**Тест з теми « Алгоритми роботи з об’єктами»**

Завдання #1

*Запитання*

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

*Вибрати один з 5 варіантів відповіді*

1) Form1.Caption

2) ShowMessage

3) Text

4) Caption

5) Font

Завдання #2

*Запитання*

Що таке елемент керування?

*Вибрати один з 4 варіантів відповіді*

1) Набір меню, панелей і вікон

2) Програмна оболонка для системи програмування

3) Події, які можуть виникати внаслідок деяких дій користувача

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

Завдання #3

*Запитання*

Для відкриття проекту з диску потрібно виконати вказівку ...

*Вибрати один з 5 варіантів відповіді*

1) Файл - відкрити

2) Файл - відкрити як новий

3) Файл - відкрити всі

4) Файл - відкрити новий

5) Файл - відкрити як

Завдання #4

*Запитання*

Поле виведення тексту - це...

*Вибрати один з 4 варіантів відповіді*

1) Label

2) Caption

3) Edit

4) Text

Завдання #5

*Запитання*

Елемент ТLabel знаходиться на вкладці:

*Вибрати один з 3 варіантів відповіді*

1) Win32

2) Standard

3) Additional

Завдання #6

*Запитання*

Встановіть відповідність між назвами властивостей і їх призначенням

*Встановіть відповідність для всіх 5 варіантів відповіді*

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

Завдання #7

*Запитання*

Встановіть відповідність між назвами подій і їх призначенням

*Встановіть відповідність для всіх 5 варіантів відповіді*

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

Завдання #8

*Запитання*

Алгоритмічна структура слідування - це структура, за якою

*Вибрати один з 4 варіантів відповіді*

1) команди виконуються непослідовно і кожна виконується кілька разів

2) команди виконуються непослідовно, кожна виконується один раз

3) команди виконуються послідовно, виконання кожної наступної команди розпочинається після завершення попередньої і здійснюється тільки один раз

4) команди виконуються послідовно, виконання кожної наступної команди розпочинається після завершення попередньої і здійснюється кілька разів

Завдання #9

*Запитання*

Елемент TButton знаходиться на вкладці:

*Вибрати один з 5 варіантів відповіді*

1) System

2) Standard

3) Win32

4) Dialogs

5) Additional

Завдання #10

*Запитання*

Встановіть відповідність між назвами властивостей і їх призначенням

*Встановіть відповідність для всіх 5 варіантів відповіді*

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

Завдання #11

*Запитання*

Який знак відділяє одну вказівку від іншої ?

*Вибрати один з 5 варіантів відповіді*

1) крапка

2) кома

3) крапка з комою

4) дорівнює

5) двокрапка

Завдання #12

*Запитання*

Помилки виконання - це…

*Вибрати один з 3 варіантів відповіді*

1) помилки в написанні або розміщенні ключових слів

2) помилки, які припущені під час розробки алгоритму

3) спроби опрацювати неприпустимі дані

Завдання #13

*Запитання*

Встановіть відповідність між назвами функцій та їхнім призначенням

*Встановіть відповідність для всіх 4 варіантів відповіді*

|  |  |
| --- | --- |
| \_\_ FloatToStr (V) | 1) Перетворює дійсне число V в рядок |
| \_\_ StrToFloat (V) | 2) Перетворює рядок V в дійсне число |
| \_\_ StrToInt (V) | 3) Перетворює ціле число V в рядок |
| \_\_ IntToStr (V) | 4) Перетворює рядок V в ціле число |

Завдання #14

*Запитання*

Встановіть відповідність між операторами і діями, які вони реалізують

*Вкажіть відповідність для всіх 4 варіантів відповіді*

|  |  |
| --- | --- |
| \_\_ А := А + 2; | 1) Обчислити значення добутку змінних А і В і результат присвоїти змінній S |
| \_\_ А := А \* 2; | 2) Подвоїти значення змінної А |
| \_\_ S := A \* B; | 3) Збільшити значення змінної А на 2 |
| \_\_ S := (A + B)/2; | 4) Змінній S присвоїти значення півсуми змінних А і В |

Завдання #15

*Запитання:*

Як записуються вказівка виводу в поле Label1?

*Вибрати один з 5 варіантів відповіді*

1) Text.Label1:=

2) Edit1.Text:=

3) Label1.Text:=

4) Label1.Name:=

5) Label1.Caption:=

Завдання #16

*Запитання:*

Для вводу з клавіатури декількох даних в програму, потрібно ...

*Вибрати один з 5 варіантів відповіді*

1) розмістити декілька об'єктів edit

2) розмістити об'єкт caption

3) розмістити декілька об'єктів buttion

4) розмістити декілька об'єктів label

5) розмістити декілька об'єктів picther

Завдання #17

*Запитання:*

Як записуються вказівкa вводу дійсних чисел з поля Еdit1?

*Вибрати один з 5 варіантів відповіді*

1) IntToStr( Edit1.Text ) ;

2) StrToInt( Edit1.Text ) ;

3) FloatToStr ( Edit1.Text ) ;

4) StrInt ( Edit1.Text ) ;

5) StrToFloat( Edit1.Text ) ;

Завдання #18

*Запитання:*

Для опису змінних використовують слово ....

*Вибрати один з 5 варіантів відповіді*

1) VAR

2) CONST

3) TYPE

4) LABEL

5) PROCEDURE

Завдання #19

*Запитання:*

Для опису змінних цілого типу використовують слово...

*Вибрати один з 3 варіантів відповіді*

1) boolean

2) real

3) integer

Завдання #20

*Запитання:*

Для опису змінних дійсного типу використовують слово...

*Вибрати один з 3 варіантів відповіді*

1) boolean

2) real

3) integer

Завдання #21

*Запитання:*

Елемент ТLabel знаходиться на вкладці:

*Вибрати один з 3 варіантів відповіді*

1) Win32

2) Additional

3) Standard

Завдання #23

*Запитання:*

Як записуються вказівкa вводу цілих чисел з поля Еdit1?

*Вибрати один з 5 варіантів відповіді*

1) StrInt (Edit1.Text ) ;

2) StrToInt( Edit1.Text ) ;

3) FloatToStr ( Edit1.Text ) ;

4) IntToStr( Edit1.Text ) ;

5) StrToFloat( Edit1.Text ) ;