

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 12:00:57

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
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач
ОПК-5	Способен использовать современные информационные технологии и программные средства при решении 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
- д) языки программирования, которые отражают структуру конкретного типа компьютера

<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) файлыг) электронные документыд) 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. $b := \text{dlin}(x3, y3, x2, y2)$

- 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 $T = \text{record } a:\text{byte}; b:\text{char}; c:\text{integer end}$