



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Projekt: 1.5, Registrační číslo: CZ.1.07/1.5.00/34.0304

TEST - Algoritmizace

1. Algoritmus je:

- postup řešení úlohy zapsaný programovacím jazykem
- postup řešení určité třídy úloh
- proces zpracování dat počítačem
- postup řešení úlohy znázorněný vývojovým diagramem

2. Datové typy charakterizují:

- obory hodnot proměnných
- přípustné operace nad hodnotami proměnných
- obory hodnot proměnných a přípustné operace nad nimi
- nepřípustné operace s hodnotami proměnných

3. Literál je:

- pojmenovaná konstanta
- proměnná
- přesně zadaná hodnota proměnné
- přímá konstanta

4. Přiřazovací příkaz je:

- `:=`
- `=:`
- `=`
- `..`

5. Pojmenování součástí programu, jako jsou např. proměnné, se nazývá

- definice



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Projekt: 1.5, Registrační číslo: CZ.1.07/1.5.00/34.0304

- b) deklarace
- c) depilace
- d) kompilace

6. Klíčovým slovem Var označujeme:

- a) deklaraci konstanty
- b) deklaraci proměnné
- c) deklaraci nového datového typu
- d) deklaraci názvu aplikace

7. Výsledkem procedury (podprogramu) je:

- a) nějaká činnost
- b) návrat do hlavního programu
- c) hodnota
- d) zavedení skutečných parametrů při volání procedury

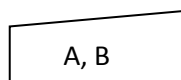
8. Grafický zápis algoritmu se nazývá:

- a) vývojový diagram
- b) vyvinutý diagram
- c) liniové schéma
- d) organizační schéma

9. Vodorovné nebo svislé úsečky pro spojování značek vývojových diagramů se nazývají:

- a) linky
- b) spojovadla
- c) spojky
- d) spojnice

10. Značka



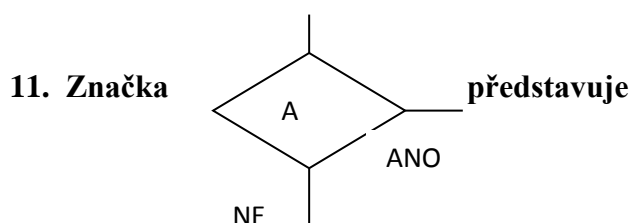
představuje:



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Projekt: 1.5, Registrační číslo: CZ.1.07/1.5.00/34.0304

- a) porovnání dvou čísel A a B
- b) součet dvou čísel A a B
- c) ruční zadání vstupních dat
- d) tiskový výstup dat



- a) operaci přiřazení
- b) vícenásobné větvení
- c) rozhodovací blok
- d) blok náhodné volby

12. Výraz $A > 20$ v předchozím případě může nabývat hodnoty:

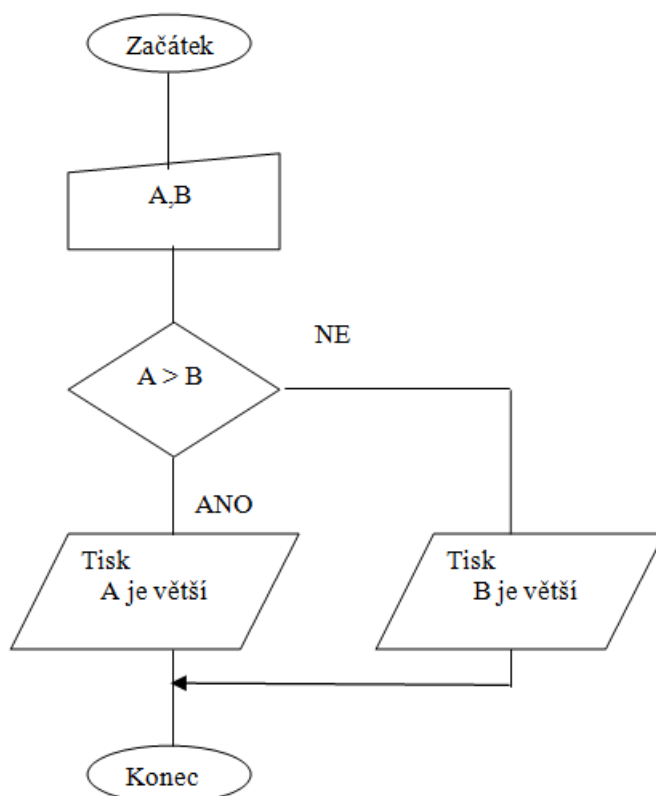
- a) celého čísla
- b) reálného čísla
- c) řetězce
- d) True nebo False



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Projekt: 1.5, Registrační číslo: CZ.1.07/1.5.00/34.0304

13. Jak vyhodnotí následující algoritmus situaci, kdy jsou čísla A a B stejná?



- a) zhrouť se
- b) skočí na konec
- c) napíše A je větší
- d) napíše B je větší

Správné odpovědi:

1. b, 2. c, 3. d, 4. a, 5. b, 6. b, 7. a, 8. a, 9. d, 10. c, 11. c, 12. d, 13. d