Вариант 1

Вопрос №1

Что делает метод C1.CopyRect(R1,C2,R2)?

1. копирует изображение, содержащееся в прямоугольнике R2 на canvas С2, в прямоугольник R1 на canvas С1.

2. копирует изображение, содержащееся в прямоугольнике R1 на canvas С2, в прямоугольник R2 на canvas С1.

3. сравнивает изображение, содержащееся в прямоугольнике R2 на canvas С2, с изображением в прямоугольнике R1 на canvas С1.

4. сравнивает изображение, содержащееся в прямоугольнике R1 на canvas С2, с изображением в прямоугольнике R2 на canvas С1.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вопрос №2

Отметьте один из способов построения динамических изображений в Delphi

1. При помощи операции XOR

2. При помощи операции NOT

3. При помощи операции OR

4. При помощи операции AND

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вопрос №3

TTimer –это визуальный объект?

1. нет

2. да

3. не знаю

4. зависит от заданного типа данных

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вопрос №4

Отметьте один из способов построения динамических изображений в Delphi

1. При помощи операции XOR

2. При помощи операции NOT

3. При помощи операции OR

4. При помощи операции AND

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вопрос №5

Что означает строчка Pen.Color:=clBlue?

1. задает цвет объекта

2. задает размер объекта

3. задает координаты

4. задает размер пера

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вариант 2

Вопрос №1

Что необходимо сделать, чтобы запомнить фрагмент изображения вписываемый в прямоугольник с координатами (x,y) – (x+20,y+10)

1. понадобится глобальная переменная типа TBitMap

2. понадобится локальная переменная типа TBitMap

3. ничего не делать

4. сначала начертить прямоугольник, а затем записать его координаты в буфер

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вопрос №2

Какой цвет получится при R=100; G=100; B=100?

1. черный

2. серый

3. белый

4. зеленый

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вопрос №3

Что делает метод C1.Draw(x,y,m)?

1. выводит изображение, хранящееся в переменной m типа TBitMap, на canvas C1 в точке x,y.

2. отрисовывает объект m с координатами x,y на canvas С1.

3. выводит изображение, хранящееся в переменной С1 типа TBitMap, на canvas в точке x,y

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вопрос №4

Сколько процедур может быть одновременно подключено к объекту TTimer?

1. одна

2. две

3. три

4. пять

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вопрос №5

При помощи какой переменной можно получить сведения о текущем разрешении экрана?

1. Screen

2. Form

3. VideoMode

4. Resolution

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вариант 3

Вопрос №1

Что означает строчка Pen.Color:=clBlue?

1. задает цвет объекта

2. задает размер объекта

3. задает координаты

4. задает размер пера

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вопрос №2

Что означает запись Pen.Mode:=pmNOTXOR?

1. устанавливает режим вывода графики "исключающее ИЛИ"

2. устанавливает режим рисования

3. устанавливает режим ввода данных

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вопрос №3

Какой цвет получится при R=255; G=255; B=255?

1. Черный

2. серый

3. белый

4. синий

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вопрос №4

Какова должна быть цветовая глубина для отображения 1000 цветов?

1. 10 бит

2. 9 бит

3. 11 бит

4. 12 бит

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вопрос №5

Что необходимо сделать, чтобы запомнить фрагмент изображения вписываемый в прямоугольник с координатами (x,y) – (x+20,y+10)

1. понадобится глобальная переменная типа TBitMap

2. понадобится локальная переменная типа TBitMap

3. ничего не делать

4. сначала начертить прямоугольник, а затем записать его координаты в буфер

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вариант 4

Вопрос №1

В чем идея буферизации фона?

1. перед отрисовкой каждого кадра запоминать фон под движущимся элементом картинки в отдельной переменной, а затем восстанавливать его

2. перед отрисовкой каждого кадра запоминать фон под движущимся элементом картинки в файле, а затем восстанавливать его

3. перед отрисовкой каждого кадра запоминать его в файле, а затем восстанавливать

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вопрос №2

Что задает свойство Interval компонента TTimer?

1. время в миллисекундах, по истечении которого таймер вызывает процедуру, присоединенную к его событию OnTimer

2. включает и выключает таймер

3. делает таймер видимым

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вопрос №3

Что происходит при режиме Pen.Mode:=pmNOTXOR "исключающее ИЛИ"

1. При таком режиме вывод одной и той же картинки дважды в одно и то же место изображения приводит к автоматическому восстановлению фона под картинкой

2. При таком режиме вывод одной и той же картинки дважды в одно и то же место изображения приводит к автоматическому прекращению работы программы

3. При таком режиме вывод одной и той же картинки дважды в одно и то же место изображения приводит к выдаче сообщения об ошибке

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вопрос №4

Какой тип данных должна иметь переменная, в которую запоминается фрагмент изображения при анимации?

1. TBitMap

2. Word

3. TDraw

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вопрос №5

В чем недостаток операции "исключающее ИЛИ"?

1. искажает цвета выводимых на экран точек

2. искажает выводимое на экран изображение

3. искажает работу программы

4. нет недостатков

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вариант 5

Вопрос №1

Каково максимальное экранное разрешение в Windows?

1. 96dpi

2. 72dpi

3. 300dpi

4. 600dpi

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вопрос №2

Какова должна быть цветовая глубина для отображения 1000 цветов?

1. 10 бит

2. 9 бит

3. 11 бит

4. 12 бит

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вопрос №3

Какой цвет получится при R=100; G=100; B=100?

1. черный

2. серый

3. белый

4. зеленый

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вопрос №4

Что делает метод C1.Draw(x,y,m)?

1. выводит изображение, хранящееся в переменной m типа TBitMap, на canvas C1 в точке x,y.

2. отрисовывает объект m с координатами x,y на canvas С1.

3. выводит изображение, хранящееся в переменной С1 типа TBitMap, на canvas в точке x,y

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вопрос №5

Какой тип данных должна иметь переменная, в которую запоминается фрагмент изображения при анимации?

1. TBitMap

2. Word

3. TDraw

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Вариант** | **Вопрос 1** | **Вопрос 2** | **Вопрос 3** | **Вопрос 4** | **Вопрос 5** |
| Вариант 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Вариант 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| Вариант 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 |
| Вариант 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Вариант 5 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 |