

1. Условная операция на языке программирования C++
 - A) ? &
 - B) ? :
 - C) ? %
 - D) ? #
 - E) : ?
2. Операция вычисления остатка
 - A) %
 - B) &
 - C) *
 - D) @
 - E) AND
3. Операции поразрядного присваивания на языке программирования C++
 - A) &=,|=,^=,<<=,>>=
 - B) +=,-=,*=,/=
 - C) +=,-=,*=,/=,&=,|=
 - D) &=,|=,&&,||
 - E) &=,|=,+=
4. Множество операторов, заключенных в фигурные скобки
 - A) оператор перехода
 - B) оператор цикла
 - C) условный оператор
 - D) составной оператор
 - E) оператор выбора
5. Искусственный и неформальный язык, который помогает программисту разрабатывать алгоритмы
 - A) программа
 - B) функция
 - C) список
 - D) псевдокод
 - E) граф

6. Результат выполнения программы

```
#include <iostream>
int main() {
int a = 2598;
int b = 799;
a += b;
b = a - b;
a -= b;
cout << a << ' ' << b << endl;
return 0;}
```

- A) 799 2598
- B) 0 799
- C) 2598 0
- D) 2598 3397
- E) 3397 799

7. Структура, используемая для выбора среди альтернативных путей обработки информации

- A) структура выбора
- B) структура повторения
- C) структура цикличности
- D) структура сортировки
- E) структура обучения

8. Строковый тип представляет собой массив элементов типа

- A) int
- B) double
- C) float
- D) char
- E) void

9. Условие, что элемент двумерного массива является четным числом на языке программирования C++

- A) if ((a[i][j] % 2) != 0)
- B) if ((a[i][j] % 2) = 0)
- C) if ((a[i][j] % 2) == 0)
- D) if ((a[i][j] % 1) == 0)
- E) if ((a[i][j] % 1) == 2)

10. Функция, которая прямо или косвенно вызывает сама себя

- A) целевая функция
- B) функция void
- C) функция без аргументов
- D) рекурсивная функция
- E) прототип функции