# Школьный этап Всероссийской олимпиады школьников по информатике 2016-2017 учебный год

# 10 класс

1. Программа PowerPoint предназначена для
	1. Построения графиков и диаграмм
	2. Создания мультипликации
	3. Создания презентаций
	4. Работа с текстами
2. Слайд - это ...
	1. Необязательный элемент презентации
	2. Основной элемент презентации
	3. Текстовое поле
	4. Быстро меняющиеся картинки
3. В каком режиме редактируют слайды
	1. режим слайдов
	2. структура
	3. сортировщик слайдов
	4. страницы заметок
4. Как в презентацию добавить пустой слайд
	1. щелкнуть кнопку Создать на панели инструментов
	2. использовать команду Файл →Создать
	3. использовать команду Вставка→ Создать слайд
	4. использовать команду Вставка →Слайды из файлов
5. В каком режиме изменяют порядок слайдов
	1. режим слайдов
	2. структура
	3. сортировщик слайдов
	4. страницы заметок



1. Какое действие выполняет кнопка
	1. переход на слайд назад
	2. переход на первый слайд
	3. переход на последний слайд
	4. закончить показ
2. Рисунок на слайд добавляют с помощью меню
	1. Файл
	2. Правка
	3. Вид
	4. Вставка
3. Запуск демонстрации слайдов
	1. F5
	2. F6
	3. Окно→Начать показ
	4. Кнопка на панели инструментов"Показ"
4. Как выйти из режима просмотра презентации
	1. F5
	2. Esc
	3. Enter
	4. Delete
5. Для оформления фона слайда используют пункт меню
	1. Файл
	2. Правка
	3. Вид
	4. Формат
6. Свойство формы Name ...
	1. должно быть не более 256 символов, включая пробелы.
	2. определяет имя файла, под которым он сохраняется на жестком диске.
	3. определяет имя, по которому Visual Basic опознает объект во время выполнения программы.
7. Событие формы Activate ...
	1. вызывается при активации формы.
	2. возникает при загрузке формы.
	3. происходит, когда пользователь пытается изменить размеры формы.
8. Метод формы Print ...
	1. отображает форму, если она была невидимой.
	2. очищает фон формы.
	3. выводит на форму информацию.
9. Свойство кнопки Caption ...
	1. имитация нажатия клавиши Enter (значение True).
	2. закрывает форму при нажатии Esc (значение True).
	3. определяет текст, который находится на кнопке.
10. Событие кнопки Click ...
	1. означает щелчок по кнопке мышью.
	2. означает нажатие и удержание кнопки мышью.
	3. опустить кнопку после нажатия.
11. Свойство текстового поля Text ...
	1. определяет текст, который находится на кнопке.
	2. Определяет содержимое текстового поля по умолчанию.
	3. имитация нажатия клавиши Enter (значение True)
12. Свойство текстового поля MaxLength ...
	1. имитация нажатия клавиши Enter (значение True).
	2. закрывает форму при нажатии Esc (значение True).
	3. Ограничивает длину вводимого текста заданным количеством символов.
13. Свойство текстового поля ScrollBar ...
	1. 0-текстовая кнопка, 1-в ненажатом состоянии кнопка содержит рисунок.
	2. определяет текст, который находится на кнопке.
	3. внедряет в поле полосы прокрутки
14. Надписи (Label) используются для ...
	1. вывода текста и надписей.
	2. подписи кнопок.
	3. создания бегущей строки.
15. Событие надписи DblClick означает ...
	1. определяет начальную позицию выделенного фрагмента поля.
	2. двойной щелчок кнопкой мыши.
	3. означает щелчок по полю мышью.
16. Назначение переключателя (OptionButton) ...
	1. выбор только одного варианта из группы.
	2. используется как отдельные самостоятельные элементы, работающие независимо друг от друга
	3. определяется последовательность выполнения событий
17. Свойство переключателя Value ...
	1. имитация нажатия клавиши Enter (значение True).
	2. определяет начальное состояние переключателя (нажатый - значение True)
	3. закрывает форму при нажатии Esc (значение True).
18. Назначение переключателя (OptionButton) ...
	1. выбор только одного варианта из группы.
	2. используется как отдельные самостоятельные элементы, работающие независимо друг от друга
	3. определяется последовательность выполнения событий
19. Событие GotFocus...
	1. означает щелчок по кнопке мышью.
	2. событие, возникающее при установке фокуса на элементе.
	3. опустить кнопку после нажатия.
20. Назначение рамки (Frame) ...
	1. для группировки элементов в сочетании с ними.
	2. используется как отдельные самостоятельные элементы, работающие независимо друг от друга
	3. определяется последовательность выполнения событий