

Подписано электронной подписью:

Вержицкий Данил Григорьевич

Должность: Директор КГПИ ФГБОУ ВО «КемГУ»

Дата и время: 2024-04-24 00:00:00

471086fad29a3b30e244c728abc3661ab35c9d50210dcf0e75e03a5b6fdf6436

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«Кемеровский государственный университет»

Кузбасский гуманитарно-педагогический институт

Факультет информатики, математики и экономики

«УТВЕРЖДАЮ»

Декан ФИМЭ

А.В. Фомина / \_\_\_\_\_

«10» февраля 2023 г.

### **Рабочая программа дисциплины**

#### **К.М.07.ДВ.01.01 Методика подготовки к государственной итоговой аттестации по информатике**

Направление подготовки

#### **44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)**

Направленность (профиль) подготовки

**«Информатика и Системы искусственного интеллекта»**

Программа бакалавриата

Квалификация выпускника

*бакалавр*

Форма обучения

*Очная*

Год набора 2023

Новокузнецк 2023

## **Оглавление**

1	Цель дисциплины .....	3
1.1	Формируемые компетенции .....	3
1.2	Индикаторы достижения компетенций .....	3
1.3	Знания, умения, навыки (ЗУВ) по дисциплине .....	4
2	Объём и трудоёмкость дисциплины по видам учебных занятий. Формы промежуточной аттестации .....	4
3	Учебно-тематический план и содержание дисциплины .....	5
3.1	Учебно-тематический план .....	5
3.2	Содержание занятий по видам учебной работы .....	6
4	Порядок оценивания успеваемости и сформированности компетенций обучающегося в текущей и промежуточной аттестации .....	8
5	Материально-техническое, программное и учебно-методическое обеспечение дисциплины .....	9
5.1	Учебная литература .....	9
5.2	Материально-техническое и программное обеспечение дисциплины .....	10
5.3	Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы .....	11
6	Иные сведения и (или) материалы .....	11
6.1	Примерные темы письменных учебных работ .....	11
6.2	Примерные вопросы и задания / задачи для промежуточной аттестации .....	12

## 1 Цель дисциплины

В результате освоения данной дисциплины у обучающегося должны быть сформированы компетенции основной профессиональной образовательной программы бакалавриата (далее - ОПОП): ПК-1.

Содержание компетенций как планируемых результатов обучения по дисциплине см. таблицы 1 и 2.

### 1.1 Формируемые компетенции

Таблица 1 - Формируемые дисциплиной компетенции

Наименование вида компетенции	Наименование категории (группы) компетенций	Код и название компетенции
<i>профессиональная</i>		ПК-1 Способен осуществлять разработку и реализацию образовательных программ основного и среднего общего образования на основе специальных научных знаний в предметной области "Информатика"

### 1.2 Индикаторы достижения компетенций

Таблица 2 – Индикаторы достижения компетенций, формируемые дисциплиной

Код и название компетенции	Индикаторы достижения компетенции по ОПОП	Дисциплины и практики, формирующие компетенцию ОПОП
ПК-1 Способен осуществлять разработку и реализацию образовательных программ основного и среднего общего образования на основе специальных научных знаний в предметной области "Информатика"	ПК-1.2 Использует педагогические технологии для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучающихся в предметной области Информатика ПК 1.3 Демонстрирует владение методикой преподавания по предмету. Информатика различных категорий обучающихся в соответствии с основной образовательной программой на основе деятельностного подхода и владения современными педагогическими технологиями	К.М.07.01.02 Программирование К.М.07.01.03 Компьютерные сети и интернет-технологии К.М.07.01.04 Теоретические основы информатики К.М.07.01.05 Операционные системы К.М.07.01.06 Компьютерное моделирование К.М.07.01.07 Компьютерная графика и анимация К.М.07.01.08 Проектирование информационных систем К.М.07.01.09 Системы управления базами данных К.М.07.01.10 Оценивание и мониторинг образовательных результатов учащихся по информатике К.М.07.03(У) Технологическая практика. Стандарты подготовки школьников по информатике К.М.07.ДВ.01.01 Методика подготовки к государственной итоговой аттестации по информатике К.М.07.ДВ.01.02 Решение задач по информатике повышенной сложности К.М.09.02(П) Педагогическая практика.

Код и название компетенции	Индикаторы достижения компетенции по ОПОП	Дисциплины и практики, формирующие компетенцию ОПОП
		Основная школа К.М.09.03(П) Педагогическая практика. Старшая школа К.М.10.01(Пд) Преддипломная практика К.М.10.02(Г) Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена К.М.10.03(Д) Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

### 1.3 Знания, умения, навыки (ЗУВ) по дисциплине

Таблица 3 – Знания, умения, навыки, формируемые дисциплиной

Код и название компетенции	Индикаторы достижения компетенции, закрепленные за дисциплиной	Знания, умения, навыки (ЗУВ), формируемые дисциплиной
ПК-1 Способен осуществлять разработку и реализацию образовательных программ основного и среднего общего образования на основе специальных научных знаний в предметной области “Информатика”	ПК-1.2 Использует педагогические технологии для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучающихся в предметной области Информатика ПК 1.3 Демонстрирует владение методикой преподавания по пред-мету “Информатика” различных категорий обучающихся в соответствии с основной образовательной программой на основе деятельностного подхода и владения современными педагогическими технологиями	Знать: - основные приемы и методы решения задач по информатике - практические способы применения программного обеспечения для решения задач ЕГЭ по информатике Уметь: - выбирать методы и разрабатывать алгоритмы решения задач ЕГЭ по информатике; Владеет: - методами решения задач по информатике, в том числе с компьютерными программами, для организации подготовки к ЕГЭ по информатике

## 2 Объём и трудоёмкость дисциплины по видам учебных занятий. Формы промежуточной аттестации.

Таблица 4 – Объем и трудоемкость дисциплины по видам учебных занятий

Общая трудоемкость и виды учебной работы по дисциплине, проводимые в разных формах	Объём часов по формам обучения		
	ОФО	ЗФО	ОЗФО
1 Общая трудоемкость дисциплины	144		
2 Контактная работа обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) (всего)	72		
Аудиторная работа (всего):	72		
в том числе:			
лекции	36		
практические занятия, семинары			
практикумы			
лабораторные работы	36		
в интерактивной форме			

Общая трудоемкость и виды учебной работы по дисциплине, проводимые в разных формах	Объём часов по формам обучения		
	ОФО	ЗФО	ОЗФО
в электронной форме			
Внеаудиторная работа (всего):			
в том числе, индивидуальная работа обучающихся с преподавателем			
подготовка курсовой работы /контактная работа			
групповая, индивидуальная консультация и иные виды учебной деятельности, предусматривающие групповую или индивидуальную работу обучающихся с преподавателем)			
творческая работа (эссе)			
3 Самостоятельная работа обучающихся (всего)	36		
4 Промежуточная аттестация обучающегося:	Экзамен 36 ч. – 10 семестр		

### 3. Учебно-тематический план и содержание дисциплины

#### 3.1 Учебно-тематический план

Таблица 5 - Учебно-тематический план очной / заочной формы обучения

№ недели п/п	Разделы и темы дисциплины по занятиям	Общая трудоёмкость (всего час.)	Трудоемкость занятий (час.)						Формы <sup>1</sup> текущего контроля и промежуточной аттестации успеваемости
			ОФО			ЗФО			
			Аудиторн. занятия лекц.	СРС практ.	СРС	Аудиторн. занятия лекц.	СРС практ.	СРС	
<b>Семестр 10</b>									
<b>1. Системы счисления. Кодирование информации</b>									
1.1	Позиционные системы счисления.	6	2	2	2				ПР-1 – тест ЕГЭ ИЗ – индивидуальное задание 1
1.2	Теория информации. Кодирование информации.	6	2	2	2				ПР-1 – тест ИЗ – индивидуальное задание 1
<b>2. Информационное моделирование. Технологии обработки информации</b>									
2.1	Информационное моделирование	6	2	2	2				ПР-1 – тест ЕГЭ ИЗ – индивидуальное задание 2
2.2	Технологии поиска, хранения и обработки информации.	8	4	2	2				ПР-1 – тест ИЗ – индивидуальное задание 2
<b>3. Основы логики. Теория игр</b>									
3.1	Элементы алгебры логики	16	4	6	6				ПР-1 – тест ЕГЭ ИЗ – индивидуальное задание 3
3.2	Теория игр	16	4	6	6				ПР-1 – тест ИЗ – индивидуальное задание 3
<b>4. Программирование. Теория алгоритмов</b>									
4.1	Основы алгоритмизации и программирования	24	8	8	8				ПР-1 – тест ЕГЭ ИЗ – индивидуальное

<sup>1</sup> УО - устный опрос, УО-1 - собеседование, УО-2 - коллоквиум, УО-3 - зачет, УО-4 – экзамен, ПР - письменная работа, ПР-1 - тест, ПР-2 - контрольная работа, ПР-3 эссе, ПР-4 - реферат, ПР-5 - курсовая работа, ПР-6 - научно-учебный отчет по практике, ПР-7 - отчет по НИРС, ИЗ – индивидуальное задание; ТС - контроль с применением технических средств, ТС-1 - компьютерное тестирование, ТС-2 - учебные задачи, ТС-3 - комплексные ситуационные задачи

№ недели п/п	Разделы и темы дисциплины по занятиям	Общая трудоёмк ость ( <i>всего час.</i> )	Трудоёмкость занятий (час.)						Формы <sup>1</sup> текущего контроля и промежуточной аттестации успеваемости
			ОФО			ЗФО			
			Аудиторн. занятия		СРС	Аудиторн. занятия		СРС	
лекц.	практ.	лекц.	практ.						
									задание 4
4.2	Элементы теории алгоритмов.	26	10	8	8				ПР-1 – тест ИЗ – индивидуальное задание 4
	Промежуточная аттестация - экзамен	36							УО-4 - экзамен (тест ЕГЭ)
	Всего:	144	36	36	36				

### 3.2. Содержание занятий по видам учебной работы

Таблица 6 – Содержание дисциплины

№ п/п	Наименование раздела, темы дисциплины	Содержание занятия
<b>Семестр 10</b>		
<i>Содержание лекционного курса</i>		
<b>1. Системы счисления. Кодирование информации</b>		
1.1	Позиционные системы счисления.	Системы счисления. Кодирование числовой информации. Позиционные системы счисления. Арифметические операции в позиционных системах счисления.
1.2	Теория информации. Кодирование информации.	Теория информации. Информация и энтропия. Вероятностный подход к определению количества информации, формулы Р. Хартли и К. Шеннона. Объемный подход к определению количества информации. Скорость передачи информации по каналам связи. Теория кодирования информации. Математическая постановка задачи кодирования информации. Виды кодирования. Равномерные и неравномерные коды. Оптимальное кодирование информации. Помехоустойчивое кодирование информации.
<b>2. Информационное моделирование. Технологии обработки информации</b>		
2.1	Информационное моделирование	Информационное моделирование. Описание (информационная модель) реального объекта и процесса, соответствие описания объекту и целям описания. Виды информационных моделей. Схемы, таблицы, графики, формулы как виды описания. Основные понятия теории графов. Графы и оргграфы как информационные модели. Примеры задач теории графов: задача о Кенигсбергских мостах, проблема четырех красок, задача коммивояжера. Алгоритмы обхода графа в ширину и в глубину.
2.2	Технологии поиска, хранения и обработки информации.	Структура файловой системы компьютера. Компьютерные сети и Интернет. Обработка числовой информации и статистических данных с использованием динамических (электронных) таблиц. Системы управления базами данных. Организация баз данных.
<b>3. Основы логики. Теория игр</b>		
3.1	Элементы алгебры логики	Высказывания, логические операции (отрицание, конъюнкция, дизъюнкция, импликация, эквиваленция, сложение по модулю два, штрих Шеффера, стрелка Пирса), кванторы. Логические выражения. Приоритеты логических операций. Таблицы истинности логических выражений. Законы алгебры логики. Логические элементы (вентили) и логические схемы.

№ п/п	Наименование раздела, темы дисциплины	Содержание занятия
3.2	Теория игр	История теории игр. Определение и классификация игр. ормы представления игр. Антагонистические игры. Конечные игры: <ul style="list-style-type: none"> <li>– защитные и уравновешенные стратегии;</li> <li>– решение игр в чистых стратегиях;</li> <li>– решение игр в смешанных стратегиях;</li> <li>– игры в оппозиционной форме.</li> </ul>
<b>4. Программирование. Теория алгоритмов</b>		
4.1	Основы алгоритмизации и программирования	Языки программированиям высокого уровня (Basic, Python, Pascal, C, C++). Типы данных. Основные конструкции языка программирования. Система программирования. Основные этапы разработки программ. Разбиение задачи на подзадачи.
4.2	Элементы теории алгоритмов.	Формализация понятия алгоритма. Вычислимость. Вычислимые функции, полнота формализации понятия вычислимости, универсальная вычислимая функция. Эквивалентность алгоритмических моделей. Введение в теорию сложности. Понятие сложности вычисления. Сложностные классы. Описание классов P и NP. Примеры задач, принадлежащих этим классам. Отождествление класса P с классом реально вычислимых функций.
<i>Содержание лабораторных занятий</i>		
<b>1. Системы счисления. Кодирование информации</b>		
1.1	Позиционные системы счисления.	Решение задач ЕГЭ на перевод чисел из десятичной системы счисления в двоичную, восьмеричную, шестнадцатеричную и обратно. Решение задач ЕГЭ на определение основания системы счисления по свойствам записи чисел; выполнение арифметических операций (сложение, вычитание) в различных позиционных системах счисления.
1.2	Теория информации. Кодирование информации.	Решение задач ЕГЭ на вычисление информационного объема сообщения (файл с текстовой, графической, звуковой информацией), скорости передачи информации по каналам связи. Решение задач ЕГЭ на анализ однозначности двоичного кода.
<b>2. Информационное моделирование. Технологии обработки информации</b>		
2.1	Информационное моделирование	Алгоритмы Дейкстры и Флойда поиска кратчайших путей. Алгоритм Форда – Фалкерсона вычисления максимального потока в транспортной сети. Решение задач ЕГЭ на поиск кратчайшего пути в графе, вычисление количества путей между двумя вершинами.
2.2	Технологии поиска, хранения и обработки информации.	Решение задач ЕГЭ на оперирование массивами данных (поиск и сортировка в базах данных). Решение задач ЕГЭ на выполнение расчетов по формулам, в том числе с использованием математических, статистических и логических функций, построение и анализ диаграмм. Решение задач ЕГЭ на маски имен файлов. Решение задач ЕГЭ на определение мощности адресного пространства компьютерной сети по маске подсети в протоколе TCP/IP.
<b>3. Основы логики. Теория игр</b>		
3.1	Элементы алгебры логики	Решение задач ЕГЭ на анализ и составление запросов к базам данных и поисковым системам с использованием логических выражений. Решение задач ЕГЭ на построение и анализ таблиц истинности логических выражений и логических схем.
3.2	Элементы алгебры логики	Решение задач ЕГЭ на вычисление значения логического выражения, осуществление преобразования логических выражений. Решение задач ЕГЭ на определение количества

№ п/п	Наименование раздела, темы дисциплины	Содержание занятия
		решений логических уравнений и их систем.
3.3	Теория игр	Решение задач ЕГЭ на построение дерева игры по заданному алгоритму и обоснование выигрышной стратегии.
3.4	Теория игр	Анализ типичных ошибок, допускаемых обучающимися при оформлении развернутого ответа задач ЕГЭ на построение дерева игры по заданному алгоритму и обоснование выигрышной стратегии.
<b>4. Программирование. Теория алгоритмов</b>		
4.1	Основы алгоритмизации и программирования	Решение задач ЕГЭ на анализ обстановки исполнителя алгоритма.
4.2	Основы алгоритмизации и программирования	Решение задач ЕГЭ на формальное исполнение алгоритмов, записанных на естественных и алгоритмических языках, в том числе на языках программирования
4.3	Основы алгоритмизации и программирования	Решение задач ЕГЭ на использование стандартных алгоритмических конструкций при программировании
4.4	Основы алгоритмизации и программирования	Решение задач ЕГЭ на анализ рекурсивных подпрограмм, перебор вариантов, динамическое программирование
4.5	Элементы теории алгоритмов.	Решение задач ЕГЭ на построение алгоритмов и практические вычисления–
4.6	Элементы теории алгоритмов.	Решение задач ЕГЭ на анализ текста программы с точки зрения соответствия записанного алгоритма поставленной задаче и изменение его в соответствии с заданием
4.7	Элементы теории алгоритмов.	Решение задач ЕГЭ на реализацию сложного алгоритма (полный перебор) с использованием современных систем программирования.
4.8	Элементы теории алгоритмов.	Решение задач ЕГЭ на реализацию сложного алгоритма (эффективного по времени и по памяти) с использованием современных систем программирования.
<b>Промежуточная аттестация - экзамен</b>		

#### **4 Порядок оценивания успеваемости и сформированности компетенций обучающегося в текущей и промежуточной аттестации.**

Для положительной оценки по результатам освоения дисциплины обучающемуся необходимо выполнить все установленные виды учебной работы. Оценка результатов работы обучающегося в баллах (по видам) приведена в таблице 7.

Таблица 7 - Балльно-рейтинговая оценка результатов учебной работы

Составляющие	Сумма баллов	Учебная деятельность студента	Оценка в аттестации	Баллы (17 недель)
Текущая учебная деятельность	<b>60</b>	Посещение лекций (18 лекций).	<b>1 балл</b> (присутствие на лекции, активная работа, конспектирование)	9 - 18
		Лабораторные работы (18 работ).	<b>1 балл</b> (посещение занятия, выполнение работы на 51-65%) <b>2 балла</b> (существенный вклад на занятии относительно всей группы, самостоятельность при выполнении работы, выполнение работы на 85,1-100%)	14 – 36
		Индивидуальные задания (4 - по каждому разделу)	<b>2 балла</b> (выполнено 51 - 65% заданий) <b>3 балла</b> (выполнено 66 - 85%)	8 – 14



			заданий) <b>4 баллов</b> (выполнено 86 - 100% заданий)	
<b>Итого по текущей работе в семестре</b>				<b>31 – 60</b>
Промежуточная аттестация (экзамен)	<b>40</b>	Теоретический вопрос	<b>0-5 баллов</b>	0 – 5
		Тест в формате ЕГЭ	<b>0 – 35 первичных баллов</b> (пороговое значение – 6 баллов)	0 - 35
<b>Итого по промежуточной аттестации (экзамен)</b>				<b>20 – 40 б.</b>
<b>Суммарная оценка по дисциплине:</b> Сумма баллов текущей и промежуточной аттестации				<b>51 – 100 б.</b>

Соотношение между оценками в баллах и их числовыми и буквенными эквивалентами устанавливается следующим образом:

*Перевод баллов из 100-балльной шкалы в числовой и буквенный эквивалент*

<i>Сумма баллов для дисциплины</i>	<i>Оценка</i>	<i>Буквенный эквивалент</i>
86 - 100	5	отлично
66 - 85	4	хорошо
51 - 65	3	удовлетворительно
0 - 50	2	неудовлетворительно

## **5 Материально-техническое, программное и учебно-методическое обеспечение дисциплины.**

### **5.1 Учебная литература**

#### **Основная учебная литература**

1. Биллиг, В. Подготовка к ЕГЭ по информатике [Электронный ресурс] : курс / В. Биллиг. - 2-е изд., исправ. – Электронные текстовые данные. – Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 51 с. - Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429191> – Загл. с экрана.
2. Сердюков, В. А. ЕГЭ для родителей абитуриентов (математика, физика, информатика) [Электронный ресурс] / В. А. Сердюков. – Электронные текстовые данные. – Москва: Дашков и К, 2013. - 152 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=430235> – Загл. с экрана.

#### **Дополнительная учебная литература**

1. Абрамов, С. А. Лекции о сложности алгоритмов [Электронный ресурс] : учебное пособие / С. А. Абрамов. – Электронные текстовые данные. – Москва : МЦНМО, 2009. - 253 с. - Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=63276> – Загл. с экрана.
2. Алексеев, Е. Программирование на Free Pascal и Lazarus [Электронный ресурс] : курс / Е. Алексеев, О. Чеснокова, Т. Кучер. - 2-е изд., исправ. – Электронные текстовые данные. – Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 552 с. : ил. - Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429189> – Загл. с экрана.
3. Белоцерковская, И. Е. Алгоритмизация. Введение в язык программирования С++ [Электронный ресурс] / И. Е. Белоцерковская, Н. В. Галина, Л. Ю. Катаева. - 2-е изд.,

испр. – Электронные текстовые данные. – Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 197 с. : ил. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428935> – Загл. с экрана.

4. Буйначев, С. К. Основы программирования на языке Python [Электронный ресурс]: учебное пособие / С. К. Буйначев, Н. Ю. Боклаг ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина. – Электронные текстовые данные. – Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2014. – 92 с. : табл., ил. – Библиогр. в кн. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275962> – Загл. с экрана.
5. Гадельшина, Г. А. Введение в теорию игр [Электронный ресурс] : учебное пособие / Г. А. Гадельшина, А. Е. Упшинская, И. С. Владимирова ; Министерство образования и науки России, ФГБОУ ВПО «Казанский национальный исследовательский технологический университет». – Электронные текстовые данные. – Казань : Издательство КНИТУ, 2014. – 112 с. : табл., ил. – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7882-1709-3. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428702> – Загл. с экрана.
6. Можаров, М. С. Введение в структурное программирование [Текст] : учебное пособие / М. С. Можаров, Г. Н. Бойченко. - 2-е изд., стереот. – Новокузнецк : Изд-во КузГПА, 2014. – 203 с.
7. Салмина, Н. Ю. Теория игр [Электронный ресурс] : учебное пособие / Н. Ю. Салмина. – Электронные текстовые данные. – Томск : Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, 2012. – 91 с. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=208670> – Загл. с экрана.
8. Теоретические основы информатики [Электронный ресурс] : учебник для вузов / Р. Ю. Царев [и др.] . - Электронные текстовые данные. - Красноярск : СФУ, 2015. - 176 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=549801>– Загл. с экрана.
9. Чуканов, В. О. Логические и арифметические основы и принципы работы ЭВМ [Электронный ресурс] / В. О. Чуканов, В. В. Гуров. - 2-е изд., испр. – Электронные текстовые данные. – Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 167 с. : граф., схем. – Библиогр. в кн. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428976> – Загл. с экрана.

## 5.2 Материально-техническое и программное обеспечение дисциплины.

Учебные занятия по дисциплине проводятся в учебных аудиториях НФИ КемГУ:

№ п/п	Наименование учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), практики, иных видов учебной деятельности, предусмотренных учебным планом образовательной программы	Наименование помещений для проведения всех видов учебной деятельности, предусмотренной учебным планом, в том числе помещения для самостоятельной работы, с указанием перечня основного оборудования, учебно-наглядных пособий и используемого программного обеспечения	Адрес (местоположение) помещений для проведения всех видов учебной деятельности, предусмотренной учебным планом (в случае реализации образовательной программы в сетевой форме дополнительно указывается наименование организации, с которой заключен договор)
	Решение задач ЕГЭ по информатике	308 Компьютерный класс Учебная аудитория (мультимедийная) для проведения: - занятий лекционного типа; - занятий семинарского (практического) типа; - групповых и индивидуальных консультаций;	654079, Кемеровская область, г. Новокузнецк, пр-кт Metallургов, д. 19

	<p>- текущего контроля и промежуточной аттестации;          Специализированная (учебная) мебель: доска меловая, доска магнитно-маркерная, кафедра, столы компьютерные, столы учебные, стулья          Оборудование для презентации учебного материала: компьютер преподавателя, экран, проектор          Лабораторное оборудование: стационарное - компьютеры для обучающихся (13шт).          Используемое программное обеспечение: MSWindows (Microsoft Imagine Premium 3 year по лицензионному договору № 1212/КМР от 12.12.2018 г. до 12.12.2021 г.), Яндекс.Браузер (отечественное свободно распространяемое ПО), Mozilla Firefox (свободно распространяемое ПО), Google Chrome (свободно распространяемое ПО), Opera (свободно распространяемое ПО), LibreOffice (свободно распространяемое ПО), FoxitReader (свободно распространяемое ПО)</p>	
--	---	--

### **5.3 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы.**

#### **Перечень СПБД и ИСС по дисциплине**

1. ГИА9 [Электронный ресурс] : официальный информационный портал Государственной Итоговой Аттестации / Федеральная служба по надзору в сфере образования и науки. – [Москва], 2001-2021. - Режим доступа: <http://gia.edu.ru/>, свободный. - Загл. с экрана. - Яз. рус.
2. ЕГЭ по информатике (2021) [Электронный ресурс] // [kpolyakov.spb.ru](http://kpolyakov.spb.ru) : преподавание, наука и жизнь / К. Поляков. – Санкт-Петербург, 2000-2021. - Режим доступа: <http://kpolyakov.spb.ru/school/ege.htm> , свободный. - Загл. с экрана. - Яз. рус.
3. ЕГЭ-2021 [Электронный ресурс] : официальный информационный портал Единого Государственного Экзамена / Федеральная служба по надзору в сфере образования и науки. – [Москва], 2001-2021. - Режим доступа: <http://www.ege.edu.ru/>, свободный. - Загл. с экрана. - Яз. рус.
4. Открытый банк заданий ЕГЭ [Электронный ресурс] / Федеральная служба по надзору в сфере образования и науки, ФГБНУ «Федеральный институт педагогических измерений». - Москва, 2004-2021. - Режим доступа: <https://fipi.ru/ege/otkrytyy-bank-zadaniy-ege>, свободный. - Загл. с экрана. - Яз. рус.

#### **6 Иные сведения и (или) материалы.**

##### **6.1.Примерные темы письменных учебных работ**

#### **Индивидуальные задания на самостоятельную работу по всем разделам / темам программы**

1. Проанализировать задачи из демонстрационных вариантов ЕГЭ (с 2007 по 2020 годы), банка открытых заданий ЕГЭ, учебно-методических пособий и электронных ресурсов для подготовки к ЕГЭ; выявить основные типы задач, предлагаемые по данной теме.
2. Разработать по 5 авторских задач каждого типа (см. предыдущее задание) для базового, повышенного и высокого уровня сложности.
3. Разработать технологическую карту урока (комплекса уроков) для подготовки обучающихся к решению задач ЕГЭ по данной теме.

## 6.2. Примерные вопросы и задания / задачи для промежуточной аттестации

### Семестр 9

Таблица 9 - Примерные теоретические вопросы и практические задания / задачи к экзамену

Разделы и темы	Примерные теоретические вопросы	Примерные практические задания / задачи
<b>1. Системы счисления. Кодирование информации</b>		
1.1 Позиционные системы счисления.	1. Позиционные системы счисления. 2. Представление и обработка целых чисел со знаком в памяти ЭВМ.	1. Сколько единиц в двоичной записи шестнадцатеричного числа $E1F0_{16}$ ?  2. Значение арифметического выражения: $9^{11} \times 3^{20} - 3^9 - 27$ – записали в системе счисления с основанием 3. Сколько цифр 2 содержится в этой записи?
1.2 Теория информации. Кодирование информации.	3. Единицы измерения информации. Вычисление количества и скорости передачи информации. 4. Равномерное алфавитное двоичное кодирование информации. 5. Неравномерное алфавитное двоичное кодирование информации. Префиксные коды. 6. Помехоустойчивое кодирование информации. Расстояние Хэмминга.	3. По каналу связи передаются сообщения, содержащие только четыре буквы: А, Б, В, Г; для передачи используется двоичный код, удовлетворяющий условию Фано. Для букв Б, В, Г используются такие кодовые слова: Б – 101; В – 110; Г – 0. Укажите кратчайшее кодовое слово для буквы А, при котором код будет допускать однозначное декодирование. Если таких кодов несколько, укажите код с наибольшим числовым значением. Примечание. Условие Фано означает, что никакое кодовое слово не является началом другого кодового слова. Это обеспечивает возможность однозначной расшифровки закодированных сообщений.  4. Музыкальный фрагмент был записан в формате квадрато (четырёхканальная запись), оцифрован и сохранён в виде файла без использования сжатия данных. Размер полученного файла без учёта размера заголовка файла – 12 Мбайт. Затем тот же музыкальный фрагмент был записан повторно в формате моно и оцифрован с разрешением в 2 раза выше и частотой дискретизации в 1,5 раза меньше, чем в первый раз. Сжатие данных не производилось. Укажите размер в Мбайт файла, полученного при повторной записи. В ответе запишите только целое число, единицу измерения писать не нужно. Искомый объём не учитывает размера заголовка файла.  5. Вася составляет 5-буквенные слова, в которых есть только буквы В, О, Л, К, причём буква В используется в каждом слове ровно 1 раз. Каждая из других допустимых букв может встречаться в слове любое количество раз или не встречаться совсем. Словом считается любая допустимая последовательность букв, не обязательно осмысленная. Сколько существует таких слов, которые может написать Вася?  6. При регистрации в компьютерной системе каждому пользователю выдаётся пароль, состоящий из 25 символов и содержащий только символы из 7-символьного набора: С, Д, А, М, Е, Г, Э. В базе данных для хранения сведений о каждом пользователе отведено одинаковое и минимально возможное

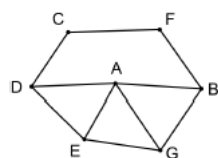
целое число байт. При этом используют посимвольное кодирование паролей, все символы кодируют одинаковым и минимально возможным количеством бит. Кроме собственно пароля, для каждого пользователя в системе хранятся дополнительные сведения, для чего выделено целое число байт; это число одно и то же для всех пользователей. Для хранения сведений о 50 пользователях потребовалось 1200 байт. Сколько байт выделено для хранения дополнительных сведений об одном пользователе? В ответе запишите только целое число – количество байт.

**2. Информационное моделирование. Технологии обработки информации**

2.1 Информационное моделирование

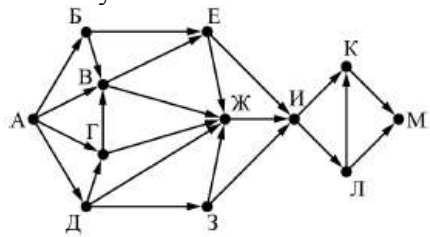
7. Представление и анализ данные в разных типах информационных моделей (схемы, карты, таблицы, графики и формулы).  
8. Технологии обработки информации в электронных таблицах и методы визуализации данных с помощью диаграмм и графиков.

7. На рисунке слева изображена схема дорог N-ского района. В таблице звёздочкой обозначено наличие дороги из одного населённого пункта в другой. Отсутствие звёздочки означает, что такой дороги нет. Каждому населённому пункту на схеме соответствует его номер в таблице, но неизвестно, какой именно номер. Определите, какие номера населённых пунктов в таблице могут соответствовать населённым пунктам E и G на схеме. В ответе запишите эти два номера в возрастающем порядке без пробелов и знаков препинания



		Номер пункта						
		1	2	3	4	5	6	7
Номер пункта	1			*			*	
	2				*	*	*	*
	3	*						*
	4		*			*		*
	5		*		*		*	
	6	*	*			*		*
	7		*	*	*			

8. На рисунке представлена схема дорог, связывающих города А, Б, В, Г, Д, Е, Ж, З, И, К, Л, М. По каждой дороге можно двигаться только в одном направлении, указанном стрелкой. Какова длина самого длинного пути из города А в город М? Длиной пути считать количество дорог, составляющих этот путь.



2.2 Технологии поиска, хранения и обработки информации.

9. Разработка технологии обработки информационного массива с использованием средств электронной таблицы или базы данных.  
10. Составление запросов к поисковым системам и базам данных с использованием

9. Дан фрагмент электронной таблицы. Из ячейки A3 в ячейку C4 была скопирована формула. При копировании адреса ячеек в формуле автоматически изменились. Какова сумма числовых значений формул в ячейках A3 и C4?

	A	B	C	D	E
1	1	2	3	4	5
2	6	7	8	9	10
3	=5C1+A\$1	12	13	14	15
4	16	17		19	20

10. Ниже представлены два фрагмента таблиц из базы данных о жителях микрорайона. Каждая строка таблицы 2 содержит информацию о ребёнке и об одном из его родителей. Информация представлена значением поля ID в соответствующей строке таблицы 1. Определите на основании приведённых данных, у скольких детей на момент их рождения матерям было меньше 27 полных лет. При

	<p>логических операций, анализ результатов. 11. Адресация в сети Интернет (протокол IPv4).</p>	<p>вычисления ответа учитывайте только информацию из приведённых фрагментов таблиц.</p> <table border="1" data-bbox="699 219 1189 560"> <thead> <tr> <th colspan="3">Таблица 1</th> <th colspan="2">Таблица 2</th> </tr> <tr> <th>ID</th> <th>Фамилия И.О.</th> <th>Пол</th> <th>Год рождения</th> <th>ID</th> <th>Родители</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>14</td><td>Краснова Н.А.</td><td>Ж</td><td>1933</td><td>24</td><td>25</td></tr> <tr><td>24</td><td>Кузьмина П.П.</td><td>М</td><td>1934</td><td>44</td><td>25</td></tr> <tr><td>25</td><td>Кузьмина П.И.</td><td>М</td><td>1964</td><td>25</td><td>26</td></tr> <tr><td>26</td><td>Кузьмина П.П.</td><td>М</td><td>1985</td><td>64</td><td>26</td></tr> <tr><td>34</td><td>Красник А.И.</td><td>Ж</td><td>1955</td><td>24</td><td>34</td></tr> <tr><td>35</td><td>Красник В.С.</td><td>Ж</td><td>1978</td><td>44</td><td>34</td></tr> <tr><td>36</td><td>Красник С.С.</td><td>М</td><td>1955</td><td>34</td><td>35</td></tr> <tr><td>44</td><td>Воевода А.С.</td><td>Ж</td><td>1932</td><td>36</td><td>35</td></tr> <tr><td>45</td><td>Воевода В.А.</td><td>М</td><td>1944</td><td>14</td><td>36</td></tr> <tr><td>46</td><td>Мазарето О.С.</td><td>Ж</td><td>1980</td><td>34</td><td>46</td></tr> <tr><td>47</td><td>Мазарето П.О.</td><td>М</td><td>2000</td><td>36</td><td>46</td></tr> <tr><td>54</td><td>Клычко А.П.</td><td>Ж</td><td>1984</td><td>25</td><td>54</td></tr> <tr><td>64</td><td>Крот П.А.</td><td>Ж</td><td>1955</td><td>64</td><td>54</td></tr> <tr><td>...</td><td>...</td><td>...</td><td>...</td><td>...</td><td>...</td></tr> </tbody> </table> <p>11. В терминологии сетей TCP/IP маской сети называется двоичное число, определяющее, какая часть IP-адреса узла сети относится к адресу сети, а какая – к адресу самого узла в этой сети. Обычно маска записывается по тем же правилам, что и IP-адрес, – в виде четырёх байтов, причём каждый байт записывается в виде десятичного числа. При этом в маске сначала (в старших разрядах) стоят единицы, а затем с некоторого разряда – нули. Адрес сети получается в результате применения поразрядной конъюнкции к заданному IP-адресу узла и маске. Например, если IP-адрес узла равен 231.32.255.131, а маска равна 255.255.240.0, то адрес сети равен 231.32.240.0. Для узла с IP-адресом 117.191.176.37 адрес сети равен 117.191.160.0. Чему равен третий слева байт маски? Ответ запишите в виде десятичного числа.</p>	Таблица 1			Таблица 2		ID	Фамилия И.О.	Пол	Год рождения	ID	Родители	14	Краснова Н.А.	Ж	1933	24	25	24	Кузьмина П.П.	М	1934	44	25	25	Кузьмина П.И.	М	1964	25	26	26	Кузьмина П.П.	М	1985	64	26	34	Красник А.И.	Ж	1955	24	34	35	Красник В.С.	Ж	1978	44	34	36	Красник С.С.	М	1955	34	35	44	Воевода А.С.	Ж	1932	36	35	45	Воевода В.А.	М	1944	14	36	46	Мазарето О.С.	Ж	1980	34	46	47	Мазарето П.О.	М	2000	36	46	54	Клычко А.П.	Ж	1984	25	54	64	Крот П.А.	Ж	1955	64	54	...	...	...	...	...	...
Таблица 1			Таблица 2																																																																																														
ID	Фамилия И.О.	Пол	Год рождения	ID	Родители																																																																																												
14	Краснова Н.А.	Ж	1933	24	25																																																																																												
24	Кузьмина П.П.	М	1934	44	25																																																																																												
25	Кузьмина П.И.	М	1964	25	26																																																																																												
26	Кузьмина П.П.	М	1985	64	26																																																																																												
34	Красник А.И.	Ж	1955	24	34																																																																																												
35	Красник В.С.	Ж	1978	44	34																																																																																												
36	Красник С.С.	М	1955	34	35																																																																																												
44	Воевода А.С.	Ж	1932	36	35																																																																																												
45	Воевода В.А.	М	1944	14	36																																																																																												
46	Мазарето О.С.	Ж	1980	34	46																																																																																												
47	Мазарето П.О.	М	2000	36	46																																																																																												
54	Клычко А.П.	Ж	1984	25	54																																																																																												
64	Крот П.А.	Ж	1955	64	54																																																																																												
...	...	...	...	...	...																																																																																												

**3. Основы логики. Теория игр**

<p>3.1 Элементы алгебры логики</p>	<p>12. Упрощение и вычисление значения логических выражений. 13. Методы решения логических уравнений. 14. Методы решения систем логических уравнений.</p>	<p>12. Миша заполнял таблицу истинности функции <math>(x \wedge \neg y) \vee (x \equiv z) \vee \neg w</math>, но успел заполнить лишь фрагмент из трёх различных её строк, даже не указав, какому столбцу таблицы соответствует каждая из переменных <math>w, x, y, z</math>.</p> <table border="1" data-bbox="699 1276 1077 1411"> <tr><td>?</td><td>?</td><td>?</td><td>?</td><td>?</td><td><math>(x \wedge \neg y) \vee (x \equiv z) \vee \neg w</math></td></tr> <tr><td>0</td><td>1</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td>0</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td>*</td><td>1</td><td>0</td><td>1</td><td>0</td><td></td></tr> </table> <p>Определите, какому столбцу таблицы соответствует каждая из переменных <math>w, x, y, z</math>.</p> <p>13. В языке запросов поискового сервера для обозначения логической операции «ИЛИ» используется символ « », а для обозначения логической операции «И» – символ «&amp;». В таблице приведены запросы и количество найденных по ним страниц некоторого сегмента сети Интернет.</p> <table border="1" data-bbox="861 1680 1316 1870"> <thead> <tr> <th>Запрос</th> <th>Найдено страниц (в сотнях тысяч)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Физика</td><td>46</td></tr> <tr><td>Квант</td><td>34</td></tr> <tr><td>Ньютоном</td><td>34</td></tr> <tr><td>Ньютоном   Физика   Квант</td><td>90</td></tr> <tr><td>Ньютоном &amp; Физика</td><td>12</td></tr> <tr><td>Ньютоном &amp; Квант</td><td>0</td></tr> </tbody> </table> <p>Какое количество страниц (в сотнях тысяч) будет найдено по запросу Физика &amp; Квант? Считается, что все запросы выполнялись практически одновременно, так что набор страниц, содержащих все искомые слова, не изменялся за время выполнения запросов.</p>	?	?	?	?	?	$(x \wedge \neg y) \vee (x \equiv z) \vee \neg w$	0	1	1	0	0		0	*	*	*	0		*	1	0	1	0		Запрос	Найдено страниц (в сотнях тысяч)	Физика	46	Квант	34	Ньютоном	34	Ньютоном   Физика   Квант	90	Ньютоном & Физика	12	Ньютоном & Квант	0
?	?	?	?	?	$(x \wedge \neg y) \vee (x \equiv z) \vee \neg w$																																			
0	1	1	0	0																																				
0	*	*	*	0																																				
*	1	0	1	0																																				
Запрос	Найдено страниц (в сотнях тысяч)																																							
Физика	46																																							
Квант	34																																							
Ньютоном	34																																							
Ньютоном   Физика   Квант	90																																							
Ньютоном & Физика	12																																							
Ньютоном & Квант	0																																							

		<p>14. Для какого наименьшего целого неотрицательного числа <math>A</math> выражение <math>(x + 2y &lt; A) \vee (y &gt; x) \vee (x &gt; 20)</math> тождественно истинно, т.е. принимает значение 1 при любых целых неотрицательных <math>x</math> и <math>y</math>?</p> <p>15. Сколько существует различных наборов значений логических переменных <math>x_1, x_2, \dots, x_7, y_1, y_2, \dots, y_7</math>, которые удовлетворяют всем перечисленным ниже условиям?  <math>x_1 \rightarrow y_1 = 1</math>  <math>(x_2 \rightarrow (x_1 \wedge y_2)) \wedge (y_2 \rightarrow y_1) = 1</math>  <math>(x_3 \rightarrow (x_2 \wedge y_3)) \wedge (y_3 \rightarrow y_2) = 1</math>  <math>\dots</math>  <math>(x_7 \rightarrow (x_6 \wedge y_7)) \wedge (y_7 \rightarrow y_6) = 1</math>  В ответе не нужно перечислять все различные наборы значений переменных <math>x_1, x_2, \dots, x_7, y_1, y_2, \dots, y_7</math>, при которых выполнена данная система равенств. В качестве ответа Вам нужно указать количество таких наборов.</p>
3.2 Теория игр	<p>15. Задачи теории игр. Полное дерево игры.</p> <p>16. Выигрышные игровые стратегии.</p>	<p>16. Два игрока, Петя и Ваня, играют в следующую игру. Перед игроками лежит куча камней. Игроки ходят по очереди, первый ход делает Петя. За один ход игрок может добавить в кучу один или четыре камня либо увеличить количество камней в куче в пять раз. Например, имея кучу из 15 камней, за один ход можно получить кучу из 16, 19 или 75 камней. У каждого игрока, чтобы делать ходы, есть неограниченное количество камней. Игра завершается в тот момент, когда количество камней в куче становится не менее 63. Победителем считается игрок, сделавший последний ход, т.е. первым получивший кучу, в которой будет 63 или больше камней.</p> <p>В начальный момент в куче было <math>S</math> камней; <math>1 \leq S \leq 62</math>. Будем говорить, что игрок имеет выигрышную стратегию, если он может выиграть при любых ходах противника. Описать стратегию игрока – значит описать, какой ход он должен сделать в любой ситуации, которая ему может встретиться при различной игре противника. В описание выигрышной стратегии не следует включать ходы играющего по этой стратегии игрока, не являющиеся для него безусловно выигрышными, т.е. не являющиеся выигрышными независимо от игры противника. Выполните следующие задания. Во всех случаях обосновывайте свой ответ.</p> <p>Задание 1.</p> <p>а) Укажите все такие значения числа <math>S</math>, при которых Петя может выиграть за один ход.</p> <p>б) Укажите такое значение <math>S</math>, при котором Петя не может выиграть за один ход, но при любом ходе Пети Ваня может выиграть своим первым ходом. Опишите выигрышную стратегию Вани.</p> <p>Задание 2.</p> <p>Укажите два таких значения <math>S</math>, при которых у Пети есть выигрышная стратегия, причём одновременно выполняются два условия:  – Петя не может выиграть за один ход;  – Петя может выиграть своим вторым ходом независимо от того, как будет ходить Ваня.</p> <p>Для каждого указанного значения <math>S</math> опишите выигрышную</p>

		<p>стратегию Пети.</p> <p>Задание 3. Укажите значение <math>S</math>, при котором одновременно выполняются два условия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– у Вани есть выигрышная стратегия, позволяющая ему выиграть первым или вторым ходом при любой игре Пети;</li> <li>– у Вани нет стратегии, которая позволит ему гарантированно выиграть первым ходом.</li> </ul> <p>Для указанного значения <math>S</math> опишите выигрышную стратегию Вани.</p> <p>Постройте дерево всех партий, возможных при этой выигрышной стратегии Вани (в виде рисунка или таблицы). На рёбрах дерева указывайте, кто делает ход; в узлах – количество камней в куче.</p> <p>Дерево не должно содержать партии, невозможные при реализации выигрывающим игроком своей выигрышной стратегии. Например, полное дерево игры не является верным ответом на это задание.</p>
<b>4. Программирование. Теория алгоритмов</b>		
<p>4.1 Основы алгоритмизации и программирования</p>	<p>17. Разработка алгоритма для формального исполнителя или на языке программирования с использованием условных инструкций и циклов, а также логических связок при задании условий.</p> <p>18. Анализ алгоритмов с подпрограммами (процедурами, функциями), включая рекурсивные алгоритмы.</p>	<p>17. На вход алгоритма подаётся натуральное число <math>N</math>. Алгоритм строит по нему новое число следующим образом.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Строится двоичная запись числа <math>N</math>.</li> <li>2) К этой записи дописываются справа ещё два разряда по следующему правилу: если <math>N</math> чётное, в конец числа (справа) дописываются два нуля, в противном случае справа дописываются две единицы. Например, двоичная запись 1001 числа 9 будет преобразована в 100111. Полученная таким образом запись (в ней на два разряда больше, чем в записи исходного числа <math>N</math>) является двоичной записью числа – результата работы данного алгоритма. Укажите минимальное число <math>N</math>, для которого результат работы алгоритма будет больше 134. В ответе это число запишите в десятичной системе счисления. <p>18. Исполнитель Редактор получает на вход строку символов и преобразовывает её.</p> <p>Редактор может выполнять две команды, в обеих командах <math>v</math> и <math>w</math> обозначают цепочки символов.</p> <p>А) заменить (<math>v, w</math>).</p> <p>Эта команда заменяет в строке первое слева вхождение цепочки <math>v</math> на цепочку <math>w</math>. Например, выполнение команды заменить (111, 27) преобразует строку 05111150 в строку 0527150.</p> <p>Если в строке нет вхождений цепочки <math>v</math>, то выполнение команды заменить (<math>v, w</math>) не меняет эту строку.</p> <p>Б) нашлось (<math>v</math>).</p> <p>Эта команда проверяет, встречается ли цепочка <math>v</math> в строке исполнителя Редактор. Если она встречается, то команда возвращает логическое значение «истина», в противном случае возвращает значение «ложь». Строка исполнителя при этом не изменяется.</p> <p>Цикл  ПОКА условие  последовательность команд  КОНЕЦ ПОКА  выполняется, пока условие истинно.</p> <p>В конструкции  ЕСЛИ условие</p> </li></ol>



	<p> ТО команда1  КОНЕЦ ЕСЛИ  выполняется команда1 (если условие истинно).  В конструкции  ЕСЛИ условие  ТО команда1  ИНАЧЕ команда2  КОНЕЦ ЕСЛИ  выполняется команда1 (если условие истинно) или команда2  (если условие ложно).  На вход приведённой ниже программе поступает строка,  начинающаяся с символа «&gt;», а затем содержащая 10 цифр 1,  20 цифр 2 и 30 цифр 3, расположенных в произвольном  порядке.  Определите сумму числовых значений цифр строки,  получившейся в результате выполнения программы.  Так, например, если результат работы программы  представлял бы собой строку, состоящую из 50 цифр 4, то  верным ответом было бы число 200.  НАЧАЛО  ПОКА нашлось (&gt;1) ИЛИ нашлось (&gt;2) ИЛИ нашлось (&gt;3)  ЕСЛИ нашлось (&gt;1)  ТО заменить (&gt;1, 22&gt;)  КОНЕЦ ЕСЛИ  ЕСЛИ нашлось (&gt;2)  ТО заменить (&gt;2, 2&gt;)  КОНЕЦ ЕСЛИ  ЕСЛИ нашлось (&gt;3)  ТО заменить (&gt;3, 1&gt;)  КОНЕЦ ЕСЛИ  КОНЕЦ ПОКА  КОНЕЦ </p> <p> 19. Исполнитель Вычислитель преобразует число на экране.  У исполнителя есть две команды, которым присвоены  номера:  1. Прибавить 1  2. Умножить на 2  Первая команда увеличивает число на экране на 1, вторая  умножает его на 2.  Программа для Вычислителя – это последовательность  команд.  Сколько существует программ, для которых при исходном  числе 1 результатом является число 21 и при этом траектория  вычислений содержит число 10 и не содержит числа 18?  Траектория вычислений программы – это  последовательность результатов выполнения всех команд  программы. Например, для программы 121 при исходном  числе 7 траектория будет состоять из чисел 8, 16, 17. </p> <p> 20. Запишите число, которое будет напечатано в результате  выполнения следующей программы на языке  программирования Паскаль:  var s, n: integer;  begin  s := 175;  n := 0; </p>
--	--

```

while s + n < 325 do
begin
s := s - 10;
n := n + 30
end;
writeln(s)
end.

```

21. Ниже на языке программирования Паскаль записан рекурсивный алгоритм F. Запишите подряд без пробелов и разделителей все числа, которые будут выведены на экран при выполнении вызова F(7). Числа должны быть записаны в том же порядке, в котором они выводятся на экран.

```

procedure F(n: integer);
begin
if n > 0 then
begin
write(n);
F(n - 3);
F(n div 2)
end
end;

```

22. В программе используется одномерный целочисленный массив A с индексами от 0 до 11. Значения элементов массива A[i] приведены в таблице.

i	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
A[i]	14	13	15	8	4	12	30	21	22	16	5	9

Определите значение переменной s после выполнения следующего фрагмента этой программы на языке Паскаль:

```

s := 0;
n := 1;
for i := 0 to 11 do
if A[i] > A[n] then
s := s + A[i] + i
else
A[n] := A[i];

```

23. Ниже на языке программирования Паскаль записан алгоритм. Получив на вход натуральное десятичное число x, этот алгоритм печатает два числа: L и M. Укажите наибольшее число x, при вводе которого алгоритм выводит сначала 2, а потом 3.

```

var x, L, M: integer;
begin
readln(x);
L := 0;
M := 0;
while x > 0 do
begin
M := M + 1;
if x mod 2 <> 0 then
L := L + x mod 8;
x := x div 8
end;
writeln(L);
writeln(M)

```

		<p>end.</p> <p>24. Определите наибольшее значение входной переменной k, при котором программа выдаёт тот же ответ, что и при входном значении k = 27.</p> <pre> var k, i : longint; function F(n: longint): longint; begin F := n * n * n; end; function G(n: longint): longint; begin G := 2 * n + 2; end; begin readln(k); i := 1; while F(i) &lt; G(k) do i := i + 1; writeln(i) end.</pre>
4.2 Элементы теории алгоритмов.	<p>19. Разработка алгоритма для обработки массивов (заполнение, считывание, поиск, сортировка, массовые операции и др.).</p> <p>20. Разработка алгоритма для работы с подстроками данной строки с разбиением на слова по пробельным символам. Поиск подстроки внутри данной строки, замена найденной подстроки на другую строку.</p> <p>21. Разработка эффективного по времени и по памяти алгоритма обработки последовательности .</p>	<p>25. Требовалось написать программу, которая получает на вход натуральное число N, не превосходящее 109, и выводит число, равное количеству цифр 4 в десятичной записи числа N. Программист написал программу неправильно.</p> <pre> var N: longint; R, d: integer; begin readln(N); R := 0; while N &gt; 0 do begin d := N mod 10; if d &lt;&gt; 4 then R := R + d; N := N div 10; end; writeln(R); end.</pre> <p>Последовательно выполните следующее.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Напишите, что выведет эта программа при вводе числа 241.</li> <li>2. Приведите пример входного числа N, при котором приведённая программа, несмотря на ошибки, выдаёт верный ответ.</li> <li>3. Найдите допущенные программистом ошибки и исправьте их.</li> </ol> <p>Исправление ошибки должно затрагивать только строку, в которой находится ошибка. Для каждой ошибки:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) выпишите строку, в которой сделана ошибка;</li> <li>2) укажите, как исправить ошибку, т.е. приведите правильный вариант строки.</li> </ol> <p>Известно, что в тексте программы нужно исправить не более двух строк так, чтобы она стала работать правильно.</p> <p>26. Дан целочисленный массив из 30 элементов. Элементы</p>

	<p>массива могут принимать целые значения от 0 до 10 000 включительно. Опишите на одном из языков программирования алгоритм, который находит количество элементов массива, больших 100 и при этом не кратных 4, а затем заменяет каждый такой элемент на число, равное найденному количеству.</p> <p>Гарантируется, что хотя бы один такой элемент в массиве есть. В качестве результата необходимо вывести изменённый массив, каждый элемент выводится с новой строки.</p> <p>Например, для исходного массива из шести элементов:</p> <pre>141 256 92 148 511 4</pre> <p>программа должна вывести следующий массив:</p> <pre>2 256 92 148 2 4</pre> <p>Исходные данные объявлены так, как показано ниже. Запрещается использовать переменные, не описанные ниже, но разрешается не использовать некоторые из описанных переменных.</p> <pre>const N = 30; var a: array [1..N] of longint; i, j, k: longint; begin for i := 1 to N do readln(a[i]); ... end.</pre> <p>27. Дана последовательность <math>N</math> целых положительных чисел. Рассматриваются все пары элементов последовательности, разность которых чётна, и в этих парах, по крайней мере, одно из чисел пары делится на 17. Порядок элементов в паре неважен. Среди всех таких пар нужно найти и вывести пару с максимальной суммой элементов. Если одинаковую максимальную сумму имеет несколько пар, можно вывести любую из них. Если подходящих пар в последовательности нет, нужно вывести два нуля.</p> <p>Описание входных и выходных данных</p> <p>В первой строке входных данных задаётся количество чисел <math>N</math> (<math>2 \leq N \leq 10\,000</math>). В каждой из последующих <math>N</math> строк записано одно натуральное число, не превышающее 10 000.</p> <p>Пример входных данных:</p> <pre>5 34 12 51 52</pre>
--	---

		<p>51</p> <p>Пример выходных данных для приведённого выше примера входных данных:</p> <p>51 51</p> <p>Пояснение. Из данных пяти чисел можно составить три различные пары, удовлетворяющие условию: (34, 12), (34, 52), (51, 51). Наибольшая сумма получается в паре (51, 51). Эта пара допустима, так как число 51 встречается в исходной последовательности дважды.</p> <p>Напишите эффективную по времени и памяти программу для решения этой задачи.</p>
--	--	---

Составитель (и): Бойченко Г.Н, доцент кафедры ИОТД