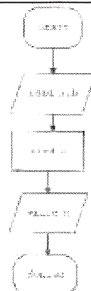
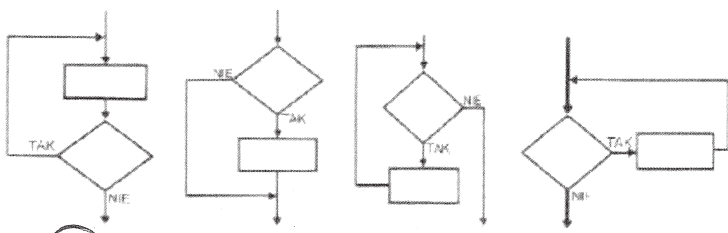
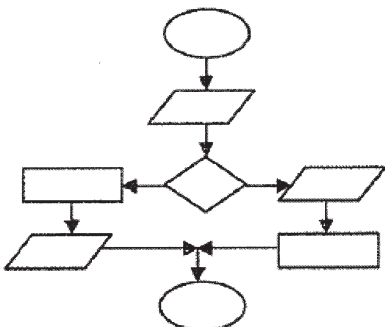



1	<p>Schemat blokowy zawiera dwa bloki</p> <p>A. wyboru. <input checked="" type="radio"/> B. operacji. C. proceduralne. D. wejścia-wyjścia.</p> 																									
2	<p>Dana jest tablica dwuwymiarowa:</p> <table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr><tr><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr><tr><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr><tr><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td></tr><tr><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table> <p>Które polecenie wyzeruje wszystkie wartości na przekątnej?</p> <p>a) wiersz=i, kolumna=0 b) wiersz=0, kolumna=i c) wiersz=0, kolumna=0 <input checked="" type="radio"/> d) wiersz=i, kolumna=4-i</p>	1	2	3	4	5	2	3	4	5	6	3	4	5	6	7	4	5	6	7	8	5	6	7	8	9
1	2	3	4	5																						
2	3	4	5	6																						
3	4	5	6	7																						
4	5	6	7	8																						
5	6	7	8	9																						
3	<p>W języku C++ zmienna o pojedynczej precyzji, to zmienna typu</p> <p>A. char <input checked="" type="radio"/> B. byte C. float D. integer</p>																									
4	<p>Który z zamieszczonych schematów blokowych przedstawia instrukcję iteracyjną do ... while języka C/C++?</p>  <p>A. B. C. D.</p>																									
5	<p>Wynikiem działania przedstawionego fragmentu programu jest wyznaczenie sumy kolejnych wartości</p> <pre>for(int licznik=1; licznik&lt;=100; licznik++) {     if(!(licznik%2==0))     {         suma=suma+licznik;     } }</pre> <p>A. parzystych zmiennej licznik większych od 100 <input checked="" type="radio"/> B. parzystych zmiennej licznik mniejszych od 100 C. nieparzystych zmiennej licznik większych od 100 D. nieparzystych zmiennej licznik mniejszych od 100</p>																									

6	<p>Wskaż typ zmiennej, która będzie zawierać najbardziej dokładny wynik dzielenia liczb całkowitych?</p> <p>A. int  <input checked="" type="radio"/> B. long  C. float  D. short</p>
7	<p>Z jakiej biblioteki w języku C++ musimy skorzystać, jeśli chcemy wykorzystać instrukcje cin i cout?</p> <p><input checked="" type="radio"/> A. iostream      B. conioh      C. stdioh      D. delete</p>
8	<p>Aby przedstawiony fragment programu przypisywał wartość zero co piątemu elementowi tablicy, to w miejscu kropek należy wpisać</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <pre>for (n=0; n&lt;100; .....)     tablica[n]=0;</pre> </div> <p>A. n=5  B. n+=5  <input checked="" type="radio"/> C. n+=5  D. n+=5</p>
9	<p>Wskaż wyrażenie w języku C++ które generuje liczbę naturalną z zakresu[0;6]</p> <p>A.s=1+rand()%(5+1)  B.s=rand()%7  C.s=rand()%6+1  <input checked="" type="radio"/> D.s=rand()%6</p>
10	<p>Jakimi symbolami wprowadzamy komentarze w C++</p> <p>A. ^^ i ()      B. ** i ++      C. \\ i \* * \      <input checked="" type="radio"/> D. // i /* */</p>
11	<p>Na schemacie blokowym algorytmu zamieszczono symbol graficzny</p> <p>A. Jednego bloku wejścia/wyjścia  <input checked="" type="radio"/> B. Trzech bloków obliczeniowych  <input checked="" type="radio"/> C. Dwóch bloków granicznych  D. Dwóch bloków decyzyjnych</p> 
12	<p>Jaką instrukcję zawiera przedstawiony fragment programu w języku C++?</p> <pre>.....{k=1;}while(k++&lt;3);</pre> <p>A. Wyboru.  <input checked="" type="radio"/> B. Pętli.  C. Skoku.  D. Warunkową.</p>
13	<p>W języku C++ switch to instrukcja</p> <p>A. skoku.  <input checked="" type="radio"/> B. wyboru.  C. iteracyjna.  D. warunkowa.</p>
14	<p>Dekrementacja to</p> <p>A. czynność powtarzania wykonywania instrukcji w pętli.  B. instrukcja sprawdzająca warunek na poziomie wyrażenia.  <input checked="" type="radio"/> C. instrukcja zmniejszająca o jeden wartość zmiennej.  D. sposób programowania, w którym stosuje się procedury wywołujące same siebie.</p>

15	<p>Ile razy zostanie wykonana pętla WHILE po wykonania fragmentu programu?</p> <p>A. 0 B. 1 <input checked="" type="radio"/> C. 2 D. 3</p> <pre> int x=5, y=10; while ((x!=7)    (y&gt;16)) {     x++;     y+=2; }; </pre>
16	<p>Mając 3 zmienne: <code>int a = 10; int b = 5; int c = 15;</code> zmieniamy ich wartości następująco: <code>a = b; b = c; c = a.</code> Jakie są wartości <code>a, b i c</code> po zamianie?</p> <p><input checked="" type="radio"/> A. <code>a = 5, b = 15, c = 5</code> B. <code>a = 5, b = 15, c = 10</code> C. <code>a = 10, b = 15, c = 5</code> D. <code>a = 15, b = 10, c = 5</code></p>
17	<p>Za co odpowiedzialna jest instrukcja switch w języku C++?</p> <p><input checked="" type="radio"/> A. Służy do podejmowania wielowariantowych decyzji. B. Wprowadza dane do programu. C. Zmienia nazwę programu. D. Zamyka program.</p>
18	<p>Wynikiem wykonania załączonego kodu programu dla zmiennych <code>a = 5</code> i <code>b = 19</code> będzie wyświetlenie ciągu liczb</p> <p>A. 6,9,12,15. B. 6,9,8,12,15,18. <input checked="" type="radio"/> C. 5,7,8,10,11,13,14,16,17. D. 5,7,8,10,11,13,14,16,17,19.</p> <pre> #include &lt;iostream&gt; #include &lt;cstdio&gt; using namespace std; int main() {     int a,b;     cout&lt;&lt;"Podaj pierwszą liczbę";     cin&gt;&gt;a;     cout&lt;&lt;"Podaj drugą liczbę";     cin&gt;&gt;b;      for (int i=a; i&lt;=b; i++)     {         if(i%3!=0){             cout&lt;&lt;i&lt;&lt;" ";         }     }     getchar();     return 0; } </pre>
19	<p>Liczbę <u>1</u> otrzymamy jako wynik działania</p> <p>A. <math>7/2</math> B. <math>7 \text{ div } 2</math> <input checked="" type="radio"/> C. <math>7 \text{ mod } 2</math> D. <math>7*2</math></p>
20	<p>Przedstawiony na rysunku obok element blokowy nosi nazwę</p> <p><input checked="" type="radio"/> A. start-stop. <input checked="" type="radio"/> B. warunkowy. C. obliczeniowy. D. wejścia-wyjścia.</p> 
21	<p>Które ze stwierdzeń dotyczące budowy schematu blokowego jest niepoprawne?</p> <p>A. Bloki są ze sobą połączone. B. Każda operacja jest umieszczona w bloku operacyjnym. <input checked="" type="radio"/> C. Schemat ma tylko jeden blok operacyjny „początek” i przynajmniej jeden blok operacyjny „koniec”. <input checked="" type="radio"/> D. Schemat ma przynajmniej jeden blok operacyjny „początek” i przynajmniej jeden blok operacyjny „koniec”.</p>

22	<p>Iteracja to</p> <p><input checked="" type="radio"/> A. czynność powtarzania wykonywanej instrukcji w pętli.</p> <p>B. instrukcja sprawdzająca warunek na poziomie wyrażenia.</p> <p>C. instrukcja zmniejszająca o jeden wartość zmiennej podanej jako argument.</p> <p>D. wyrażenie matematyczne powodujące zwiększanie wartości zmiennej o dowolną wartość.</p>
23	<p>Deklarację tablicy liczb całkowitych o <b>w</b> wierszach i <b>k</b> kolumnach oraz nazwie <b>tab</b> w języku C++ dokonuje się za pomocą wpisu</p> <p><input checked="" type="radio"/> A. <code>int tab[w] [k];</code></p> <p>B. <code>tab[w] [k] int;</code></p> <p>C. <code>int tab[k] [w];</code></p> <p>D. <code>float tab[k] [w];</code></p>
24	<p>Do podstawowych instrukcji w języku C++ należą konstrukcje:</p> <p><input checked="" type="radio"/> a) if, repeat...until, for, while, switch,</p> <p>b) switch, goto, foreach, for, while,</p> <p>c) if, for, do...while, while, switch,</p> <p>d) goto, ifnot, while, there,</p>
25	<p>Zakładając, że zmienna <code>liczby</code> jest wypełnioną, dziesięcioelementową tablicą typu <code>int</code>, to fragment programu</p> <pre> int i = 0; int licznik1 = 0, licznik2 = 0;  while (i &lt; 10) {     if (liczby[i] &lt; 0)         licznik1++;     else if (liczby[i] &gt; 0)         licznik2++;     i++; } </pre> <p><small>www.egzaminyzawodowe.info</small></p> <p>A. wyszukuje maksymalny i minimalny element tablicy.</p> <p>B. wprowadzania do tablicy elementy spełniające warunki podane w wyrażeniu if.</p> <p><input checked="" type="radio"/> C. zlicza dodatnie i ujemne elementy tablicy.</p> <p>D. sumuje parzyste i nieparzyste elementy tablicy.</p>
26	<p>W wyniku wykonania kodu <code>int stala=10;</code> zostanie</p> <p>A. zadeklarowana zmienna łańcuchowa</p> <p><input checked="" type="radio"/> B. zadeklarowana zmienna liczbowa</p> <p>C. zadeklarowana stała typu liczbowego</p> <p>D. zadeklarowana stała o wartości 10</p>
27	<p>W języku C++ znakiem „#” rozpoczynają się:</p> <p><input checked="" type="radio"/> A. deklaracje typów danych</p> <p>B. dyrektywy preprocesora</p> <p>C. deklaracje zmiennych globalnych</p> <p>D. dyrektywy typów danych</p>
28	<p>Przy zastosowaniu dyrektywy <code>#include</code> nazwa pliku źródłowego musi znajdować się w:</p> <p>A. między znakami ( )</p> <p>B. między znakami , ,</p> <p><input checked="" type="radio"/> C. między znakami &lt; &gt;</p> <p>D. między znakami ‘ ‘</p>
29	<p>Plik nagłówkowy <code>math</code> odpowiada za:</p> <p>A. funkcje obsługi ekranu i klawiatury</p> <p>B. działanie na łańcuchach znaków</p> <p><input checked="" type="radio"/> C. funkcje matematyczne</p> <p>D. działanie na obiektach</p>

30	<p><b>Dostęp do elementów tablicy odbywa się poprzez:</b></p> <p>A. pole B. kontener C. numer <input checked="" type="radio"/> D. indeks</p>
31	<p><b>Za działanie na łańcuchach znaków odpowiada plik nagłówkowy:</b></p> <p>A. time.h B. string.h <input checked="" type="radio"/> C. stdio.h D. conio.h</p>
32	<p><b>Deklaracja <code>int wektor_liczb[20]</code> przedstawia tablicę:</b></p> <p>A. wielowymiarową B. dwuwymiarową <input checked="" type="radio"/> C. jednowymiarową D. 20-wymiarową</p>
33	<p><b>Wczytanie danych do zmiennej odbywa się dzięki:</b></p> <p>A. <code>writeln</code> B. <code>cin&lt;&lt;</code> <input checked="" type="radio"/> C. <code>cin&gt;&gt;</code> D. <code>cout&gt;&gt;</code></p>
34	<p><b>Od jakiego numeru rozpoczynają się tablice:</b></p> <p><input checked="" type="radio"/> A. 0 B. 1 C. 2 D. 3</p>
35	<p><b>Wykonanie instrukcji „<code>i++</code>” spowoduje:</b></p> <p>A. zmianę nazwy zmiennej i na <code>i++</code> <input checked="" type="radio"/> B. zwiększenie zmiennej i o 1 C. zmniejszenie zmiennej i o 1 D. wypisanie napisu „<code>i++</code>”</p>
36	<p><b>„Break” powoduje</b></p> <p>A. zwalnianie pamięci przydzielonej dynamicznie <input checked="" type="radio"/> B. przerwanie wykonywania pętli C. określenie klasy zaprzyjaźnionej D. zdefiniowanie stałej</p>
37	<p><b>Rodzajem pętli w C++ nie jest</b></p> <p>A. while B. for <input checked="" type="radio"/> C. switch D. do..while</p>
38	<p><b>Po wykonaniu następujących instrukcji, jaką wartość będzie posiadała zmienna</b></p> <pre> int i=5; i*=2; </pre> <p>a. 1 <input checked="" type="radio"/> b. 2 c. 5 d. 10</p>
39	<p><b>Inkrementacja oznaczana jest operatorem:</b></p> <p>A.&lt;&lt; <input checked="" type="radio"/> B.&gt;&gt; C.&gt;&gt; D.- -</p>

40	<p><b>Typ danych całkowity to:</b></p> <p>A.char B.integer <input checked="" type="radio"/> C.int D.float</p>
41	<p><b>Zapis <code>int tablica_liczb[5][10]</code> deklaruje tablicę o:</b></p> <p>A. 5 kolumnach i 10 wierszach <input checked="" type="radio"/> B. 5 wierszach i 10 kolumnach C. 5 wierszach D. 15 elementach</p>
42	<p><b>Zmienna typu char może przyjąć wartości:</b></p> <p>A.985U "30000U" <input checked="" type="radio"/> B.false true C.'s' '6' D.10 15</p>

**\*Dodatkowe z algorytmów**

43	<p>Jaki będzie wynik działania przedstawionego za pomocą schematu blokowego algorytmu dla całkowitych liczb dodatnich a i b?</p> <p>A. Różnica liczb a i b. B. Wynik dzielenia a przez b. <input checked="" type="radio"/> C. Reszta z dzielenia a przez b. D. Największy wspólny dzielnik a i b.</p>
44	<p>Z ilu gwiazdek będzie się składał szlaczek po wykonaniu programu skonstruowanego według podanego algorytmu?</p> <p>A. 0 B. 1 C. 14 <input checked="" type="radio"/> D. 15</p>
45	<p>Ile symboli graficznych bloków obliczeniowych przedstawiono na schemacie blokowym fragmentu programu?</p> <p>A. 0 B. 1 <input checked="" type="radio"/> C. 2 D. 3</p>