**29 04 2020 Контрольна робота з теми «Алгоритми та програми»**

***Частина 1.***

1. ***Який компонент призначений для введення і відображення короткого текстового рядка?***
2. Button
3. Edit
4. Label
5. Memo
6. ***Тип змінної визначає ...***
7. яких значень може набувати змінна;
8. які операції над нею можна виконувати;
9. яке місце на формі займає змінна;
10. де зберігається
11. ***Чому дорівнює значення***Х***після виконання послідовності присвоювань:***

var X, Y: Integer;

Х := 10;

Y := 3\*Х;

Х := Х + Y;

1. 40
2. 10
3. 30
4. 0
5. ***Величину, значення якої не змінюється, називають***
6. фіксованою
7. константою
8. змінною
9. оператором
10. ***Значення властивості ComboBox1.ItemIndex = 6. Який рядок вибрано у списку (див. рисунок)?***



1. Земля
2. Венера
3. Нептун
4. Сатурн
5. ***В яких операторах правильно організовано виведення значень змінних до текстового поля Edit1? Декілька відповідей.***

var A: Real; B: Integer;

1. А := StrToFloat(Edit1.Text);
2. Edit1.Text := FloatToStr(А);
3. Edit1.Text := IntToStr(В);
4. Edit1.Text := FloatToStr (В);
5. ***Чому дорівнює y після виконання оператора?***

*If x<0 Тhen*

*y := x*

*Else If x <=5 Then*

*y := sqr(x)*

*Else*

*y := 2\*x;*

1. x=3, y=3;
2. x=3, y=9;
3. x=9, y=6;
4. x=3, y=6;
5. ***Скільки разів виконається цикл, якщо початкове значення Х=7?***

Whіle Х <= 10 do

X := X+1;

1. 10
2. 0
3. 4
4. 3
5. ***Визначте, чому дорівнює S після виконання циклу:***

S := 0;

For і := 5 To 7 Do

S := S+1;

1. 3
2. 5
3. 4
4. 7
5. ***(1 бал) Як змінити форму автофігури програмним шляхом?***
6. Shape1.Brush.Color:=clRed;
7. Shape1.Pen.Width := 3;
8. Shape1.Pen.Color := clBlue;
9. Shape1.Shape := stEllipse;

***Частина 2***

1. ***Для чого може використовуватись Поле***
2. компонент для введення даних;
3. компонент для виведення текстових повідомлень;
4. властивість об'єкта форми;
5. кількісно виражене значення властивості об'єкта.
6. ***З чого починається розділ операторів програми?***
7. var
8. for
9. begin
10. end
11. ***Величину, значення якої  змінюється, називають***
12. логічною
13. константою
14. змінною
15. оператором
16. ***Значення властивості ComboBox1.ItemIndex = 4. Який рядок вибрано у списку (див. рисунок)?***



1. Земля
2. Венера
3. Марс
4. Юпітер
5. ***. Чому дорівнює******після виконання оператора?***

*If x<0 Тhen*

*y := x*

*Else If x <= 5 Then*

*y := sqr(x)*

*Else*

*y := 2\*x;*

1. x=10, y=100;
2. x=10, y=20;
3. x=100, y=20;
4. x=10, y=10;
5. ***(1 бал) Які з наведених операторів виконують малювання квадрата з довжиною сторони 100 пікселів?***
6. Image1.Canvas.Rectangle(20,30,120,130);
7. Image1.Canvas.Rectangle(0,0,120,130);
8. Image1.Canvas.Rectangle(130,150,230,250);
9. Image1.Canvas. Ellipse (20,30,120,130);

***Частина 3***

1. **(3 бала) Напишіть команди, що змінять властивості кнопки Button1 на вказані: висота – 100, ширина – 300, напис на кнопці – «Ок», відступ від верхньої межі форми – 150, відступ від лівої межі форми – 200.**