

Змінні

1. Скільки елементів може бути вказано ліворуч від символу «=» в операторі присвоєння?

а) один; б) два; в) скільки завгодно.

2. Який тип має атрибут Text текстового поля?

а) Single; б) Integer; в) String.

3. Для чого використовують змінні?

- а) для зміни значень атрибутів;
- б) для запам'ятовування значень;
- в) для завершення програми.

4. Що потрібно зробити, перш ніж використовувати змінну в програмі?

- а) оголосити змінну;
- б) обчислити значення змінної;
- в) змінну можна використовувати, не виконуючи жодних попередніх дій.

5. Чи може змінюватися тип змінної?

- а) так, за допомогою функції Val;
- б) так, у разі надання змінній значення іншого типу;
- в) ні, не може.

6. Чи обмежена кількість змінних у програмі?

- а) ні, можна створювати скільки завгодно змінних;
- б) у кожній мові програмування є своє обмеження на кількість змінних;
- в) єдиним обмеженням є обсяг пам'яті, яка може бути виділена для зберігання значень змінних.

7. У чому полягає головна відмінність між локальними і глобальними змінними?

- а) локальні змінні доступні лише в межах підпрограм, де вони оголошені, натомість глобальні змінні доступні в будь-якому місці коду;
- б) імена глобальних змінних мають починатися тільки з великої букви, а імена локальних змінних — з будь-якої;
- в) зберігання значень локальних змінних потребує менше пам'яті, ніж глобальних.

8. Чим відрізняється ініціалізація від присвоєння?

- а) ініціалізація — це перше присвоєння значення змінній;
- б) ініціалізація виконується швидше, ніж присвоєння;
- в) немає жодної відмінності: будь-яке присвоєння можна вважати ініціалізацією і навпаки.

9. Вкажи назви елементів.

