**Тести з теми «Основи подійно- та об'єктно-орієнтованого програмування» 8 клас.**

**Завдання #1**

*Запитання:*

Встановіть відповідність між назвами властивостей і їх призначенням

*Встановіть відповідність для всіх 5 варіантів відповіді:*

|  |  |
| --- | --- |
| \_\_ Font | 1) заголовок об'єкту |
| \_\_ Top | 2) значення властивостей шрифту об'єкту |
| \_\_ Height | 3) висота об'єкту |
| \_\_ Width | 4) ширина об'єкту |
| \_\_ Caption | 5) відстань від верхньої межі вікна до верхньої межі екрана |

**Завдання #2**

*Запитання:*

Алгоритм - це

*Вибрати один з 3 варіантів відповіді:*

1) певна послідовність деяких команд

2) скінчення послідовність команд, виконання яких приводить до розв'язання поставленої задачі

3) будь-яка послідовність команд для розв'язування задачі

**Завдання #3**

*Запитання:*

Поле виведення тексту - це...

*Вибрати один з 4 варіантів відповіді:*

1) Caption

2) Label

3) Text

4) Edit

**Завдання #4**

*Запитання:*

Алгоритм опрацювання даних, записаний спеціальною мовою та призначений для виконання комп'ютером - це...

*Вибрати один з 4 варіантів відповіді:*

1) проект

2) вихідні дані

3) вхідні дані

4) програма

**Завдання #5**

*Запитання:*

Набір команд, які може виконати виконавець, - це

*Вибрати один з 4 варіантів відповіді:*

1) алгоритм

2) система команд

3) команда

4) програма

**Завдання #6**

*Запитання:*

Яким символом повинна закінчуватися кожна команда процедури?

*Вибрати один з 5 варіантів відповіді:*

1) крапка

2) кома

3) крапка з комою

4) двокрапка

5) тире

**Завдання #7**

*Запитання:*

Для відкриття вікна повідомлень і виведення на ньому потрібного текстового повідомлення використовується команда...

*Вибрати один з 5 варіантів відповіді:*

1) Caption

2) ShowMessage

3) Font

4) Form1.Caption

5) Text

**Завдання #8**

*Запитання:*

Дані, які потрапляють до програми від певних пристроїв називають ...

*Вибрати один з 2 варіантів відповіді:*

1) вихідними даними

2) вхідними даними

**Завдання #9**

*Запитання:*

В якому вікні створюються процедури обробки подій?

*Вибрати один з 4 варіантів відповіді:*

1) у вікні форми

2) у вікні редактора тексту

3) у головному вікні

4) у вікні Інспектор об’єктів

**Завдання #10**

*Запитання:*

Вкажіть послідовність дій, яку потрібно виконати, щоб створити процедуру обробки події для певного компонента.

\_\_ двічі клацнути в рядку з назвою потрібної події

\_\_ виділити компонент

\_\_ у вікні Інспектор об’єктів перейти на вкладку Події

\_\_ у вікні Редактор тексту ввести потрібні команди

**Завдання #11**

*Запитання:*

Встановіть відповідність між назвами властивостей і їх призначенням

*Встановіть відповідність для всіх 5 варіантів відповіді:*

|  |  |
| --- | --- |
| \_\_ Visible | 1) колір об'єкту |
| \_\_ Name | 2) значення встановлює чи доступний об'єкт для операцій над ним |
| \_\_ Enabled | 3) ім'я об'єкту |
| \_\_ Left | 4) значення встановлює чи видимий об'єкт у вікні |
| \_\_ Color | 5) відстань від лівої межі вікна до лівої межі екрана |

**Завдання #12**

*Запитання:*

Який знак відділяє одну вказівку від іншої ?

*Вибрати один з 5 варіантів відповіді:*

1) кома

2) дорівнює

3) двокрапка

4) крапка з комою

5) крапка

**Завдання #13**

*Запитання:*

До алфавіту мови Lazarus входять такі символи:

*Вибрати декілька з 4 варіантів відповіді:*

1) великі і малі літери латинського алфавіту

2) цифри

3) знаки арифметичних операцій, спеціальні символи

4) великі і малі літери українського алфавіту

**Завдання #14**

*Запитання:*

Встановіть відповідність між назвами вікон і їхнім призначенням

*Встановіть відповідність для всіх 4 варіантів відповіді:*

|  |  |
| --- | --- |
| \_\_ Інспектор об’єктів | 1) візуальне вікно програми |
| \_\_ Палітра компонентів | 2) вікно, в якому записується програмний код |
| \_\_ Редактор коду | 3) вікно, в якому задаються властивості різних компонентів |
| \_\_ Вікно форми | 4) дозволяє вибрати потрібні об’єкти для розміщення їх на формі |

**Завдання #15**

*Запитання:*

Те, що відбувається в програмі і за її межами, має назву...

*Вибрати один з 4 варіантів відповіді:*

1) властивості

2) події

3) обчислення

4) методи

**Завдання #16**

*Запитання:*

Де у середовищі Lazarus програміст розташовує всі об’єкти Палітри компонентів?

*Вибрати один з 5 варіантів відповіді:*

1) на формі

2) у меню

3) у вікні Інспектор об’єктів

4) у вікні події

5) у вікні Редактор тексту

**Завдання #17**

*Запитання:*

*Вибрати один з 2 варіантів відповіді:*

1) вхідними даними

2) вихідними даними

**Завдання #18**

*Запитання:*

Мова програмування має складові...

*Вибрати декілька з 5 варіантів відповіді:*

1) семантику

2) словник

3) синтаксис

4) алфавіт

5) форму

**Завдання #19**

*Запитання:*

Проект - це…

*Вибрати один з 4 варіантів відповіді:*

1) вікно редактора коду

2) набір усіх файлів, необхідних для створення програми

3) прикладна програма

4) виконуваний файл

**Завдання #20**

*Запитання:*

Встановіть відповідність між назвами подій і їх призначенням

*Встановіть відповідність для всіх 5 варіантів відповіді:*

|  |  |
| --- | --- |
| \_\_ Click | 1) вибір будь-якої точки об'єкту (клацання) |
| \_\_ Close | 2) закривання форми під час завершення виконання проекту |
| \_\_ DblClick | 3) натиснення будь-якої клавіші на клавіатурі |
| \_\_ MouseMove | 4) переміщення вказівника по вікні |
| \_\_ KeyPress | 5) вибір будь-якої точки об'єкту (подвійне клацання) |

**Завдання #21**

*Запитання:*

Що таке елемент керування?

*Вибрати один з 4 варіантів відповіді:*

1) набір меню, панелей і вікон

2) події, які можуть виникати внаслідок деяких дій користувача

3) програмна оболонка для системи програмування

4) візуальний об’єкт із заданим набором властивостей і методів

**Завдання #22**

*Запитання:*

Процедура - це ...

*Вибрати один з 4 варіантів відповіді:*

1) послідовність операторів, які виконуються людиною

2) подія, що відбувається з елементом керування

3) опис елемента керування

4) послідовність операторів, які виконуються у відповідь на деяку подію

**Завдання #23**

*Запитання:*

Яким символом повинна закінчуватися програма?

*Вибрати один з 5 варіантів відповіді:*

1) двокрапка

2) крапка

3) тире

4) кома

5) крапка з комою

**Завдання #24**

*Запитання:*

Вкладка Властивості Інспектора об'єктів - це...

*Вибрати один з 4 варіантів відповіді:*

1) вікно редактора властивостей об'єктів

2) вікно перегляду списку об'єктів

3) це вікно форми

4) дерево каталогів

**Завдання #25**

*Запитання:*

Програмний код, що виконується у відповідь на визначену подію, - це...

*Вибрати один з 4 варіантів відповіді:*

1) подвійне програмування

2) процедура обробки методу

3) процедура обробки події

4) зміна властивостей елемента керування

**Завдання #26**

*Запитання:*

Виконавець алгоритму - це

*Вибрати один з 3 варіантів відповіді:*

1) домашня тварина

2) об'єкт, здатний виконати команди алгоритму

3) будь-який пристрій

**Завдання #27**

*Запитання:*

Середовище програмування оформлює обробник події як....

*Вибрати один з 4 варіантів відповіді:*

1) метод

2) процедуру

3) подію

4) програму

**Завдання #28**

*Запитання:*

Встановіть відповідність між поняттями та їхніми означеннями

*Встановіть відповідність для всіх 4 варіантів відповіді:*

|  |  |
| --- | --- |
| \_\_ Синтаксис мови програмування - це... | 1) команда виконати конкретну дію, записана мовою програмування |
| \_\_ Алфавіт мови програмування - це... | 2) сукупність правил виконання комп’ютером команд, записаних мовою програмування |
| \_\_ Семантика мови програмування - це... | 3) набір символів, які можуть використовуватись під час створення програми |
| \_\_ Оператор мови програмування - це… | 4) сукупність правил побудови команд мови програмування |

**Завдання #29**

*Запитання:*

У вікні Інспектор об’єктів містяться вкладки:

*Вибрати декілька з 5 варіантів відповіді:*

1) написи

2) команди меню

3) список файлів і компонентів

4) властивості

5) події