

Маршрутный лист урока №34 (информатика) 8 класс

Дата:	14 МАЯ
Тема:	Основные понятия курса. Итоговое тестирование.
Цель:	Обобщить, систематизировать и проверить знания курса информатики за 8 класс

Ребята!

Это обобщающий урок, в форме «Итогового тестирования».
Прошу приложить максимум усилий, ведь от этой работы зависит ваша оценка за четверть.

Желаю удачи!

1 шаг, проверка
изученного
материала

Итоговое тестирование

- Часть 1 (4 задания) – выбор верного ответа. Оценивается в 1 балл.
- Часть 2 (4 задания) – задания с кратким ответом. Оценивается в 2 балла.
- Часть 3 (2 задания) – задания с развернутым ответом. Оценивается в 3 балла.

Критерии оценивания:

- 16-18 баллов – «5»,
- 13-15 баллов – «4»,
- 8-12 баллов – «3».
- 0-7 баллов – «2».

**Ответ оформляем в виде таблицы. Формат ответов должен соответствовать требованиям.
Ничего лишнего не пишем. Все вычисления выполняете на черновиках.
На проверку предоставляете только заполненную данную таблицу.**

Вариант 1 (2)	
1	Вариант ответа
2	Вариант ответа
3	Вариант ответа
4	Вариант ответа
5	Результат вычисления
6	Адрес ячейки
7	Результат вычисления
8	Результат вычисления $y =$, $x =$
9	Блок-схема алгоритма
10	Программа

**На двойном
листе
выполняете
работу по
вариантам,
(как в классе,
от окна)**

Итоговое тестирование Вариант 1

1. Что такое логическое умножение?

- а) Конъюнкция
- б) Дизъюнкция
- в) Инверсия
- г) Регистр

2. Алгоритм – это:

- а) правила выполнения определенных действий;
- б) описание последовательности действий, строгое исполнение которых приводит к решению поставленной задачи за конечное число шагов;
- в) ориентированный граф, указывающий порядок выполнения некоторого набора команд;
- г) набор команд для компьютера.

3. К какому виду алгоритмов можно отнести алгоритм, схема которого представлена?

- а) линейный
- б) разветвляющийся
- в) циклический
- г) вспомогательный



4. Величины, значения которых меняются в процессе исполнения алгоритма, называются:

- а) постоянными
- б) константами
- в) переменными
- г) табличными

5. Найдите значение логического выражения

$(1 \& 0) \vee (1 \& 1)$

6. Перед началом выполнения алгоритма Робот находился в клетке В2, укажите клетку, в которой окажется Робот после выполнения алгоритма.

алг перемещение

нач

вправо

если клетка закрашена

то влево

все

влево

если клетка закрашена

то вправо

все

Кон

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					

7. Исходное данное – целое трехзначное число x . Выполните для $x=125$ следующий алгоритм.

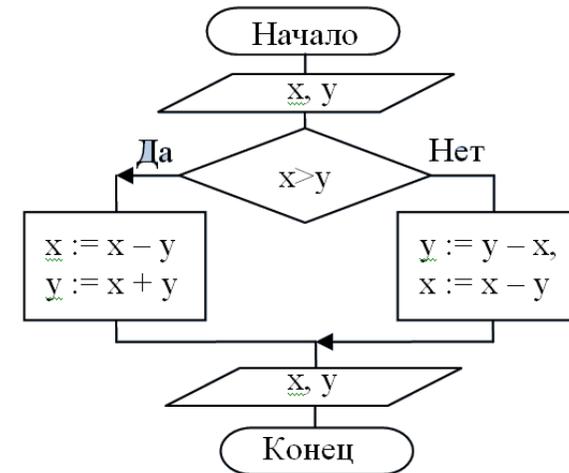
$a := x \text{ div } 100$

$b := x \text{ mod } 100 \text{ div } 10$

$c := x \text{ mod } 10$

$s := a + b + c$

8. Исполните алгоритм при $x=10, y=15$. Запишите результат.



9. Составьте блок-схему алгоритма:

Дано целое число. Если оно является четным, то прибавить к нему 1; в противном случае вычесть из него 2.

10. Определите, что будет напечатано в результате работы следующего фрагмента программы:

```
var k, s: integer;
```

```
begin
```

```
  s:=0;
```

```
  k:=0;
```

```
  while k < 12 do begin
```

```
    s:=s+2*k;
```

```
    k:=k+3;
```

```
  end;
```

```
  write(s);
```

```
end.
```

Итоговое тестирование Вариант 2

1. Что такое логическое сложение?

а) Конъюнкция

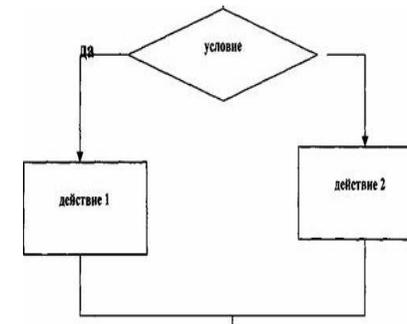
б) Дизъюнкция

в) Инверсия

г) Регистр

2. Блок-схема – это:

- а) описание последовательности действий, исполнение которых приводит к решению задачи;
- б) набор команд для компьютера;
- в) наглядный способ записи алгоритма с помощью геометрических фигур;
- г) алгоритм, написанный на "понятном" компьютеру языке.



3. К какому виду алгоритмов можно отнести алгоритм, схема которого представлена

- а) линейный
- б) разветвляющийся
- в) циклический
- г) вспомогательный

4. Величины, значения которых не меняются в процессе исполнения алгоритма, называются:

- а) постоянными
- б) константами
- в) переменными
- г) табличными

5. Найдите значение логического выражения

$$(1 \vee 0) \& (1 \vee 1)$$

6. Перед началом выполнения алгоритма Робот находился в клетке В3, укажите клетку, в которой окажется Робот после выполнения алгоритма.

алг перемещение

нач

вправо

если клетка закрашена

то влево

все

влево

если клетка закрашена

то вправо

все

кон

	1	2	3	4	5
A					
B		■		■	
C			■		
D					

7. Исходное данное – целое трехзначное число x. Выполните для x=256 следующий алгоритм.

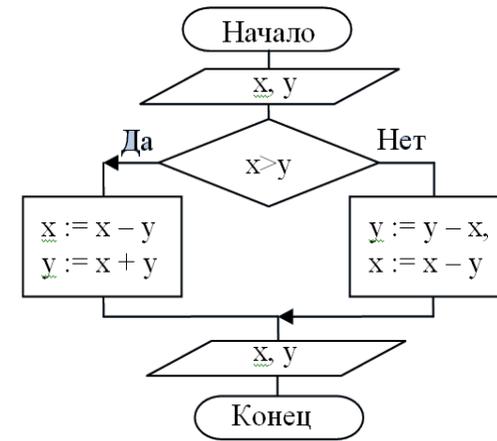
a:= x div 100

b:= x mod 100 div 10

c:= x mod 10

s:= a+ b+ c

8. Исполните алгоритм при $x=20, y=15$. Запишите результат.



9. Составьте блок-схему алгоритма:

Дано целое число. Если оно является нечетным, то прибавить к нему 3; в противном случае вычесть из него 2.

10. Запишите число, которое будет напечатано в результате выполнения программы.

```
var s, n: integer;
```

```
begin
```

```
  s := 47;
```

```
  n := 1;
```

```
  while s > 0 do
```

```
    begin
```

```
      s := s - 9;
```

```
      n := n + 4
```

```
    end;
```

```
    writeln(n)
```

```
end.
```

Домашнее
задание:

НЕТ

(скрин или фото **Итогового теста** прислать электронной почтой vsabinina2@yandex.ru)

Скрин можно
сделать нажав на
клавиатуре Ctrlb
Screen
одновременно.