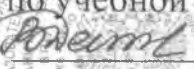



ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«АМУРСКИЙ ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВПО «АмГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ,
МАТЕМАТИКИ И ФИЗИКИ

КАФЕДРА ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ,
ИНФОРМАЦИОННЫХ СИСТЕМ И ФИЗИКИ

УТВЕРЖДАЮ:
Проректор
по учебной работе
 В.А. Дегтяренко
«28» 05 2015 г.



**ПРОГРАММА
ВСТУПИТЕЛЬНЫХ ИСПЫТАНИЙ,
ПРОВОДИМЫХ УНИВЕРСИТЕТОМ САМОСТОЯТЕЛЬНО**

по предмету: ИНФОРМАТИКЕ И ИНФОРМАЦИОННО-
КОММУНИКАЦИОННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ

Комсомольск-на-Амуре, 2015 г.

Программа вступительного экзамена по информатике и информационно-коммуникационным технологиям (ИКТ) разработана для абитуриентов, имеющих право проходить вступительные испытания в форме, устанавливаемой Университетом самостоятельно. Материалы программы имеют целью оказать помощь абитуриентам в подготовке к вступительному экзамену по информатике и ИКТ, который проводится Университетом в письменной форме.

Основные требования к абитуриентам на вступительном испытании по информатике и ИКТ

Экзаменуемый должен уметь:

1. Кодировать и декодировать числовую и символьную информацию.
2. Переводить числа из системы счисления с одним натуральным основанием в систему счисления с любым другим натуральным основанием, выполнять сложение и вычитание в системах счисления с любым натуральным основанием.
3. По словесной постановке задачи проводить ее формализацию, строить математическую и/или информационную модель, выбирать метод решения, разрабатывать алгоритм (программу), обосновывать правильность его (её) работы.
4. По заданной постановке задачи, описанию исполнителя и алгоритма проверять, решает ли алгоритм поставленную задачу, и если не решает или решает неэффективно, то модифицировать его соответствующим образом.
5. По заданному описанию исполнителя и алгоритма обоснованно восстанавливать постановку задачи.
6. Проводить логические рассуждения, анализировать и преобразовывать высказывания, формировать простые и составные условия, решать задачи, связанные с организацией направленного перебора, и анализировать отношения между элементами различных множеств.
7. Уметь составлять простую программу для ЭВМ (ограничений на язык программирования не накладывается).

ТИПОВЫЕ ЗАДАНИЯ ЭКЗАМЕНА ПО ИНФОРМАТИКЕ И ИКТ

*Ответом к заданиям 1-3 является одна цифра,
которая соответствует номеру правильного ответа.*

1. Для кодирования некоторой последовательности, состоящей из букв А, Б, В, Г и Д, используется неравномерный двоичный код, позволяющий однозначно декодировать полученную двоичную последовательность. Вот этот код: А - 0; Б - 100; В - 1010; Г - 111; Д — 110. Требуется сократить для одной из букв длину кодового слова так, чтобы код по-прежнему можно было декодировать однозначно. Коды остальных букв меняться не должны. Каким из указанных способов это можно сделать?
 - 1) для буквы В - 101
 - 2) это невозможно
 - 3) для буквы В - 010
 - 4) для буквы Б - 10.
2. Александра заполняла таблицу истинности для выражения F. Она успела заполнить лишь небольшой фрагмент таблицы:

x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	F
	0						1	0
1			0					1
			1				1	1

Каким выражением может быть F?

- 1) $x1 \wedge \neg x2 \wedge x3 \wedge \neg x4 \wedge x5 \wedge x6 \wedge \neg x7 \wedge \neg x8$

- 2) $x1 \vee x2 \vee x3 \vee \neg x4 \vee \neg x5 \vee \neg x6 \vee \neg x7 \vee \neg x8$
 3) $\neg x1 \wedge x2 \wedge \neg x3 \wedge x4 \wedge x5 \wedge \neg x6 \wedge x7 \wedge x8$
 4) $x1 \vee \neg x2 \vee x3 \vee \neg x4 \vee \neg x5 \vee \neg x6 \vee \neg x7 \vee \neg x8$

Третье задание может быть одного из приведенных ниже видов:

3. Для групповых операций с файлами используются маски имён файлов. Маска представляет собой последовательность букв, цифр и прочих допустимых в именах файлов символов, в которых также могут встречаться следующие символы.
 Символ «?» (вопросительный знак) означает ровно один произвольный символ.
 Символ «*» (звёздочка) означает любую последовательность символов произвольной длины, в том числе «*» может задавать и пустую последовательность.
 В каталоге находится 7 файлов:

carga.mp3
 cascad.mpeg
 cassa.mp3
 cassandra.mp4
 castrol.mp4
 picasa.map
 picasa.mp4

Определите, по какой из перечисленных масок из этих 7 файлов будет отобрана указанная группа файлов:

cascad.mpeg
 cassa.mp3
 cassandra.mp4
 picasa.mp4

- 1) *cas*a*.mp* 2) *ca*a*.mp* 3) *cas*.mp* 4) *cas*a*.mp

или

3. Ниже представлены две таблицы из базы данных. 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 фамилию и инициалы дяди Леоненко В.С.

Пояснение: дядей считается брат отца или матери.

ID	Фамилия И.О.	Пол
14	Леоненко Н.А	Ж
23	Геладзе И.П.	М
24	Геладзе П.И.	М
25	Геладзе П.П.	М
34	Леоненко А.И	Ж
35	Леоненко В.С.	Ж
33	Леоненко С.С.	М
42	Вильяме О.С.	Ж
44	Гнейс А.С.	Ж
45	Гнейс В.А.	М
47	Вильяме П.О	М
57	Паоло А.П.	Ж
64	Моор П. А.	Ж
.....

ID Родителя	ID Ребёнка
23	24
44	24
24	25
64	25
23	34
44	34
34	35
33	35
14	33
34	42
33	42
24	57
64	57
.....

- 1) Геладзе И.П. 2) Геладзе П.И. 3) Гнейс А.С. 4) Леоненко Н.А

Ответами к заданиям 4-23 являются число, последовательность букв или цифр, которые следует записать без пробелов, запятых и других дополнительных символов.

4. Сколько единиц в двоичной записи десятичного числа 519?

5. Между населёнными пунктами А, В, С, D, E, F, G построены дороги, протяжённость которых приведена в таблице. Отсутствие числа в таблице означает, что прямой дороги между пунктами нет.

	A	B	C	D	E	F	G
A		5		12			25
B	5			8			
C				2	4	5	10
D	12	8	2				
E			4				5
F			5				5
G	25		10		5	5	

Определите длину кратчайшего пути между пунктами А и G (при условии, что передвигаться можно только по построенным дорогам).

Шестое и седьмое задания могут быть одного из приведенных ниже видов:

6. Автомат получает на вход четырёхзначное число. По этому числу строится новое число по следующим правилам:

- 1) Складываются первая и вторая, а также третья и четвёртая цифры исходного числа.
- 2) Полученные два числа записываются друг за другом в порядке убывания (без разделителей).

Пример. Исходное число: 3165. Суммы: $3 + 1 = 4$; $6 + 5 = 11$. Результат: 114.

Укажите наименьшее число, в результате обработки которого, автомат выдаст число 1311.

или

6. У исполнителя Удвоитель две команды, которым присвоены номера:

- 1) прибавь 1,
- 2) умножь на 2.

Первая из них увеличивает число на экране на 1, вторая удваивает его.

Например, 2121 - это программа

умножь на 2
прибавь 1
умножь на 2
прибавь 1

которая преобразует число 1 в число 7.

Запишите порядок команд в программе преобразования **числа 3 в число 63**, содержащей не более 8 команд, указывая лишь номера команд. Если таких программ более одной, то запишите любую из них.

7. Дан фрагмент электронной таблицы:

	A	B	C
1		4	6
2	$=(A1 - 2)/(B1 - 1)$	$=C1*B1/(4*A1 + 4)$	$=C1/(A1 - 2)$



Какое целое число должно быть записано в ячейке A1, чтобы диаграмма, построенная по значениям ячеек диапазона A2:C2, соответствовала рисунку?

Известно, что все значения ячеек из рассматриваемого диапазона неотрицательны.

или

7. Коле нужно с помощью электронных таблиц построить таблицу квадратов двузначных чисел от 20 до 59.

Для этого сначала в диапазоне B1:K1 он записал числа от 0 до 9, и в диапазоне A2:A5 он записал числа от 2 до 5. Затем в ячейку B5 записал формулу квадрата двузначного числа

(A5 - число десятков; B1 - число единиц), после чего скопировал её во все ячейки диапазона B2:K5. В итоге получил таблицу квадратов двузначных чисел. На рисунке ниже представлен фрагмент этой таблицы.

	A	B	C	D	E
1		0	1	2	3
2	2	400	441	484	529
3	3	900	961	1024	1089
4	4	1600	1681	1764	1849
5	5	2500	2601	2704	2809

В ячейке B5 была записана одна из следующих формул:

- 1) $= (B1 + 10 * A5)^2$
- 2) $= (\$B1 + 10 * \$A5)^2$
- 3) $= (B\$1 + 10 * \$A5)^2$
- 4) $= (\$B1 + 10 * A\$5)^2$

Укажите в ответе номер формулы, которая была записана в ячейке B5/

Примечание: знак \$ используется для обозначения абсолютной адресации.

8. Запишите число, которое будет напечатано в результате выполнения программы. Для Вашего удобства программа представлена на пяти языках программирования.

Бейсик	Python
<pre>DIM S, N AS INTEGER S = 33 N = 1 WHILE S > 0 S = S - 7 N = N * 3 WEND PRINT(N)</pre>	<pre>s = 33 n = 1 while s > 0: s = s - 7 n = n * 3 print(n)</pre>
Алгоритмический язык	Паскаль
<pre>алг нач цел s, n s := 33 n := 1 нц пока s > 0 s := s - 7 n := n * 3 кц вывод n кон</pre>	<pre>var s, n: integer; begin s := 33; n := 1; while s > 0 do begin s := s - 7; n := n * 3; end; writeln(n) end.</pre>
Си	
<pre>#include<stdio.h> int main(void) { int s, n; s = 33; n = 1; while (s > 0) { s = s - 7; n = n * 3; } }</pre>	

```

    }
    printf("%d\n", n);
}

```

Девятое задания могут быть одного из приведенных ниже видов:

9. Производилась двухканальная (стерео) звукозапись с частотой дискретизации 64 кГц и 24-битным разрешением. В результате был получен файл размером 120 Мбайт, сжатие данных не производилось. Определите приблизительно, сколько времени (в минутах) производилась запись. В качестве ответа укажите ближайшее к времени записи целое число, кратное 5.

или

9. Документ объёмом 40 Мбайт можно передать с одного компьютера на другой двумя способами.

А. Сжать архиватором, передать архив по каналу связи, распаковать.

Б. Передать по каналу связи без использования архиватора.

Какой способ быстрее и насколько, если:

- средняя скорость передачи данных по каналу связи составляет 2^{23} бит в секунду;
- объём сжатого архиватором документа равен 90% исходного;
- время, требуемое на сжатие документа, - 16 секунд, на распаковку - 2 секунды?

В ответе напишите букву А, если быстрее способ А, или Б, если быстрее способ Б. Сразу после буквы напишите число, обозначающее, на сколько секунд один способ быстрее другого.

Так, например, если способ Б быстрее способа А на 23 секунды, в ответе нужно написать Б23.

Единицы измерения «секунд», «сек.», «с» к ответу добавлять не нужно.

10. Все 4-буквенные слова, составленные из букв К, Л, Р, Т, записаны в алфавитном порядке и пронумерованы. Вот начало списка:

1. КККК
2. КККЛ
3. КККР
4. КККТ

Запишите слово, которое стоит под номером 67.

11. Ниже на пяти языках программирования записан рекурсивный алгоритм F.

Бейсик	Python
<pre> SUB F(n) PRINT n IF n < 5 THEN F(n + 1) F(n + 3) END IF END SUB </pre>	<pre> def F(n): print(n) if n < 5: F(n + 1) F(n + 3) </pre>
Алгоритмический язык	Паскаль
<pre> алг F(цел n) нач вывод п, нс если п < 5 то F(п + 1) F(п + 3) все кон </pre>	<pre> procedure F(n: integer); begin writeln(n); if n < 5 then begin F(n + 1); F(n + 3); end end </pre>

ПОВТОРИ n РАЗ

сместиться на (a, b)

сместиться на $(27, 12)$

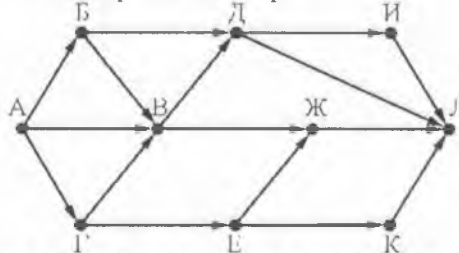
КОНЕЦ ПОВТОРИ

сместиться на $(-22, -7)$

КОНЕЦ

Укажите наименьшее возможное значение числа n , для которого найдутся такие значения чисел a и b , что после выполнения программы Чертёжник возвратится в исходную точку.

15. На рисунке - схема дорог, связывающих города А, Б, В, Г, Д, Е, Ж, И, К, Л. По каждой дороге можно двигаться только в одном направлении, указанном стрелкой. Сколько существует различных путей из города А в город Л?



16. Сколько единиц содержится в двоичной записи значения выражения: $4^{2014} + 2^{2015} - 8$?

17. В языке запросов поискового сервера для обозначения логической операции «ИЛИ» используется символ «|», а для обозначения логической операции «И» - символ «&».

В таблице приведены запросы и количество найденных по ним страниц некоторого сегмента сети Интернет.

Запрос	Найдено страниц (в сотнях тысяч)
Ухо	35
Подкова	25
Наковальня	40
Ухо Подкова Наковальня	70
Ухо & Наковальня	10
Ухо & Подкова	0

Какое количество страниц (в сотнях тысяч) будет найдено по запросу *Подкова & Наковальня*?

Считается, что все запросы выполнялись практически одновременно, так что набор страниц, содержащих все искомые слова, не изменялся за время выполнения запросов.

18. На числовой прямой даны два отрезка: $P = [37; 60]$ и $Q = [40; 77]$. Укажите наименьшую возможную длину такого отрезка A , что формула

$$(x \in P) \rightarrow (((x \in Q) \wedge \neg(x \in A)) \rightarrow \neg(x \in P))$$

истинна при любом значении переменной x , т.е. принимает значение 1 при любом значении переменной x .

19. В программе используется одномерный целочисленный массив A с индексами от 0 до 9. Значения элементов равны 6; 9; 7; 2; 1; 5; 0; 3; 4; 8 соответственно, т.е. $A[0] = 6$; $A[1] = 9$ и т.д.

Определите значение переменной c после выполнения следующего фрагмента программы, записанного ниже на разных языках программирования.

Бейсик	Python
<pre>c = 0 FOR i = 1 TO 9 IF A (i - 1) < A(i) THEN c = c + 1 t = A (i) A(i) = A (i - 1)</pre>	<pre>c = 0 for i in range (1, 10) : if A [i - 1] < A [i] : c = c + 1 t = A [i] A[i] = A[i - 1]</pre>

$A(i - 1) = t$ END IF NEXT i	$A[i - 1] = t$
Алгоритмический язык	Паскаль
<pre> с := 0 нц для i от 1 до 9 если A[i - 1] < A[i] то с := с + 1 t := A[i] A[i] := A[i - 1] A[i - 1] := t все кц </pre>	<pre> с := 0; for i := 1 to 9 do if A[i - 1] < A[i] then begin с := с + 1 ; t := A[i] ; A[i] := A[i - 1]; A[i - 1] := t end; end; </pre>
Си	
<pre> с = 0; for (i = 1; i <= 9; i++) if (A [i - 1] < A [i]) { C++; t = A [i] ; A[i] = A[i - 1]; A[i - 1] = t; } </pre>	

20. Ниже на пяти языках программирования записан алгоритм. Получив на вход число x , этот алгоритм печатает два числа: a и b .

Укажите наименьшее из таких чисел x , при вводе которых алгоритм печатает сначала 2, а потом 15.

Бейсик	Python
<pre> DIM X, A, B AS INTEGER INPUT X A=0: B=1 WHILE X > 0 A = A+1 B = B*(X MOD 10) X = X \ 10 WEND PRINT A PRINT B </pre>	<pre> x = int(input()) a = 0 b = 1 while x > 0: a = a + 1 b = b * (x % 10) x = x // 10 print(a) print(b) </pre>
Алгоритмический язык	Паскаль
<pre> алг нач цел x, a, b ввод x a:=0; b:=1 нц пока x>0 a:=a+1 b:=b*mod(x,10) x:=div(x,10) кц вывод a, b кон </pre>	<pre> var x, a, b: integer; Begin readln(x); a:=0; b:=1; while x>0 do begin a:=a+1; b:=b*(x mod 10); x:= x div 10 end; writeln(a); write(b) end. </pre>

```
Си
```

```
#include<stdio.h>
int main(void)
{
    int x, a, b;
    scanf("%d", &x);
    a = 0;
    b = 1;
    while (x > 0){
        a = a + 1;
        b = b * (x % 10);
        x = x / 10;
    }
    printf("%d\n%d", a, b);
}
```

21. Напишите в ответе число различных значений входной переменной k , при которых программа выдаёт тот же ответ, что и при входном значении $k = 64$. Значение $k = 64$ также включается в подсчёт различных значений k . Для Вашего удобства программа приведена на пяти языках программирования.

Бейсик	Python
<pre>DIM K, I AS LONG INPUT K I = 12 WHILE I > 0 AND F(I) >= K I = I - 1 WEND PRINT I FUNCTION F(N) F = N * N END FUNCTION</pre>	<pre>def f(n) : return n * n k = int(input()) i = 12 while i > 0 and f(i) >= k: i = i - 1 print(i)</pre>
Алгоритмический язык	Паскаль
<pre><u>алг</u> <u>нач</u> <u>цел</u> i, k <u>ввод</u> k i := 12 <u>нц пока</u> i > 0 и f(i) >= k i := i - 1 <u>кц</u> <u>вывод</u> i <u>кон</u> <u>алг цел</u> f(<u>цел</u> n) <u>нач</u> <u>знач</u> := n * n <u>кон</u></pre>	<pre>var k, i : longint; function f(n: longint) : longint; begin f := n * n end; begin readln(k); i := 12; while (i>0) and (f(i)>=k) do i := i-1; writeln(i) end.</pre>
Си	
<pre>#include<stdio.h> int f(int n) r { return n * n; }</pre>	

```

int main(void) r
{
    int k, i;
    scant("%d", &k);
    i = 12;
    while (i > 0 && f(i) >= k)
        i --;
    print f("%d", i);
}

```

22. Исполнитель Май4 преобразует число, записанное на экране. У исполнителя три команды, которым присвоены номера:

1. Прибавь 1
2. Прибавь 2
3. Прибавь 4

Первая из них увеличивает число на экране на 1, вторая увеличивает это число на 2, а третья - на 4. Программа для исполнителя Май4 - это последовательность команд.

Сколько есть программ, которые **число 21** преобразуют в **число 30**?

23. Сколько существует различных наборов значений логических переменных $x_1, x_2, \dots, x_8, y_1, y_2, \dots, y_8$, которые удовлетворяют всем перечисленным ниже условиям?

$$(x_1 \vee x_2) \wedge ((x_1 \wedge x_2) \rightarrow x_3) \wedge (\neg x_1 \vee y_1) = 1$$

$$(x_2 \vee x_3) \wedge ((x_2 \wedge x_3) \rightarrow x_4) \wedge (\neg x_2 \vee y_2) = 1$$

...

$$(x_6 \vee x_7) \wedge ((x_6 \wedge x_7) \rightarrow x_8) \wedge (\neg x_6 \vee y_6) = 1$$

$$(x_7 \vee x_8) \wedge (\neg x_7 \vee y_7) = 1$$

$$(\neg x_8 \vee y_8) = 1$$

В ответе **не нужно** перечислять все различные наборы значений переменных $x_1, x_2, \dots, x_8, y_1, y_2, \dots, y_8$ при которых выполнена данная система равенств. В качестве ответа Вам нужно указать количество таких наборов.

Для заданий 24-27 необходимо представить полное решение

24. На обработку поступает последовательность из четырёх неотрицательных целых чисел (некоторые числа могут быть одинаковыми). Нужно написать программу, которая выводит на экран количество нечётных чисел в исходной последовательности и максимальное нечётное число. Если нечётных чисел нет, требуется на экран вывести «NO». Известно, что вводимые числа не превышают 1000. Программист написал программу неправильно. Ниже эта программа для Вашего удобства приведена на пяти языках программирования.

Бейсик	Python
<pre> CONST n = 4 count = 0 maximum = 999 FOR I = 1 TO n INPUT x IF x mod 2 <> 0 THEN count = count + 1 IF x > maximum THEN maximum = I END IF END IF NEXT I IF count > 0 THEN </pre>	<pre> n = 4 count = 0 maximum = 999 for i in range(1, n + 1): x = int(input()) if x % 2 != 0: count += 1 if x > maximum: maximum = i if count > 0: print(count) print(maximum) else: </pre>

<pre> PRINT count PRINT maximum ELSE PRINT "NO" END IF </pre>	<pre> print("NO") </pre>
<p style="text-align: center;">Алгоритмический язык</p> <pre> алг нач цел n = 4 цел i, x цел maximum, count count := 0 maximum := 999 нц для i от 1 до n ввод X если mod(x, 2) = 0 то count := count + 1 если x > maximum то maximum := i все все кц если count > 0 то вывод count, нс вывод maximum иначе вывод "NO" все кон </pre>	<p style="text-align: center;">Паскаль</p> <pre> const n = 4; var i, x: integer; var maximum, count: integer; begin count := 0; maximum := 999; for i := 1 to n do begin read(x); if x mod 2 <> 0 then begin count := count + 1; if x > maximum then maximum := i end end end; end; if count > 0 then begin writeln(count); writeln(maximum) end else writeln('NO') end. </pre>
Си	
<pre> #include <stdio.h> int main(void) { const int n = 4; int i, x, maximum, count; count = 0; maximum = 999; for (i = 1; i <= n; i++) { scanf("%d",&x); if (x % 2 != 0) { count++; if (x > maximum) maximum = i; } } if (count > 0) { printf("%d\n", count); printf("%d\n", maximum); } else </pre>	

```
printf("NO\n");
}
```

Последовательно выполните следующее.

- 1) Напишите, что выведет эта программа при вводе последовательности: 2 9 4 3
- 2) Приведите пример такой последовательности, содержащей хотя бы одно нечётное число, что, несмотря на ошибки, программа печатает правильный ответ.
- 3) Найдите все ошибки в этой программе (их может быть одна или несколько). Известно, что каждая ошибка затрагивает только одну строку и может быть исправлена без изменения других строк. Для каждой ошибки:
 - a. выпишите строку, в которой сделана ошибка;
 - b. укажите, как исправить ошибку, т.е. приведите правильный вариант строки.

Достаточно указать ошибки и способ их исправления для одного языка программирования.

Обратите внимание, что требуется найти ошибки в имеющейся программе, а не написать свою, возможно, использующую другой алгоритм решения. Исправление ошибки должно затрагивать только строку, в которой находится ошибка.

25. Дан целочисленный массив из 20 элементов. Элементы массива могут принимать целые значения от -10 000 до 10 000 включительно. Опишите на естественном языке или на одном из языков программирования алгоритм, позволяющий найти и вывести количество пар элементов массива, сумма которых нечётна и положительна. Под парой подразумевается два подряд идущих элемента массива.

Исходные данные объявлены так, как показано ниже на примерах для некоторых языков программирования и естественного языка. Запрещается использовать переменные, не описанные ниже, но разрешается не использовать некоторые из описанных переменных.

Бейсик	Python
<pre>N = 20 DIM A(N) AS INTEGER DIM I, J, K AS INTEGER FOR I = 1 TO N INPUT A(I) NEXT I ... END</pre>	<pre>N = 20 i = None j = None k = None a = [int (input ()) for i in range (N)] ...</pre>
Алгоритмический язык	Паскаль
<pre>алг нач цел N = 20 цел таб a[1:N] цел i, j, k нц для i от 1 до N ввод a[i] кц ... кон</pre>	<pre>const N = 20; var a: array [1..N] of integer; i, j, k: integer; begin for i := 1 to N do readln(a[i]); ... end.</pre>
Си	Естественный язык
<pre>#include <stdio.h> int main(void) { const int N = 20; int a[N];</pre>	<p>Объявляем массив А из 20 элементов. Объявляем целочисленные переменные I, J, K. В цикле от 1 до 20 вводим элементы</p>

<pre>int i, j, k; for (i = 0; i < N; i++) scant("%d", &a[i]); ... }</pre>	массива А с 1-го по 20-й. ...
--	----------------------------------

26. 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 **три** камня или увеличить количество камней в куче **в два раза**. Например, имея кучу из 15 камней, за один ход можно получить кучу из 16, 18 или 30 камней. У каждого игрока, чтобы делать ходы, есть неограниченное количество камней.

Игра завершается в тот момент, когда количество камней в куче становится не менее 35. Победителем считается игрок, сделавший последний ход, т.е. первым получивший кучу, в которой будет 35 или больше камней. В начальный момент в куче было S камней; $1 < S < 34$.

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.

Выполните следующие задания. Во всех случаях обосновывайте свой ответ.

Задание 1

- Укажите все такие значения числа S , при которых Петя может выиграть в один ход. Обоснуйте, что найдены все нужные значения S , и укажите выигрышающие ходы.
- Укажите такое значение S , при котором Петя не может выиграть за один ход, но при любом ходе Пети Ваня может выиграть своим первым ходом. Опишите выигрышную стратегию Вани.

Задание 2

Укажите два таких значения S , 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.

Для каждого указанного значения S опишите выигрышную стратегию Пети.

Задание 3

Укажите значение S , при котором одновременно выполняются два условия:

- у Вани есть выигрышная стратегия, позволяющая ему выиграть первым или вторым ходом при любой игре Пети;
- у Вани нет стратегии, которая позволит ему гарантированно выиграть первым ходом.

Для указанного значения S опишите выигрышную стратегию Вани. Постройте дерево всех партий, возможных при этой выигрышной стратегии Вани (в виде рисунка или таблицы).

На рисунке на рёбрах дерева указывайте, кто делает ход; в узлах - количество камней в позиции.

27. На спутнике «Фотон» установлен прибор, предназначенный для измерения энергии космических лучей. Каждую минуту прибор передаёт по каналу связи неотрицательное вещественное число - количество энергии, полученной за последнюю минуту, измеренное в условных единицах. Временем, в течение которого происходит передача, можно пренебречь.

Необходимо найти в заданной серии показаний прибора минимальное произведение двух показаний, между моментами передачи которых прошло не менее 6 минут. Количество энергии, получаемое прибором за минуту, не превышает 1000 условных единиц. Общее количество показаний прибора в серии не превышает 10000.

Вам предлагается два задания, связанные с этой задачей: задание А и задание Б. Вы

можете решать оба задания А и Б или одно из них по своему выбору.

Итоговая оценка выставляется как **максимальная** из оценок за задания А и Б. Если решение одного из заданий не представлено, то считается, что оценка за это задание составляет 0 баллов.

Задание Б является усложненным вариантом задания А, оно содержит дополнительные требования к программе.

А. Напишите на любом языке программирования программу для решения поставленной задачи, в которой входные данные будут запоминаться в массиве, после чего будут проверены все возможные пары элементов. Перед программой укажите версию языка программирования. **ОБЯЗАТЕЛЬНО** укажите, что программа является решением ЗАДАНИЯ А. Максимальная оценка за выполнение задания А равна 2 баллам.

Б. Напишите программу для решения поставленной задачи, которая будет эффективна как по времени, так и по памяти (или хотя бы по одной из этих характеристик).

Программа считается эффективной по времени, если время работы программы пропорционально количеству полученных показаний прибора N , т.е. при увеличении N в k раз время работы программы должно увеличиваться не более чем в k раз.

Программа считается эффективной по памяти, если размер памяти, использованной в программе для хранения данных, не зависит от числа N и не превышает 1 килобайта.

Перед программой укажите версию языка программирования и кратко опишите использованный алгоритм.

ОБЯЗАТЕЛЬНО укажите, что программа является решением ЗАДАНИЯ Б. Максимальная оценка за правильную программу, эффективную по времени и по памяти, равна 4 баллам.

Максимальная оценка за правильную программу, эффективную по времени, но неэффективную по памяти, равна 3 баллам.

НАПОМИНАЕМ! Не забудьте указать, к какому заданию относится каждая из представленных Вами программ.

Входные данные представлены следующим образом. В первой строке задаётся число N - общее количество показаний прибора. Гарантируется, что $N > 6$. В каждой из следующих N строк задаётся одно неотрицательное вещественное число - очередное показание прибора.

Пример входных данных:

11
12
45.3
5.5
4
25
23
21
20
10
12
26

Программа должна вывести одно число - описанное в условии произведение.

Пример выходных данных для приведённого выше примера входных данных: 48

Критерии оценки знаний, умений и навыков абитуриентов на вступительном испытании по информатике и ИКТ

Продолжительность экзамена - 3 часа 55 минут (235 минут).

Абитуриентам предлагается решить 27 задач, сведенных в две группы заданий.

В заданиях 1, 2 и 3 абитуриенту необходимо выбрать один из отмеченных цифрой

вариантов ответов. Каждое из данных заданий оценивается в 2 балла. Если абитуриент не даёт ответа на задание или даёт неправильный ответ, то он получает за него 0 баллов. Общая сумма баллов за первые три задания не превысит 6 баллов.

Ответами к заданиям 4-23 являются число, последовательность букв или цифр, которые абитуриент должен будет найти самостоятельно и выписать ответ. Правильный ответ каждой задачи из этой группы будет оценен в 3 балла. Общая сумма баллов – 60.

Ответами к заданиям 24-27 являются развернутые решения приведенных задач. Способ решения и выбор формы изложения решения не влияют на оценку задачи с единственной оговоркой: решение должно быть изложено в форме, понятной для экзаменатора. В зависимости от полноты ответа набранное число баллов может варьироваться: для 24 и 25 заданий – от 0 до 7, для 26 и 27 заданий – от 0 до 8. Таким образом, общая сумма может составить 34 балла.

По результатам всех заданий абитуриент может набрать от 0 до 100 баллов.

Содержание настоящей программы включает два основных раздела:

1. Информация и информационные процессы.
2. Средства информационно-коммуникационных технологий.

ИНФОРМАЦИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ПРОЦЕССЫ

Информация и ее кодирование

Виды информационных процессов. Процесс передачи информации, источник и приемник информации. Сигнал, кодирование и декодирование. Искажение информации. Дискретное представление текстовой, графической, цифровой, звуковой и видеoinформации. Единицы измерения количества информации. Скорость передачи информации и пропускная способность канала передачи.

Моделирование

Описание модель реального объекта и процесса, соответствие описания объекту и целям описания. Схемы, таблицы, графики, формулы как описания. Математические модели.

Системы счисления

Позиционные системы счисления Арифметические операции в двоичной системе счисления.

Логика и алгоритмы

Высказывания, логические операции, кванторы, истинность высказывания. Цепочки конечные последовательности, деревья, списки, графы, матрицы (массивы), псевдослучайные последовательности. Выигрышные стратегии. Сложность вычисления; проблема перебора. Кодирование с исправлением ошибок. Сортировка

Элементы теории алгоритмов

Формализация понятия алгоритма. Вычислимость. Эквивалентность алгоритмических моделей. Построение алгоритмов и практические вычисления.

Языки программирования

Типы данных. Основные конструкции языка программирования. Система программирования. Основные этапы разработки программ. Разбиение задачи на подзадачи.

СРЕДСТВА ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Архитектура компьютеров и компьютерных сетей.

Программная и аппаратная организация компьютеров и компьютерных систем. Виды программного обеспечения. Операционные системы. Понятие о системном администрировании.

Технологии создания и обработки текстовой информации

Создание компьютерных публикаций. Использование готовых и создание собственных шаблонов. Использование систем проверки орфографии и грамматики. Тезаурусы. Использование систем двуязычного перевода и электронных словарей. Использование специализированных средств редактирования математических текстов и

графического представления математических объектов. Использование систем распознавания текстов

Технология создания и обработки графической и мультимедийной информации

Форматы графических объектов. Ввод и обработка графических объектов.

Представление информации в виде электронных презентаций.

Обработка числовой информации

Математическая обработка статистических данных. Использование электронных таблиц для выполнения учебных заданий из различных предметных областей. Использование инструментов решения статистических и расчетно-графических задач.

Технологии поиска и хранения информации

Системы управления базами данных. Организация баз данных. Использование инструментов поисковых систем (формирование запросов).

Телекоммуникационные технологии

Специальное программное обеспечение средств телекоммуникационных технологий.

Инструменты создания информационных объектов для Интернета.

Литература

1. Информатика и ИКТ. Профильный уровень: учебник для 10 класса / Н.Д. Угринович. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008 и последующие годы выпуска.

2. Информатика и ИКТ. Профильный уровень: учебник для 11 класса / Н.Д. Угринович. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008 и последующие годы выпуска.

3. Информатика и ИКТ. Профильный уровень: учебник для 10 класса / И.Г. Семакин, 2011 - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, и последующие годы выпуска.

4. Информатика и ИКТ. Профильный уровень 11 класс / И.Г. Семакин, - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011 и последующие годы выпуска.

5. Аляев Ю.А., Козлов О. А. Алгоритмизация и языки программирования Pascal, C++, Visual Basic: учеб.-справ.пособие. - М.: Финансы и статистика, 2010.

6. Златопольский Д.М. Методика решения задач С4 из ЕГЭ по информатике / "Информатика" № 17/2011 (на диске к номеру).

7. Евич Л. Н. Информатика и ИКТ. Подготовка к ЕГЭ-2015. Пособие с электронным приложением (CD-диск) / Под ред. Л. Н. Евич, С. Ю. Кулабухова. - Ростов-на-Дону: Легион, 2014.

8. Материалы сайтов: <http://www.ege.edu.ru/ru/main/demovers/>,
<https://ege.yandex.ru/informatics/>, <http://www.alleng.ru/edu/comp2.htm>,
http://egena5.3dn.ru/index/ehkzamen_po_informatike/0-4,
<http://zubrila.net/books/informatika-i-ikt/ege-po-informatike-i-ikt/>,
<http://gotovkege.ru/podgotovka-k-ege-2015-po-informatike-online>.