

# Тест по информатике

## Организация ввода и вывода данных 8 класс с ответами

Для проверки знаний по предмету Информатика удобно использовать готовые сборники заданий и вопросов. Тест по информатике Организация ввода и вывода данных 8 класс с ответами поможет быстро провести аудит у школьников.

### 1 вариант

1. Для выполнения операций с целочисленными данными в языке Паскаль используют обозначение

- 1) real
- 2) integer
- 3) char
- 4) boolean

2. Обозначение переменной  $a:=56/7+2$  в языке Паскаль

- 1) real
- 2) integer
- 3) char
- 4) boolean

3. После выполнения программы, записанной на языке Паскаль

```
program prim;  
var s: integer;  
begin s:=15;  
write ('s=', s)  
end.
```

на экран будет выведено

- 1) `s:=15`
- 2) `s=15`
- 3) `'s'=15`
- 4) `s= 15`

4. Входной поток, определенный оператором ввода `readln (x,y,z)` целочисленных значений переменных `x`, `y` и вещественной переменной `z`

- 1) 1 2 5 4.7
- 2) 1, 2, 5, 4.7
- 3) 12347
- 4) 1. 2. 3. 4.7

5. Языковые конструкции, с помощью которых в программах записываются действия, выполняемые над данными в процессе решения задачи

- 1) переменные
- 2) стили программирования
- 3) имена
- 4) операторы

6. Запишите, как на языках программирования называют запись алгоритмов.

## 2 вариант

1. Для выполнения операций с логическими данными в языке Паскаль используют обозначение

- 1) `real`
- 2) `integer`
- 3) `char`
- 4) `boolean`

2. Обозначение переменной `a:=7+2` в языке Паскаль

- 1) `real`

- 2) integer
- 3) char
- 4) boolean

3. После выполнения программы, записанной на языке Паскаль

```
program prim;  
var s: real;  
begin s:=15;  
write ('s=', s:3:0)  
end.
```

на экран будет выведено

- 1) s:= 15
- 2) s=15
- 3) 's='15
- 4) s= 15

4. Входной поток, определенный оператором ввода readln (x,y,z) целых значений переменных x, y и вещественной переменной z

- 1) 1 2 5 4. 7
- 2) 1, 2, 5, 4.7
- 3) 1234.7
- 4) 1 2 3 4.7

5. Оператор вывода, который используется для перехода к новой строке

- 1) write
- 2) read
- 3) writeln
- 4) readln

6. Запишите, как на языках программирования называют число, определяющее количество позиций на экране, которые занимает выводимая величина.

**Ответы на тест по информатике Организация ввода и вывода**

**данных**

**1 вариант**

1-2

2-1

3-2

4-1

5-4

6. программа

**2 вариант**

1-4

2-2

3-4

4-4

5-3

6. формат вывода