

Типи змінних.

Система координат у проєктах створення зображень

Завдання 1. Ввести ширину і довжину класу. Знайти периметр і площу . В пусті клітинки встав потрібні значення.

a=int(("Введи ширину класу "))

b=int(("Введи довжину класу "))

print ("Периметр класу",2*(ab))

("Площа класу", ab)

print input input print + * /

Завдання 2. Функція Print призначена для:

Уведення даних в програму

Виведення заданих об'єктів

Визначає, що об'єктів існує декілька

Виведення цілочисленного значення

Завдання 3. Команда int призначена для:

Перетворення до символьного рядка

Перетворення до речової змінної

Перетворення до логічної змінної

Перетворення до цілої змінної

Завдання 4. Оператор input:

Виводить задані об'єкти на екран

Сортує списки

Надає уведеним даним цілочисленне значення

Призначено для введення даних

Завдання 5. Команда для друкування тексту Я Твій ДРУГ (знайдіть усі правильні варіанти):

`print(?Я Твій ДРУГ? )`

`print('Я Твій ДРУГ')`

`print(#Я Твій ДРУГ# )`

`print("Я Твій ДРУГ" )`

Завдання 6. Команда яка переміщує Черепашку з поточного положення в точку на полотні з координатами (0; 0):

`goto(x, y)`

`setx(x)`

`home()`

`xcor()`

Завдання 7. Команда яка задає повільну швидкість переміщення Черепашки:

`speed(1)`

`speed(0)`

`goto(x, y)`

`home()`

Завдання 8. Яка команда потрібна для завантаження роботи з Черепашкою ?:

`from turtle import*`

`from import* turtle`

`turtle from import*`

`import turtle from*`

Завдання 9. Встанови відповідність :

<code>reset()</code>	Опустити олівець
<code>down()</code>	Установити товщину лінії
<code>random</code>	Підняти олівець
<code>width()</code>	Іти вперед
<code>forward()</code>	Генератор випадкових чисел
<code>up()</code>	Очистити полотно

Завдання 10. Вкажіть який код створено для побудови квадрата:

<pre>from turtle import * for i in range (6): fd(70) right(120)</pre>	<pre>from turtle import * for i in range (3): fd(70) right(60)</pre>
<pre>from turtle import * for i in range (5): fd(70) right(108)</pre>	<pre>from turtle import * for i in range (4): fd(70) right(90)</pre>

Завдання 11. Що виведе цей код:

`a = 1`

`b = 3`

`print(a + b)`

<code>a+b</code>	<code>1+3</code>
<code>4</code>	<code>"a+b"</code>

Завдання 12. Що виведе цей код:

a = 1

b = 3

print("a + b")

a+b	1+3
4	"a+b"