

**Тест по информатике Формы записи алгоритмов**  
**Типы алгоритмов**  
**Управление исполнителем Чертежник**  
**6 класс**

**1 вариант**

1. Фигура, служащая для обозначения начала или конца действий в блок-схеме:
  - 1) параллелограмм
  - 3) ромб
  - 2) прямоугольник
  - 4) овал
2. Алгоритм, в котором команды выполняются в порядке их записи — последовательно друг за другом:
  - 1) с ветвлением
  - 2) линейный
  - 3) циклический
  - 4) линейный и циклический
3. Алгоритм определения четного числа:
  - 1) с повторением
  - 2) линейный
  - 3) с ветвлением
  - 4) вспомогательный
4. После выполнения команды **нц 5 раз сместиться на вектор (1, 2) кц** исполнитель Чертежник переместится из точки с координатами (1, 1) в точку с координатами:
  - 1) (6, 12)
  - 2) (5, 11)
  - 3) (6, 11)
  - 4) (5, 12)
5. Примеры алгоритма с ветвлением:
  - 1) начало → действие 1 → действие 2 → конец
  - 2) начало → если <условие>, то действие 1, иначе действие 2 → конец
  - 3) начало → если <условие>, то действие 1, иначе действие 2 → действие 3 → конец
  - 4) начало → действие 1 → действие 2 → проверка → возвращение к действию 1
6. Алгоритмы, которые целесообразно использовать, чтобы составить оптимальный алгоритм рисования Чертежником орнамента из окружностей и прямоугольников:
  - 1) циклический
  - 2) линейный
  - 3) условный
  - 4) вспомогательный

**Тест по информатике Формы записи алгоритмов**  
**Типы алгоритмов**  
**Управление исполнителем Чертежник**  
**6 класс**

**2 вариант**

1. Фигура, служащая для обозначения последовательности действий в блок-схеме:
  - 1) стрелка
  - 2) черта
  - 3) звездочка
  - 4) ромб
2. Алгоритм, в котором команды выполняются в зависимости от выполнения или невыполнения некоторого условия:
  - 1) с ветвлением
  - 2) линейный
  - 3) циклический
  - 4) линейный и циклический
3. Алгоритм определения нечетного числа:
  - 1) линейный
  - 2) с ветвлением
  - 3) с повторением
  - 4) вспомогательный
4. После выполнения команды **нц 4 раза сместиться на вектор (1, 2) кц** исполнитель Чертежник переместится из точки с координатами (1, 1) в точку с координатами:
  - 1) (4, 10)
  - 2) (4, 8)
  - 3) (5, 8)
  - 4) (5, 10)
5. Примеры циклического алгоритма:
  - 1) начало → действие 1 → действие 2 → конец
  - 2) начало → если <условие>, то действие 1, иначе действие 2 → конец
  - 3) начало → установка переменных → выполнение → изменение переменных → продолжение действия или возвращение к началу
  - 4) начало → действие 1 → действие 2 → проверка → действие 3 или возвращение к действию 1
6. Алгоритмы, которые целесообразно использовать, чтобы составить оптимальный алгоритм рисования Чертежником слов из букв из окружностей и прямоугольников:
  - 1) линейный
  - 2) циклический
  - 3) вспомогательный
  - 4) условный

*Ответы на тест по информатике Формы записи алгоритмов  
Типы алгоритмов  
Управление исполнителем Чертежник*

**1 вариант**

1-4  
2-2  
3-3  
4-1  
5-23  
6-14

**2 вариант**

1-1  
2-1  
3-2  
4-4  
5-34  
6-13