

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Игнатенко Виталий Иванович

Должность: Проректор по образовательной деятельности и молодежной политике

Дата подписания: 17.02.2023 12:01:56

Уникальный программный ключ:

a49ae343af5448d45d7e3e1e499cf9da8109ba78

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**

Норильский государственный индустриальный институт

Кафедра «Экономики, менеджмента и организации производства»

дисциплина «**Информатика**»

Направление подготовки: **38.03.01 «Экономика»**

Профиль подготовки: *Финансы и кредит*

Перечень компетенций, формируемых дисциплиной:

Код компетенции	Содержание компетенции
ОПК-1	способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности
ОПК-2	способностью осуществлять сбор, анализ и обработку данных, необходимых для решения профессиональных задач

ОЦЕНОЧНОЕ СРЕДСТВО

(тестирование)

1. Информатика это:

- а) область человеческой деятельности, связанная с процессами преобразования информации с помощью компьютеров и их взаимодействием со средой применения
- б) методология создания информационного обеспечения процессов управления любыми объектами на базе компьютерных информационных систем
- в) единство разнообразных отраслей науки, техники и производства, связанных с переработкой информации главным образом с помощью компьютеров
- г) наука о разработке методов и средств преобразования информации и их использования в организации технологического процесса переработки информации
- д) наука по изучению закономерностей в информационных процессах (накопление, переработка, распространение)

2. Информатика как фундаментальная наука занимается:

- а) созданием информационных моделей коммуникаций в различных областях человеческой деятельности
- б) распространением электронных документов
- в) разработкой и внедрением новых нового программного обеспечения
- г) разработкой методологии создания информационного обеспечения процессов управления любыми объектами на базе компьютерных информационных систем
- д) изучением закономерностей в информационных процессах (накопление, переработка, распространение)

3. Информатика в широком смысле представляет собой:

- а) наука о разработке методов и средств преобразования информации и их использования в организации технологического процесса переработки информации
- б) единство разнообразных отраслей науки, техники и производства, связанных с переработкой информации главным образом с помощью компьютеров и телекоммуникационных средств связи во всех сферах человеческой деятельности
- в) область человеческой деятельности, связанная с процессами преобразования информации с помощью компьютеров и их взаимодействием со средой применения
- г) наука по изучению закономерностей в информационных процессах (накопление, переработка, распространение)
- д) методология создания информационного обеспечения процессов управления любыми объектами на базе компьютерных информационных систем

4. Информатика как прикладная дисциплина занимается:

- а) изучением закономерностей в информационных процессах (накопление, переработка, распространение)
- б) созданием информационных моделей коммуникаций в различных областях человеческой деятельности
- в) разработкой информационных систем и технологий в конкретных областях и выработкой рекомендаций относительно их жизненного цикла: для этапов проектирования и разработки систем, их производства, функционирования и т.д.
- г) разработкой и внедрением новых нового программного обеспечения
- д) распространением электронных документов

5. Главная функция информатики заключается в ...

- а) создании информационных моделей коммуникаций в различных областях человеческой деятельности
- б) изучении закономерностей в информационных процессах

(накопление, переработка, распространение)
в) распространении электронных документов
г) разработке и внедрении новых нового программного обеспечения
д) разработке методов и средств преобразования информации и их использования в организации технологического процесса переработки информации

6. Язык программирования:

- а) языки программирования, воспринимаемые аппаратной частью компьютера (машинные коды)
- б) языки, не зависящие от архитектуры компьютера языки программирования, которые отражают структуры алгоритма
- в) формализованный язык для описания алгоритма решения задачи на компьютере
- г) языки программирования, где имеется возможность описания программы как совокупности процедур (подпрограмм)
- д) языки программирования, которые отражают структуру конкретного типа компьютера (ассемблеры)

7. Машинные языки – это:

- а) не зависящие от архитектуры компьютера языки программирования, которые отражают структуры алгоритма
- б) языки программирования, воспринимаемые аппаратной частью компьютера (машинные коды)
- в) языки программирования, где имеется возможность описания программы как совокупности процедур (подпрограмм)
- г) языки программирования, предназначенные для решения задач определенного класса
- д) языки программирования, которые отражают структуру конкретного типа компьютера (ассемблеры)

8. Машинно-ориентированные языки – это:

- а) языки программирования, которые отражают структуру конкретного типа компьютера (ассемблеры)
- б) языки, не зависящие от архитектуры компьютера языки программирования, которые отражают структуры алгоритма
- в) языки программирования, воспринимаемые аппаратной частью компьютера (машинные коды)
- г) языки программирования, где имеется возможность описания программы как совокупности процедур (подпрограмм)
- д) языки программирования, предназначенные для решения задач определенного класса

9. Паскаль, Фортран, Бейсик –

- а) машинные языки
- б) машинно-ориентированные языки
- в) языки программирования, предназначенные для решения задач определенного класса
- г) алгоритмические языки

<p>д) языки программирования, которые отражают структуру конкретного типа компьютера</p>
<p>10. Лисп, РПГ, Симула – это:</p> <ul style="list-style-type: none">а) машинные языкиб) машинно-ориентированные языкив) языки программирования, предназначенные для решения задач определенного классаг) алгоритмические языкид) проблемно-ориентированные языки
<p>11. Прямоугольник на блок-схеме обозначает процесс:</p> <ul style="list-style-type: none">а) вычисленийб) останова программыв) принятия решенияг) модификациид) передачи данных
<p>12. Ромб на блок-схеме обозначает процесс:</p> <ul style="list-style-type: none">а) вычисленийб) основа программыв) принятия решенияг) модификациид) передачи данных
<p>13. Параллелограмм на блок-схеме обозначает процесс:</p> <ul style="list-style-type: none">а) вычисленийб) основа программыв) принятия решенияг) модификациид) передачи данных
<p>14. Овал на блок-схеме обозначает процесс:</p> <ul style="list-style-type: none">а) пуска программыб) основа программыв) принятия решенияг) модификациид) передачи данных
<p>15. Прямоугольник с «полями» на блок-схеме обозначает процесс:</p> <ul style="list-style-type: none">а) пуска программыб) основа программыв) принятия решенияг) подпрограммуд) передачи данных
<p>16. Информационный продукт – это:</p> <ul style="list-style-type: none">а) совокупность данных, сформированная производителем для распространения в вещественной или невещественной формеб) данныев) файлы

- г) электронные документы
- д) документы на твердых носителях

17. Исполнительная часть программы Турбо Паскаль включает раздел:

- а) констант
- б) переменных
- в) функций
- г) операторов
- д) подключения модуля

18. Служебным словом procedure в программе Турбо Паскаль обозначают

- а) раздел констант
- б) раздел переменных
- в) раздел процедур
- г) раздел операторов
- д) подключения модуля

19. Высказывания правильного формирования имён идентификаторов являются верными:

- а) начинается с цифры
- б) содержит латинские буквы и цифры
- в) допускает использование знака подчёркивания
- г) допускает использование служебных слов
- д) содержит только латинские буквы и знак пробела

20. Краткий формат оператора выбора (варианта):

- а) case color of
red: writeln
(‘красный’);
green: writeln
(‘зелёный’);
end;
- б) case color of
red: writeln (‘красный’);
green: writeln (‘зелёный’);
else writeln (‘нет такого цвета’); end;
- в) case color of
red: writeln (‘красный’);
green: writeln (‘зелёный’);
writeln (‘нет такого цвета’); end;
- г) case color
red: writeln (‘красный’);
green: writeln (‘зелёный’);
end;
- д) else color of
red: writeln (‘красный’);
green: writeln (‘зелёный’);
end;

21. for i:=2 to 10 do

```

begin
b:=a[i];
j:=1;
while b<a[j] do
j:=j+1;
for k:=i-1 downto j do
a[k+1]:= a[k];
a[j]:=b;
end;

```

- а) сортировка «вставкой» (по возрастанию)
- б) сортировка «вставкой» (по убыванию)
- в) сортировка «выбором» (по возрастанию)
- г) сортировка «выбором» (по убыванию)
- д) сортировка «обменом» (по возрастанию)

22. for j:=1 to l do
begin
k:=0;
for i:=1 to l do
if m[i,j]=0 then k:=k+1;
c[j]:=k;
end;

- а) в матрице подсчитывается количество отрицательных элементов каждой строки
- б) в матрице подсчитывается количество положительных элементов каждой строки
- в) в матрице подсчитывается количество положительных элементов каждого столбца
- г) в матрице подсчитывается количество отрицательных элементов каждого столбца
- д) в матрице подсчитывается количество нулевых элементов каждого столбца

23. function chetn(n:integer;d:mas): integer;
var s:integer;
begin
s:=0;
for i:=1 to n do
if d[i] mod 2<>0 then s:=s+d[i];
chetn:=s;
end;

- а) подпрограмма функция определяет сумму четных элементов массива
- б) подпрограмма функция определяет сумму положительных элементов массива
- в) подпрограмма функция определяет сумму отрицательных элементов массива
- г) подпрограмма функция определяет сумму нечетных элементов

массива

д) подпрограмма функция определяет сумму нулевых элементов массива

24. $b := \text{dlin}(x_3, y_3, x_2, y_2)$

а) обращение в основной программе к подпрограмме функции в выражении

б) обращение в основной программе к подпрограмме функции

в) обращение в основной программе к подпрограмме процедуре

г) обращение в основной программе к подпрограмме функции в операторе вывода

д) обращение в основной программе к подпрограмме процедуре без параметров

25. байт байт байт байт

а) структура логического файла *file of byte*

б) структура логического файла *file of char*

в) структура физического файла

г) структура логического файла *file of integer*

д) структура логического файла *file of T*, где $T = \text{record } a:\text{byte}; b:\text{char}; c:\text{integer end}$