

Wstęp do programowania

Wykład - Test.

Jakie liczby zostaną wyświetlone
na ekranie po wykonaniu programu zad1.
(program w ramce obok)

Test

1) Jaka będzie wartość zmiennej **x**
po zakończeniu pętli

```
i:=1;  
x:=0  
while (i<5) do  
begin  
x:= x + 2*i - 1;  
i:=i+1;  
end;
```

a) 7 b) 20 c) 13 d) 18 e) 16

2) Która instrukcja **nie dotyczy** działań na pliku (*var f: file of byte; //zm. plikowa, var x:byte; //zwykła zmienna*)

a) while not Eof(f) do b) Reset(f) c) write(f, x) d) read(x) e) Close(f)

3) Które przypisanie dla zmiennej okrojonej x (tj. *var x : 0..2*) jest prawidłowe

a) $x:=12 \text{ div } 3$ b) $x:=4/2$ c) $x:=1-2$ d) $x:=\text{byte}('1')$ e) $x:=12 \bmod 3$

4) Które wyrażenie jest błędne (*var b:byte; i:integer; x:real*) (uwaga na zakres i typ)

a) $x:=x+b+1.3$; b) $i:=b+2$; c) $b:=i+10$; d) $b:=b+250$; e) $x:=i+b+1000$;

5) Definicja zwykłego konstruktora, ma postać (*def klasy: TRan=class a:byte; konstruktor create(ax:byte); end;*) ma postać

a) constructor Create(ax:bye); b) constructor Create.Tran(ax:bye); c) procedure Create(ax:bye);
d) constructor TRan.Create(ax:bye); e) constructor Create(ax);

```
Program zad1;  
Var x,y :integer;  
  
function zet2(var a:integer;  
b,c:integer) : integer;  
begin  
a:=a+b;  
b:=a+b;  
c:=c+y;  
Result:=a+b+c;  
end;  
  
BEGIN  
x:= 1;  
y:= 2;  
writeln( zet2(x,y,y));  
writeln( zet2(y,x+y,x));  
End.
```