**Промежуточная аттестация**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Класс | Предмет | Уровень класса (базовый, углубленное обучение) |
|  8 |  Информатика |  базовый |

Общая характеристика

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Форма промежуточной аттестации | Общее количество заданий | Количество заданий базового уровня | Количество заданий повышенного уровня |
| Годовая контрольная работа | 12 | 8 | 4 |

Критерии оценивания

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Качество освоения программы | Уровень успешности | Отметка по пятибалльной шкале |
| 0% | обучающийся не приступил к выполнению работы | «1» |
| до 50% БУ | не достиг базового уровня (НБ) | «2» |
| от 50% БУ | достиг базового уровня (БУ) | «3» |
| 65% БУ+50% ПУ | достиг повышенного уровня (ПУ) | «4» |
| 85% БУ+85%ПУ | достиг высокого уровня (ВУ) | «5» |

Описание

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Номер задания | Планируемый результат из Рабочей программы | Уровень | Баллы | Время выполнения |
| 1 | Переводить из двоичной системы счисления в десятичную систему счисления | БУ | 1 | 3мин |
| 2 | Переводить из десятичной системы счисления в двоичную систему счисления | БУ | 1 | 3мин |
| 3 | Определять истинное значение числового логического выражения | БУ | 1 | 3мин |
| 4 | Определять истинное значение логического выражения | БУ | 1 | 3мин |
| 5 | Строить таблицу истинности для логического выражения | БУ | 1 | 3мин |
| 6 | Исполнять алгоритм, содержащий повторение, для формального исполнителя с заданной системой команд | БУ | 1 | 3мин |
| 7 | Определять значения переменных после исполнения линейных алгоритмов, записанных на алгоритмическом языке | БУ | 1 | 3мин |
| 8 | Определять значения переменных после исполнения простейших циклических алгоритмов, записанных на алгоритмическом языке | БУ | 1 | 3мин |
| 9 | Составлять линейные алгоритмы для формального исполнителя с заданной системой команд, число команд которых не превышает заданное. | ПУ | 2 | 4мин |
| 10 | Переводить из десятичной системы счисления в восьмеричную и шестнадцатеричную системы счисления | ПУ | 2 | 4мин |
| 11 | Исполнять алгоритм, содержащий ветвление, для формального исполнителя с заданной системой команд | ПУ | 2 | 4мин |
| 12 | Строить таблицу истинности для логического выражения | ПУ | 2 | 4мин |

Ответы

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Номер задания | Вариант 1 | Вариант 2 |
| 1 | б | г |
| 2 | а | а |
| 3 | б | в |
| 4 | б | а |
| 5 | в | в |
| 6 | а | а |
| 7 | 8 | 21 |
| 8 | 62 | 169 |
| 9 | 121 или 21111 | 112  |
| 10 | 10338 и 21В16 | 10058 и 20516 |
| 11 | х=7, y=9 | х=8, у=13 |
| 12 | А | B | ¬A | A˅B | ¬A˅B | (A˅B)& (¬A˅B) | А | B | ¬B | A˅B | ¬B˅A | (A˅B)& (¬B˅A) |
| 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |

Составитель:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Абдульменова Н.Р./

Итоговая контрольная работа по информатике 8 класс

1. вариант
	1. Какое число в десятичной системе счисления соответствует числу 100112:

a. 18;

б.19;

в.100;

г. 36?

* 1. Переведите десятичное число 5810 в двоичную систему счисления:
1. 1110102;
2. 1000102;
3. 1011112
4. 1000112.
	1. Для какого из приведенных чисел **ложно** высказывание

 **НЕ** (число<80) **ИЛИ** (число нечётное)?

1. 29;
2. 52;
3. 80;
4. 91?
	1. Для ка­ко­го из приведённых имён ис­тин­но высказывание:

**НЕ** (Первая буква гласная) **И**  (Последняя буква согласная)?

1. Анна б. Роман в. Олег г. Татьяна
	1. Какому логическому выражению соответствует таблица истинности:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| А | B | F | а. A&Bб. A˅Bв.¬(A&B)г.¬A&¬B |
| 0 | 0 | 1 |
| 0 | 1 | 1 |
| 1 | 0 | 1 |
| 1 | 1 | 0 |

* 1. Исполнитель Чертёжник перемещается по координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (a,b)** (где **a,b –** целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатой ( **x,y)** вточку с координатой (**x+a, y+b).** Если числа **a,b** положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные – уменьшается.

*Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (7,3), то команда*  **Сместиться на (3,-1 )** *переместит* *Чертёжник в точку (10,2).*

Запись

**Повтори k раз**

**Команда1 Команда2 Команда3**

**конец**

означает, что последовательность командКоманда1 Команда2 Команда3 повторится k раз

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:

**Повтори 3 раза**

**Сместиться на (-1,0 ) Сместиться на (2,-2) Сместиться на (3,4 )**

**конец**

На какую одну команду можно заменить этот алгоритм, чтобы Чертёжник оказался в точке, что и после выполнения алгоритма?

1. Сместиться на (12,6 )
2. Сместиться на (-12,-6 )
3. Сместиться на (-4,-2 )
4. Сместиться на (4,2 )
	1. В программе «:=» обозначает оператор присваивания, знаки «+», «-», «\*» и «/»- операции сложения, вычитания, умножения и деления. Правила выполнения операций и порядок действий соответствуют правилам арифметики. Определите значение переменной ***а*** после выполнения алгоритма:

а:=7

b:=5+a

b:=a+b+1

a:=b/4\*3-a.

 В ответе укажите одно число – значение переменной ***а***

* 1. Запишите значение переменной s, полученной в результате работы следующей программы.

|  |  |
| --- | --- |
| Алгоритмический язык | Паскаль |
| *алг**нач**цел s,k**s:=110**нц для k от 5 до 12**s:=s-6**кц**вывод s**кон* | *var s,k: integer;**s:=110;**for k:= 5 to 12 do**s:=s-6;**writeln (s);**end.* |

* 1. У исполнителя Увеличитель две команды, которым присвоены номера:

**1. Прибавь 2 2. Умножь на 3**

Первая из них увеличивает число на экране на 2, вторая увеличивает его в 3 раза.

Составьте алгоритм получения **из числа 7 числа 29**, содержащий не более пяти команд. В ответе запишите только номера команд.

(*Например, 121 – это алгоритм: Прибавь 2 Умножь на 3 Прибавь 2, который преобразует число 2 в число 14).*

Если таких алгоритмов больше одного, то запишите любой из них.

* 1. Переведите число 539 из десятичной системы счисления в восьмеричную и шестнадцатеричную системы счисления.

11. Определите значения переменных x и y после выполнения фрагмента алгоритма, если первоначально x=9 и y=5.



12. Постройте таблицу истинности для логического выражения

(A˅B)&(¬A˅B).

Годовая контрольная работа по информатике 8 класс

1. вариант.
	1. Какое число в десятичной системе счисления соответствует числу 1001112:

а. 41;

б. 29;

в. 51;

г. 39

* 1. Переведите десятичное число 4310 в двоичную систему счисления:

 а. 1010112; б. 1001102; в.  1011012 ; г. 1100102.

3. Для какого из приведенных чисел **истинно** высказывание

 **НЕ** (число чётное) **И** (число>25)?

а. 17; б. 25; в. 31; г. 42?

1. Для ка­ко­го из приведённых имён ис­тин­но высказывание:

 (Первая буква гласная) **И**  **НЕ**(Последняя буква согласная)?

а. Алла б. Тимур в. Олег г. Светлана

1. Какому логическому выражению соответствует таблица истинности:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| А | B | F | а. A&Bб. A˅Bв.¬(A&B)г.¬A&¬B |
| 0 | 0 | 1 |
| 0 | 1 | 0 |
| 1 | 0 | 0 |
| 1 | 1 | 0 |

1. Исполнитель Чертёжник перемещается по координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (a,b)** (где **a,b –** целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатой ( **x,y)** вточку с координатой (**x+a, y+b).** Если числа **a,b** положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные – уменьшается.

*Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (7,3), то команда*  **Сместиться на (3,-1 )** *переместит* *Чертёжник в точку (10,2).*

Запись

**Повтори k раз**

**Команда1 Команда2 Команда3**

**конец**

означает, что последовательность командКоманда1 Команда2 Команда3 повторится k раз

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:

**Повтори 6 раз**

**Сместиться на (1,0 ) Сместиться на (-2,3) Сместиться на (3,-2 )**

**конец**

На какую одну команду можно заменить этот алгоритм, чтобы Чертёжник оказался в точке, что и после выполнения алгоритма?

а.Сместиться на (12,6 )

б.Сместиться на (-12,-6 )

в.Сместиться на (-4,-2 )

г.Сместиться на (4,2 )

7. В программе «:=» обозначает оператор присваивания, знаки «+», «-», «\*» и «/»- операции сложения, вычитания, умножения и деления. Правила выполнения операций и порядок действий соответствуют правилам арифметики. Определите значение переменной ***а*** после выполнения алгоритма:

а:=9

b:=3+a

b:=a+b+3

a:=b/4\*5-a. В ответе укажите одно число – значение переменной ***а***

8.Запишите значение переменной s, полученной в результате работы следующей программы.

|  |  |
| --- | --- |
| Алгоритмический язык | Паскаль |
| *алг**нач**цел s,k**s:=120**нц для k от 8 до 14**s:=s+7**кц**вывод s**кон* | *var s,k: integer;**s:=120;**for k:= 8 to 14 do**s:=s+7;**writeln (s);**end.* |

9. У исполнителя Увеличитель две команды, которым присвоены номера:

**1. Прибавь 4 2. Умножь на 3**

Первая из них увеличивает число на экране на 4, вторая увеличивает его в 3 раза.

Составьте алгоритм получения **из числа 5 числа 39**, содержащий не более пяти команд. В ответе запишите только номера команд.

(*Например, 121 – это алгоритм: Прибавь 4 Умножь на 3 Прибавь 4, который преобразует число 2 в число 22).*

Если таких алгоритмов больше одного, то запишите любой из них.

10.Переведите число 517 из десятичной системы счисления в восьмеричную и шестнадцатеричную системы счисления.

11. Определите значения переменных x и y после выполнения фрагмента алгоритма, если первоначально x=3 и y=16.



12. Постройте таблицу истинности для логического выражения

(A˅B)&(¬В˅А).