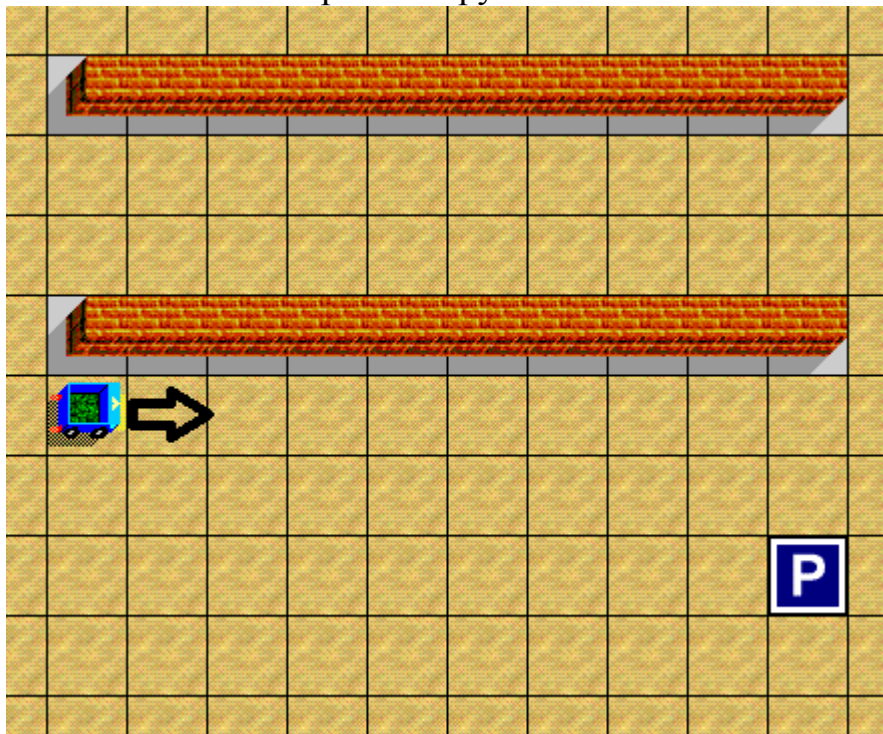
Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

1)		детерминированность
2)		понятность
3)		результативность
4)		массовость

Задание №16

Робот находится в лабиринте и начинает двигаться в направлении указанном стрелкой, согласно следующему описанию:
ехать вперед (клетка за клеткой), пока слева стена, пока не придешь на базу (базой отмечена клетка с буквой Р)

Укажите, какое свойство лабиринта нарушено.



Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

1)	<input type="checkbox"/>	детерминированность
2)	<input type="checkbox"/>	понятность
3)	<input type="checkbox"/>	результативность
4)	<input type="checkbox"/>	массовость

Задание №17

У исполнителя УТРО-И-ТЕЛЬ две команды, которыми присвоены номера:

1. вычти 2
2. умножь на 3

Первая из них уменьшает число на экране на 2, вторая – утраивает его. Запишите порядок команд в программе получения из **11** числа **13**, содержащей не более **5** команд, указывая лишь номера команд.

(Например, 21211 – это программа:

умножь на три
вычти 2
умножь на три
вычти 2
вычти 2,

которая преобразует число 2 в 8)

Запишите число:

1)	Ответ:	
----	--------	--

Задание №18

У исполнителя Отличник две команды, которыми присвоены номера:

1. прибавь 1
2. умножь на 5

Выполняя первую из них, Отличник прибавляет к числу на экране 1, а выполняя вторую, умножает его на 5. Запишите порядок команд в программе, которая из числа 2 получает число 101 и содержит не более 5 команд. Укажите лишь номера команд.

Например, программа 1211 – это программа

прибавь 1
умножь на 5
прибавь 1
прибавь 1

Эта программа преобразует число 2 в число 17.

Запишите число:

1)	Ответ:	
----	--------	--

Задание №19

У исполнителя Троичник две команды, которыми присвоены номера:

1. прибавь 2,
2. умножь на 3.

Первая из этих команд увеличивает число на экране на 2, а вторая — умножает его на 3. Программа исполнителя Троичник — это последовательность номеров команд.

Запишите программу, которая преобразует число 12 в число 122 и содержит не более 5 команд. Если таких программ более одной, запишите любую из них.

Например, 1211 — это программа

прибавь 2
умножь на 3
прибавь 2
прибавь 2

Эта программа преобразует, например, число 2 в число 16.

Запишите число:		
1)	Ответ:	

Задание №20

У исполнителя Калькулятор две команды, которым присвоены номера:

1. прибавь 1,
2. умножь на 5.

Первая из них увеличивает число на экране на 1, вторая умножает его.

Запишите в ответе программу, которая содержит **не более 5 команд** и переводит число **2 в число 280**.

Например, программа 121 задает такую последовательность команд:

прибавь 1
умножь на 5
прибавь 1

Эта программа преобразует, например, число 7 в число 41.

Запишите число:		
1)	Ответ:	

Задание №21

Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду Сместиться на (a, b) (где a, b — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами (x, y) в точку с координатами $(x + a, y + b)$. Если числа a, b положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами $(4, 2)$, то команда Сместиться на $(2, -3)$ переместит Чертёжника в точку $(6, -1)$.

Запись

По-втори k раз

Команда1 Команда2 Команда3

Конец

означает, что последовательность команд Команда1 Команда2 Команда3 повторяется k раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:

По-вто-ри 3 раз

Ко-ман-да1 Сме-стить-ся на (3, 2) Сме-стить-ся на (2, 1) Конец

Сме-стить-ся на (-9, -6)

После выполнения этого алгоритма Чертёжник вернулся в исходную точку. Какую команду надо поставить вместо команды Ко-ман-да1?

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

1)		Сме-стить-ся на (-6, -3)
2)		Сме-стить-ся на (4, 3)
3)		Сме-стить-ся на (-2, -1)
4)		Сме-стить-ся на (2, 1)

Задание №22

Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду Сместить-ся на (a, b) (где a, b — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами (x, y) в точку с координатами (x + a, y + b). Если числа a, b положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2), то команда Сместить-ся на (2, -3) переместит Чертёжника в точку (6, -1).

Запись

По-вто-ри k раз

Ко-ман-да1 Ко-ман-да2 Ко-ман-да3

Конец

означает, что последовательность команд Ко-ман-да1 Ко-ман-да2 Ко-ман-да3 повторяется k раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:

По-вто-ри 4 раз

Ко-ман-да1 Сме-стить-ся на (1, 3) Сме-стить-ся на (1, -2) Конец

Сме-стить-ся на (-4, -12)

После выполнения этого алгоритма Чертёжник вернулся в исходную точку. Какую команду надо поставить вместо команды Ко-ман-да1?

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

1)		Сме-стить-ся на $(1, -2)$
2)		Сме-стить-ся на $(12, 4)$
3)		Сме-стить-ся на $(2, 11)$
4)		Сме-стить-ся на $(-1, 2)$

Задание №23

Ис-пол-ни-тель Чертёжник пе-ре-ме-ща-ет-ся на ко-ор-ди-нат-ной плос-ко-сти, остав-ляя след в виде линии. Чертёжник может вы-пол-нять ко-ман-ду Сме-стить-ся на (a, b) (где a, b — целые числа), пе-ре-ме-ща-ю-щую Чертёжника из точки с ко-ор-ди-на-та-ми (x, y) в точку с ко-ор-ди-на-та-ми $(x + a, y + b)$. Если числа a, b по-ло-жи-тель-ные, зна-че-ние со-от-вет-ству-ю-щей ко-ор-ди-на-ты уве-ли-чи-ва-ет-ся; если от-ри-ца-тель-ные, умень-ша-ет-ся.

На-при-мер, если Чертёжник на-хо-дит-ся в точке с ко-ор-ди-на-та-ми $(4, 2)$, то ко-ман-да Сме-стить-ся на $(2, -3)$ пе-ре-ме-стит Чертёжника в точку $(6, -1)$.

За-пись

По-вто-ри k раз

Ко-ман-да1 Ко-ман-да2 Ко-ман-да3

Конец

озна-ча-ет, что по-сле-до-ва-тель-ность ко-манд Ко-ман-да1 Ко-ман-да2 Ко-ман-да3 по-вто-рит-ся k раз.

Чертёжнику был дан для ис-пол-не-ния сле-ду-ю-щий ал-го-ритм:

По-вто-ри 3 раз

Ко-ман-да1 Сме-стить-ся на $(1, 3)$ Сме-стить-ся на $(1, -2)$ Конец

Сме-стить-ся на $(3, 9)$

После вы-пол-не-ния этого ал-го-рит-ма Чертёжник вер-нул-ся в ис-ход-ную точку. Какую ко-ман-ду надо по-ста-вить вме-сто ко-ман-ды Ко-ман-да1?

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

1)		Сме-стить-ся на $(3, 4)$
2)		Сме-стить-ся на $(-5, -10)$
3)		Сме-стить-ся на $(-9, -12)$
4)		Сме-стить-ся на $(-3, -4)$

Задание №24

Алгоритмическая конструкция, в которой в зависимости от результата проверки условия ("да"/"нет") предусмотрен выбор одной из двух последовательностей действий (ветвей), называется

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

1)	<input type="checkbox"/>	следованием
2)	<input type="checkbox"/>	ветвлением
3)	<input type="checkbox"/>	неполным ветвлением
4)	<input type="checkbox"/>	циклом

Задание №25

Алгоритмическая конструкция, в которой входит серия команд, выполняющаяся многократно, называется

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

1)	<input type="checkbox"/>	следованием
2)	<input type="checkbox"/>	ветвлением
3)	<input type="checkbox"/>	неполным ветвлением
4)	<input type="checkbox"/>	циклом

Задание №26

Алгоритмы, в которых используется только структура "следование", называются

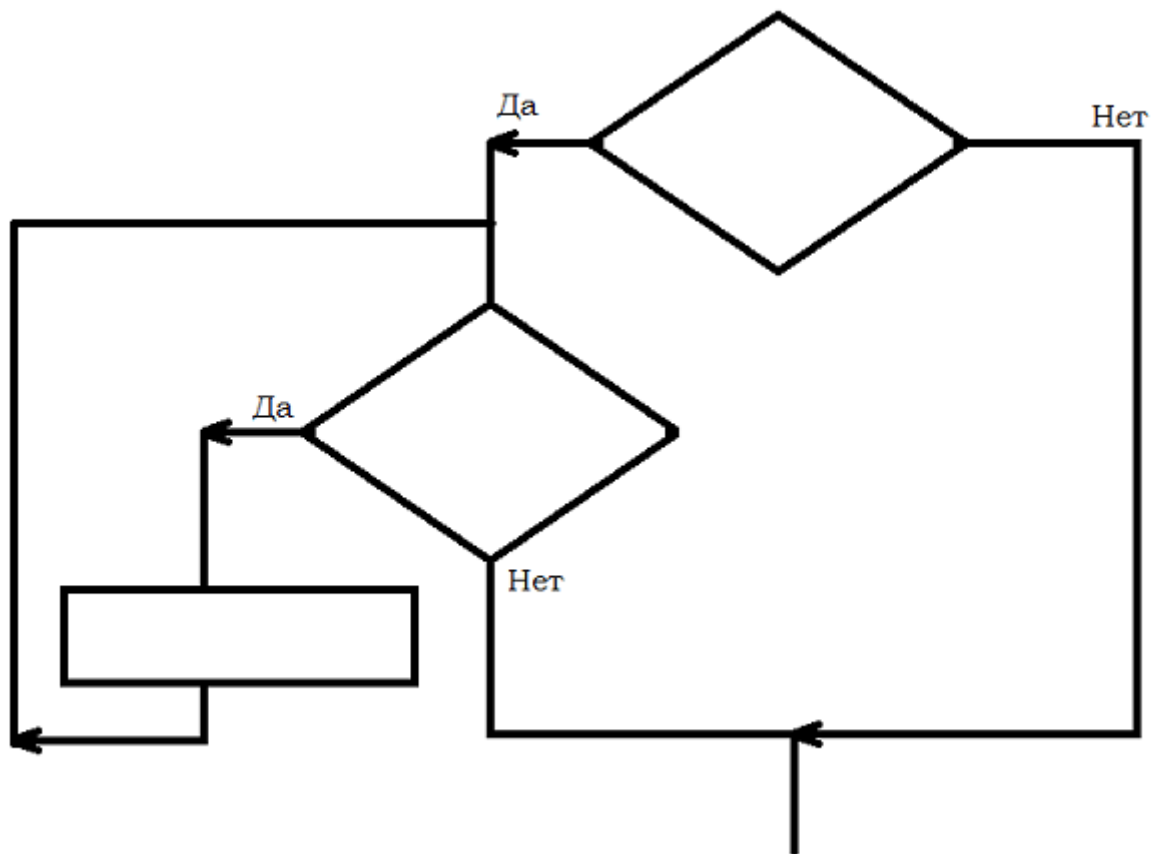
Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

1)	<input type="checkbox"/>	разветвляющимися
2)	<input type="checkbox"/>	циклическими
3)	<input type="checkbox"/>	линейными
4)	<input type="checkbox"/>	рекурсивными

Задание №27

На рисунке изображена комбинация нескольких базовых алгоритмических структур.

Определите какая комбинация изображена на рисунке



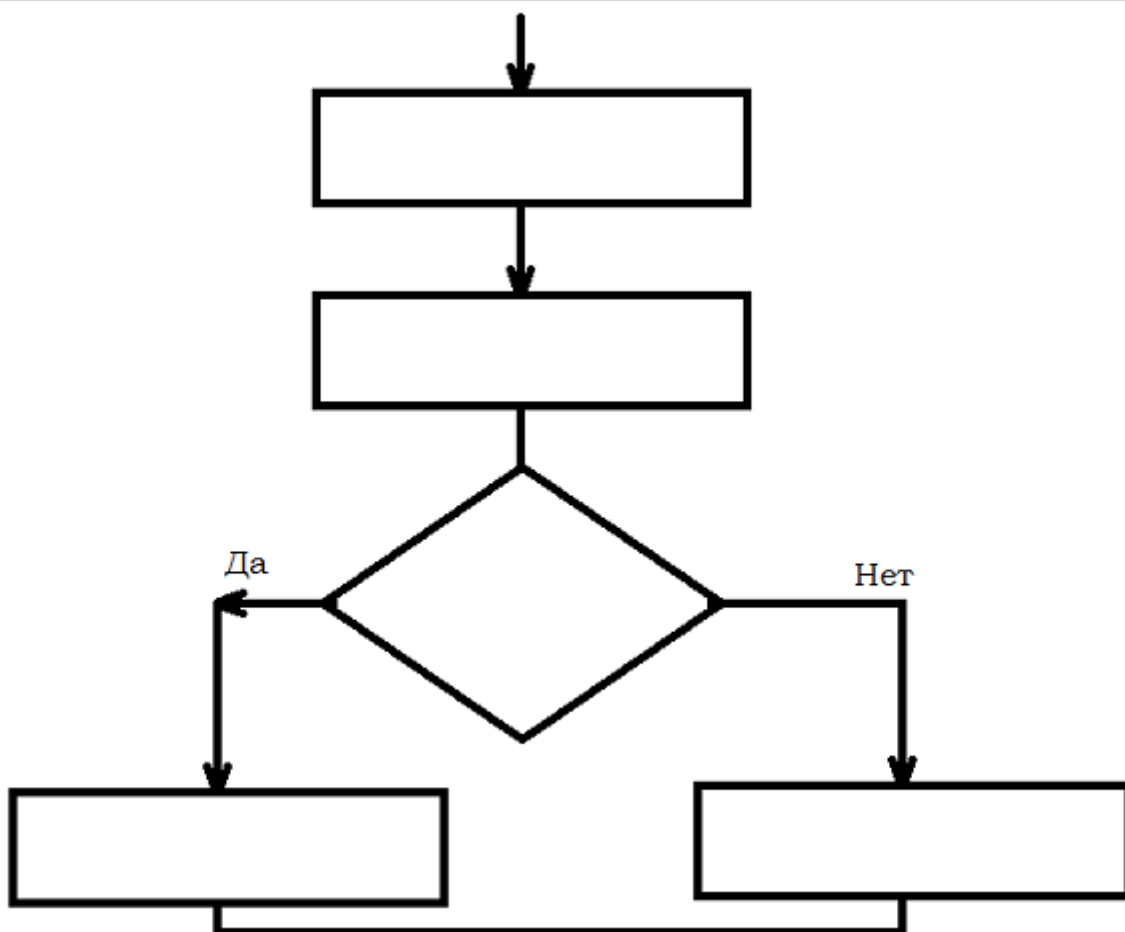
Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

1)	следование и ветвление
2)	два цикла
3)	два ветвления
4)	ветвление и цикл

Задание №28

На рисунке изображена комбинация нескольких базовых алгоритмических структур.

Определите какая комбинация изображена на рисунке



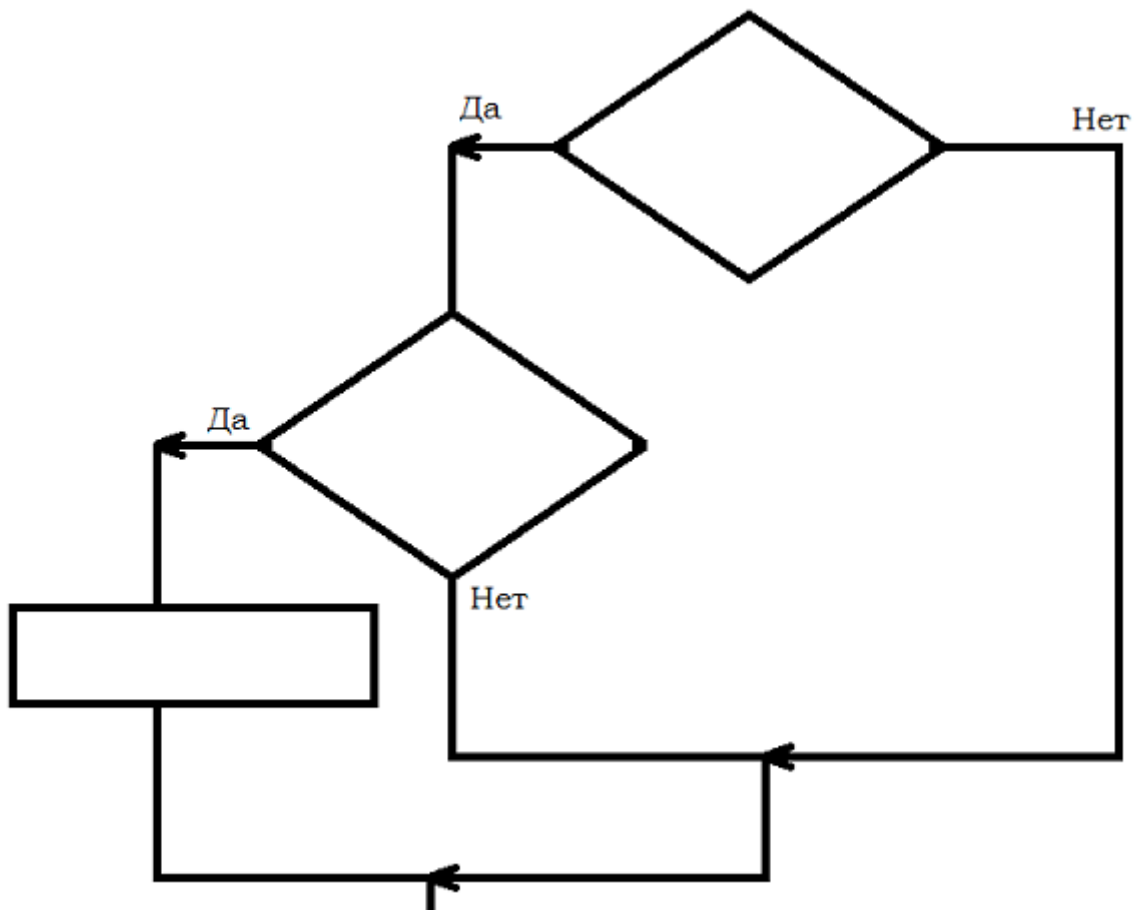
Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

1)	<input type="checkbox"/>	следование и ветвление
2)	<input type="checkbox"/>	два цикла
3)	<input type="checkbox"/>	два ветвления
4)	<input type="checkbox"/>	ветвление и цикл

Задание №29

На рисунке изображена комбинация нескольких базовых алгоритмических структур.

Определите какая комбинация изображена на рисунке

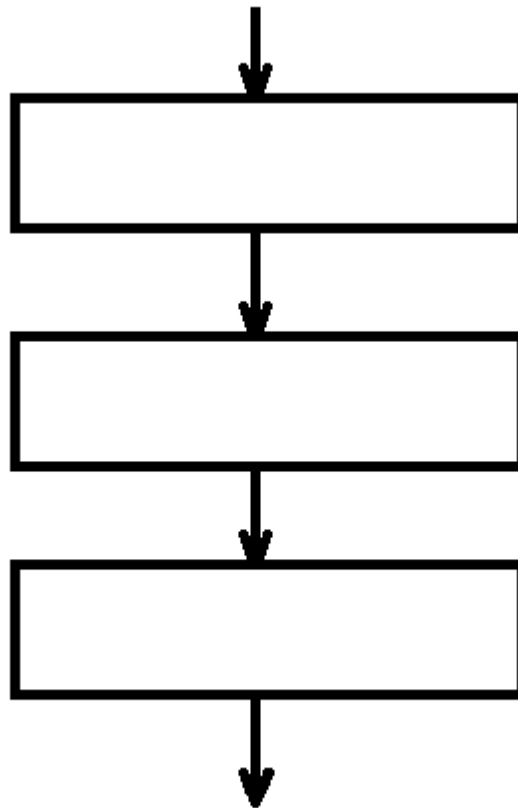


Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

1)	<input type="checkbox"/>	следование и ветвление
2)	<input type="checkbox"/>	два цикла
3)	<input type="checkbox"/>	два ветвления
4)	<input type="checkbox"/>	ветвление и цикл

Задание №30

На рисунке изображена базовая алгоритмическая структура.
Укажите ее название.

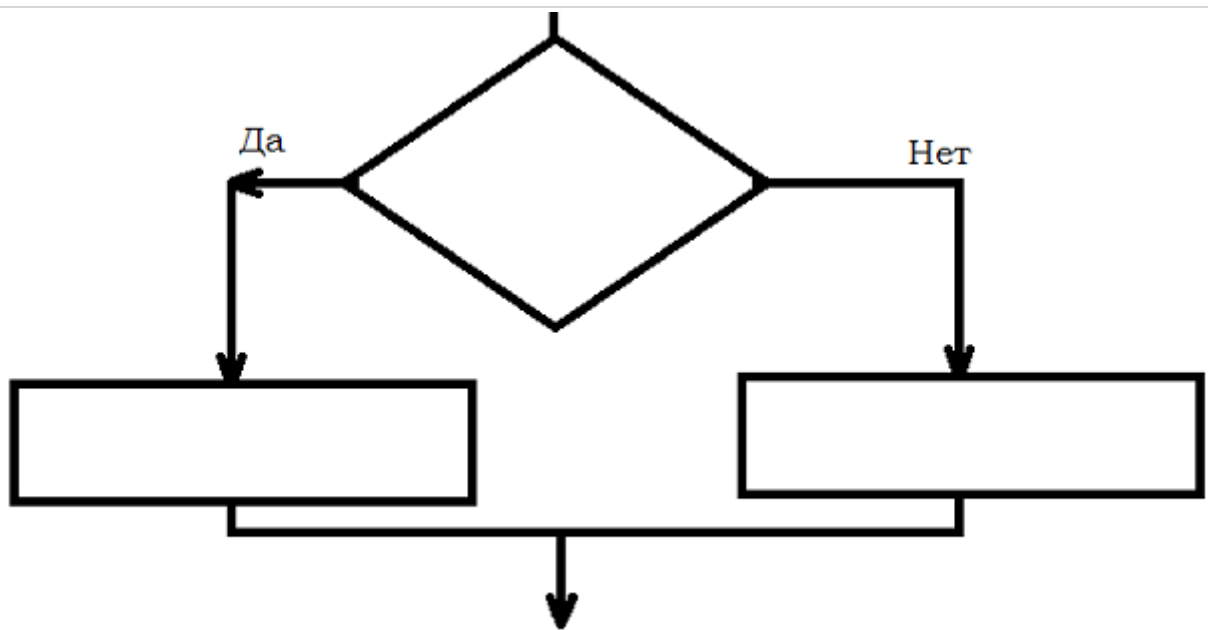


Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

1)		следование
2)		ветвление
3)		цикл с предусловием
4)		цикл с постусловием
5)		цикл со счетчиком

Задание №31

На рисунке изображена базовая алгоритмическая структура.
Укажите ее название.

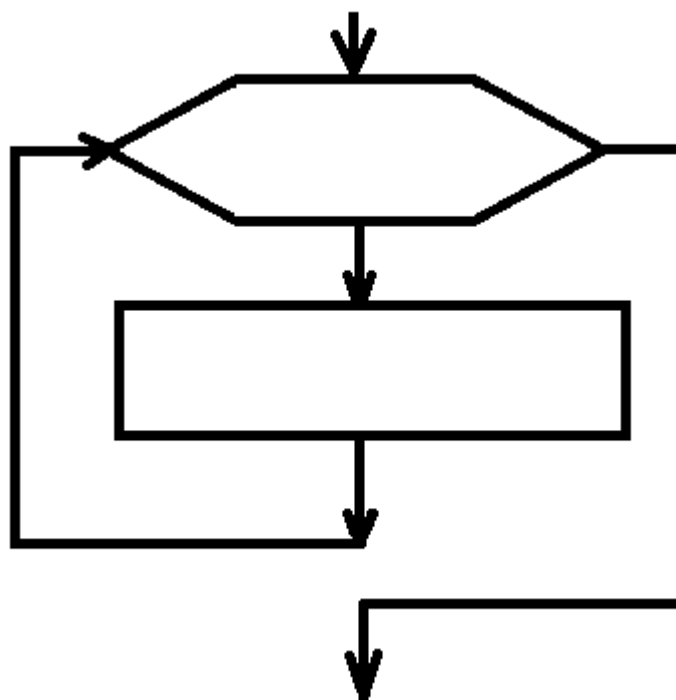


Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

1)		следование
2)		ветвление
3)		цикл с предусловием
4)		цикл с постусловием
5)		цикл со счетчиком

Задание №32

На рисунке изображена базовая алгоритмическая структура. Укажите ее название.

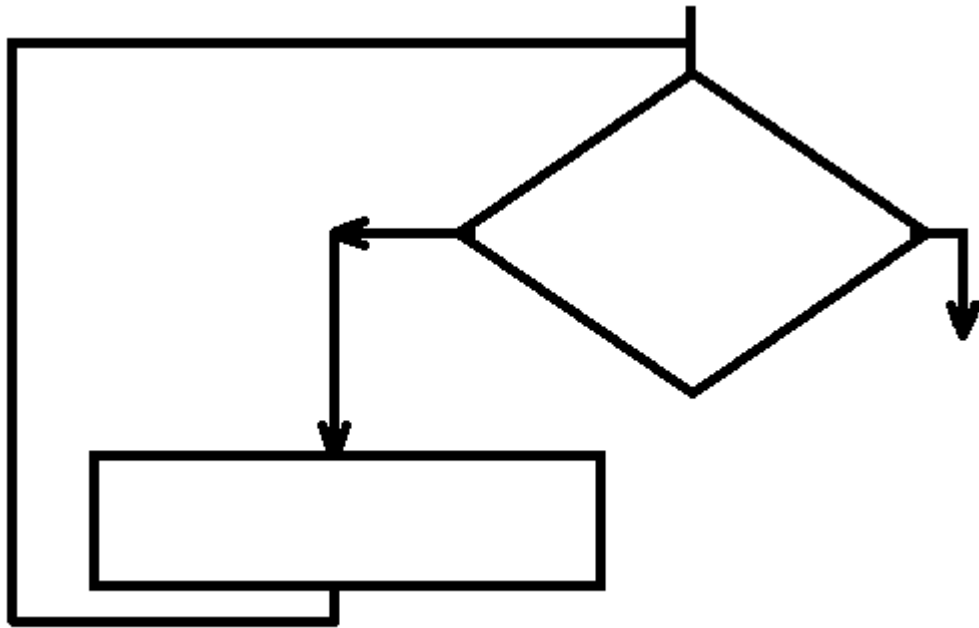


Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

1)		следование
2)		ветвление
3)		цикл с предусловием
4)		цикл с постусловием
5)		цикл со счетчиком

Задание №33

На рисунке изображена базовая алгоритмическая структура.
Укажите ее название.

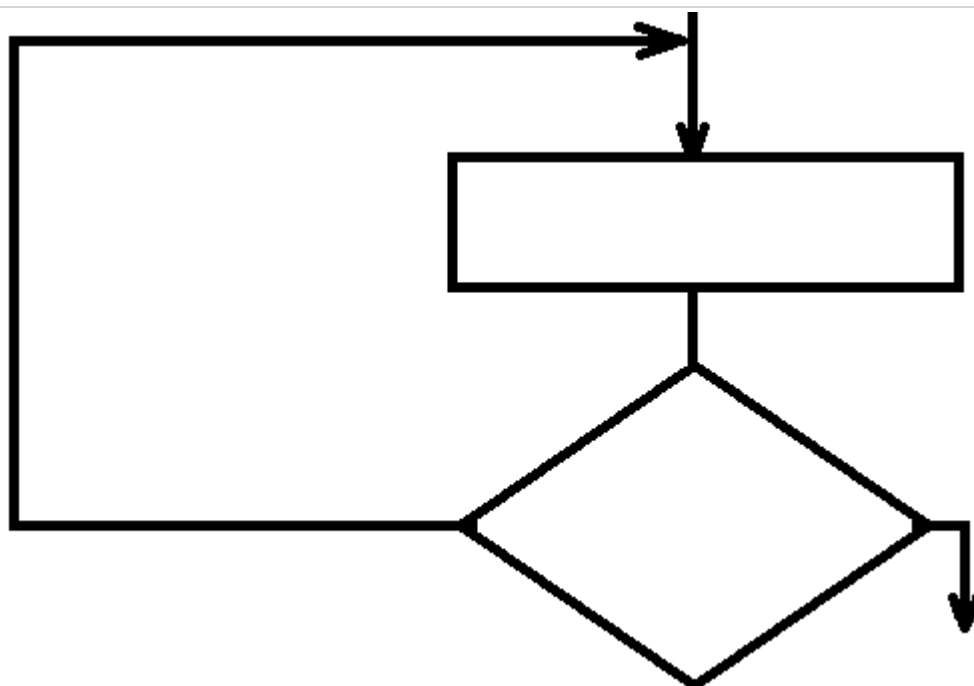


Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

1)		следование
2)		ветвление
3)		цикл с предусловием
4)		цикл с постусловием
5)		цикл со счетчиком

Задание №34

На рисунке изображена базовая алгоритмическая структура.
Укажите ее название.



Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

1)		следование
2)		ветвление
3)		цикл с предусловием
4)		цикл с постусловием
5)		цикл со счетчиком

Задание №35

Для представления пословицы "Поспешишь - людей насмешишь" можно воспользоваться алгоритмической конструкцией

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

1)		следование
2)		полное ветвление
3)		неполное ветвление
4)		цикл

Задание №36

Для представления пословицы "Семь раз отмерь, один раз отрежь" можно воспользоваться алгоритмической конструкцией

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

1)		следование
2)		полное ветвление
3)		неполное ветвление
4)		цикл

Задание №37

Для записи расписания уроков на понедельник ученик может воспользоваться алгоритмической конструкцией

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

1)		следование
2)		полное ветвление
3)		неполное ветвление
4)		цикл

Задание №38

Укажите какой ресурс является главным для информационного общества

Выберите несколько из 3 вариантов ответа:

1)		электрическая энергия
2)		информация
3)		природные ресурсы

Задание №39

Укажите какой ресурс является главным для индустриального общества общества

Выберите несколько из 3 вариантов ответа:

1)		электрическая энергия
2)		информация
3)		природные ресурсы

Задание №40

Укажите критерии развитости информационного общества

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

1)		Наличие компьютеров
2)		Уровень владения электрической энергией
3)		Уровень развития компьютерных сетей
4)		Высокие количественные показатели добычи угля и нефти
5)		Количество населения, занятого в информационной сфере

Задание №41

Установите соответствие между поколениями ЭВМ и элементной базой

Укажите соответствие для всех 4 вариантов ответа:

1)	Первое	1)	Электронные (или электрические) лампы
2)	Второе	2)	Полупроводники (транзисторы)
3)	Третье	3)	Интегральные схемы

4)	Четвертое	4)	Большие интегральные схемы (БИС)
----	-----------	----	----------------------------------

Задание №42

Укажите все способы защиты информации от несакционированного доступа

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

1)	пароли
2)	биометрические системы идентификации
3)	RAID – массивы и контроллеры
4)	антивирусные программы
5)	межсетевые экраны

Задание №43

Укажите все способы защиты программ от нелегального копирования и использования

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

1)	аппаратный ключ
2)	биометрические системы идентификации
3)	RAID – массивы и контроллеры
4)	программный ключ
5)	межсетевые экраны

Задание №44

Укажите все способы защиты информации в Интернете

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

1)	аппаратный ключ
2)	антивирусные программы
3)	RAID – массивы и контроллеры
4)	программный ключ
5)	межсетевые экраны

Задание №45

Укажите все элементы знака охраны авторского права

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

1)	Буква "С" в окружности или круглых скобках
2)	Место написания программы (город)
3)	Наименование (имя) правообладателя
4)	Подпись правообладателя
5)	Год выпуска программы в свет

Задание №46

Назовите автора книги «Кибернетика, или управление и связь в животном и машине», в которой впервые было введено понятие "Кибернетика"



НОРБЕРТ ВИНЕР

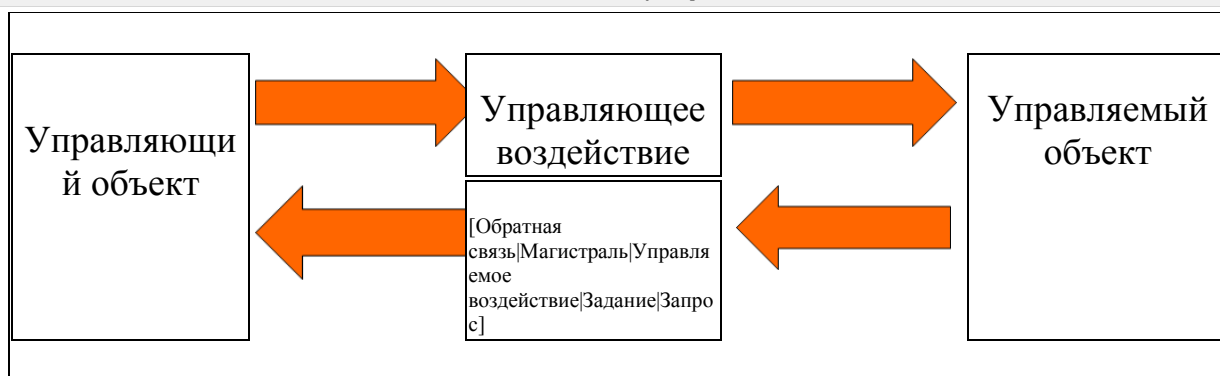
Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

1)	<input type="checkbox"/>	Норберт Винер
2)	<input type="checkbox"/>	Чарльз Бейбидж
3)	<input type="checkbox"/>	Алан Тьюринг
4)	<input type="checkbox"/>	Мухаммеда – аль – Хорезми
5)	<input type="checkbox"/>	Никлаус Вирт

Задание №47

Заполните пропуски в Кибернетической модели управления

Заполните пропуски:



Задание №48

Укажите о каком термине идет речь

"Система, в которой роль управляющего объекта поручается компьютеру, в память которого заложена программа управления (алгоритм, записанный на языке программирования)."

Запишите ответ:

1)	<input type="text"/>	Ответ:	<input type="text"/>
----	----------------------	--------	----------------------

Задание №49

Укажите о каком термине идет речь

"Человеко – машинная система. Компьютер – помощник человека – управляющего.

Пример: система диспетчерской службы крупного аэропорта"

Запишите ответ:

1)	Ответ:	
----	--------	--