Тест по информационни технологии, 12. клас

12 въпроса. Огради буквата на верния отговор.

Име: _____ Дата: _____

1. Какво е клас в програмирането, например в Python?
а) шаблонът, по който се създават обектите
б) конкретният обект, създаден по даден шаблон
в) функция без параметри
г) файл с изходен код

2. Какво е капсулиране?
а) сортиране на полетата по име
б) копиране на кода от един клас в друг клас
в) скриване на вътрешните детайли на обекта
г) наследяване на свойства от друг клас

3. Какво е наследяване?
а) скриване на полетата на клас
б) създаване на обект без конструктор
в) копиране на файлове от една папка в друга
г) клас да поеме свойствата на друг клас

4. Каква е разликата между INNER JOIN и LEFT JOIN?
а) няма разлика между двете
б) LEFT връща всички редове от лявата таблица
в) LEFT връща само общите редове
г) INNER връща всички редове от двете таблици

5. За какво служи GROUP BY?
а) сортира редовете азбучно по избрана колона
б) премахва повтарящите се редове
в) създава нова таблица
г) групира редовете по стойност на колона

6. Какво са облачните изчисления?
а) ползване на услуги през интернет
б) съхранение на данните само на собствения диск
в) работа само в локалната мрежа
г) печат през мрежов принтер

7. Какво е софтуер като услуга (SaaS)?
а) платформа за разработка на приложения
б) готова програма, която ползваш през интернет
в) хардуер и сървъри под наем в чужд център за данни
г) операционна система

Тест по информационни технологии, 12. клас (продължение)

8. Какво е машинно обучение?
а) следва само твърди, ръчно написани правила
б) език за програмиране
в) системата се учи от примери
г) вид база данни

9. Каква е разликата между учене с учител и учене без учител?
а) ученето с учител ползва етикетирани данни
б) ученето без учител ползва етикетирани данни
в) ученето без учител е невъзможно
г) ученето с учител работи без данни

10. Какво е Agile?
а) език за програмиране
б) система за контрол на версиите
в) гъвкав подход с кратки цикли
г) дълъг подробен план, който не се променя

11. Какво е Git?
а) уеб браузър
б) система за контрол на версиите
в) език за програмиране на уеб страници
г) вид сървър

12. Какво е конфликт при сливане (merge conflict)?
а) два клона в хранилището имат различни имена
б) commit е записан без описание
в) файл е изтрит от сървъра
г) двама са променили един и същ ред

Резултат: _____ от 12

Реши същия тест онлайн
Играта проверява отговорите веднага: насочи камерата на телефона към кода.
bg.school/igra/it12-test

Отговори

За проверка от родител или учител. Верният отговор и защо.

1. а) шаблонът, по който се създават обектите

Класът е чертежът, а обектът е конкретното нещо, направено по него. По един клас може да се създадат много обекти.

2. в) скриване на вътрешните детайли на обекта

Данните са скрити в обекта и се променят само през неговите методи. Така кодът е по-сигурен и по-подреден.

3. г) клас да поеме свойствата на друг клас

Подкласът получава полетата и методите на базовия клас. Така един и същ код не се пише два пъти.

4. б) LEFT връща всички редове от лявата таблица

INNER JOIN оставя само редовете със съвпадение. При LEFT JOIN редовете от лявата таблица без съвпадение остават и получават NULL в колоните на дясната.

5. г) групира редовете по стойност на колона

Заедно с функция като COUNT или SUM дава обобщен резултат за всяка група.

6. а) ползване на услуги през интернет

Ресурсите са на отдалечени сървъри на доставчика. Ти ги ползваш през интернет.

7. б) готова програма, която ползваш през интернет

Не я инсталираш, само влизаш и работиш. Пример е Gmail.

8. в) системата се учи от примери

Моделът открива закономерности в данните. Колкото повече и по-добри данни има, толкова по-добре се справя.

9. а) ученето с учител ползва етикетирани данни

При ученето с учител всеки пример има верен отговор. Без учител системата сама търси закономерности.

10. в) гъвкав подход с кратки цикли

Екипът работи на кратки цикли и след всеки може да се пригоди към промените.

11. б) система за контрол на версиите

Git пази историята на промените. Така много хора работят заедно по един код.

12. г) двама са променили един и същ ред

Git не знае коя версия да запази. Конфликтът се решава ръчно, като се избере коя промяна да остане.