# Проверочная работа по теме «Алгоритмические конструкции: следование»

- **1.** Какие алгоритмы называются линейными?
- **2.** Приведите пример линейного алгоритма из повседневной жизни.
- 3. Запишите линейный алгоритм (команды: вверх, вниз, влево, вправо, закрасить), исполняя который Робот нарисует на клетчатом поле следующий узор и вернётся в исходное положение:

*		

**4.** По алгоритму восстановите формулу.

$$a_1 = \frac{1}{x}$$

$$a_2 = \frac{a_1}{x}$$

$$a_3 = \frac{a_2}{x}$$

$$a_4 = \frac{a_3}{x}$$

$$y = a_1 + a_2$$

$$y = y + a_3$$

$$y = y + a_4$$

**5.** Какое значение получит переменная **Y** после выполнения фрагмента алгоритма?

Восстановите формулу вычисления **Y** для произвольного значения **X**.

- **6.** Для заданного количества суток (tfh) требуется определить количество часов (h), минут (m) и секунд (c).
- 7. Известно, что 1 миля = 7 вёрст, 1 верста = 500 саженей, 1 сажень = 3 аршина, 1 аршин = 28 дюймов, 1 дюйм = 25,4 мм. Пользуясь этой информацией, составьте линейный алгоритм перевода расстояния X миль в километры.
- Исходное данное целое трехзначное число х.
   Выполните для x=125 следующий алгоритм.

Чем является результат **s** этого алгоритма?

**9.** Определите значение целочисленных переменных **х** и **у** после выполнения фрагмента алгоритма.

### Ответы:

1. Алгоритмы, в которых используется только структура «следование», называются

## линейными алгоритмами.

2.



## 3. алг узор

#### нач

вправо

закрасить

вправо

закрасить

вправо

вни3

закрасить

вни3

закрасить

вни3

влево

закрасить

влево

закрасить

влево

вверх

закрасить

вверх

закрасить

вверх

#### кон

4. 
$$y = \frac{1}{x} + \frac{1}{x^2} + \frac{1}{x^3} + \frac{1}{x^4}$$

5. Y=14; 
$$y = 2x^3 + 3x^2 + 4x + 5$$

6. h:= tfh\*24

m := h\*60

c:=m\*60

7. x:=x\*7;

x:=x\*500;

x:=x\*3;

x := x \* 28;

x := 25.4;

x:=x/1000000;

8. s=8

9. x=42; y=2