



И-28	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	2	2	1	0	18	62
И-29	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	20
И-30	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	8	44
И-31	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	34
И-32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	16	59
И-33	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	2	3	0	19	64
И-34	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	14	55
И-37	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	3	1	3	0	0	24	73	
И-38	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	17	61
И-39	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	3	2	1	0	23	72
И-40	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	14	55
И-41	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	2	0	1	0	15	57
И-42	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	2	0	17	61
И-43	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	15	57
И-44	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	2	2	2	21	68
И-45	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	5	34
И-46	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	13	53

## ОТВЕТЫ ПРОБНОГО ЕГЭ ПО ИНФОРМАТИКЕ И ИКТ ОТ 27.01.2019

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
16	ywxz	67	6	18	25	3010	24	4	250	0100101000	224	10	3355	22	15	26	5	7	550	15	72	87

### № 24.

Задание 1. При вводе числа 170 программа выведет NO.

Задание 2. Наибольшее трёхзначное число, при вводе которого приведённая программа, несмотря на ошибки, выдаёт верный ответ: 888.

Задание 3. Ошибка 1: m := 0;

Исправление ошибки 1: m := 10;

Ошибка 2: if m = 0 then

Исправление ошибки 2: if m = 10 then

## № 25.

```
k := 0;
for i := 1 to N do
  if a[i] mod 3 = 0 then
    k := k + a[i] mod 10;
for i := 1 to N do
begin
  if a[i] mod 3 = 0 then
    a[i] := k;
  writeln(a[i]);
end;
```

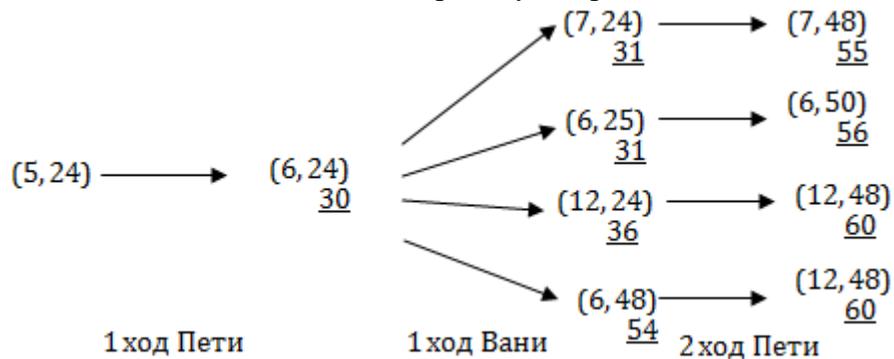
## № 26.

Задание 1а). Петя может выиграть за один ход при  $25 \leq S \leq 49$ . Для этого Петя должен удвоить количество камней в большей куче.

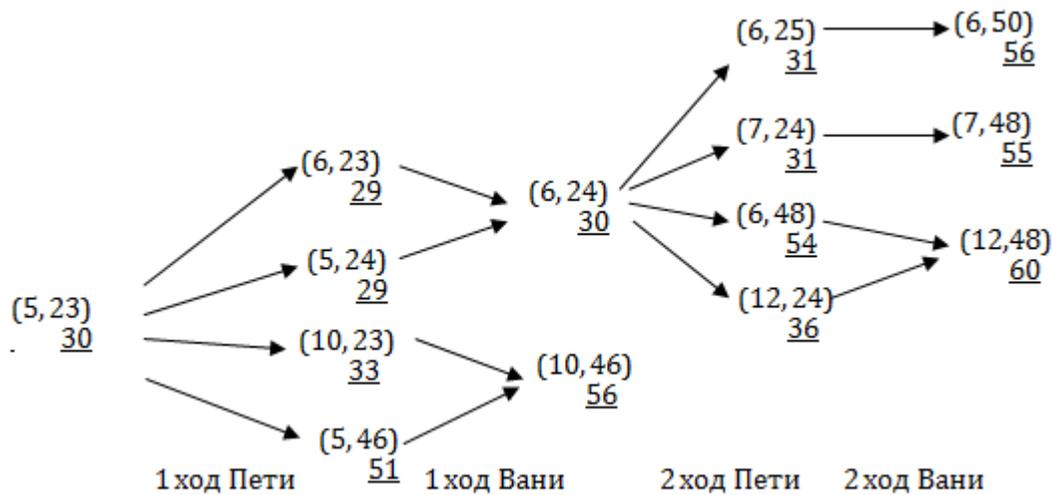
Задание 1б). Минимальное значение  $S$ , при котором Ваня может выиграть своим первым ходом после неудачного первого хода Пети равно 13.

Если Петя перейдет в позицию  $(5, 26)$ , то Ваня удвоит количество камней во второй куче и выиграет.

Задание 2.  $S = 24$ . Опишем выигрышную стратегию Пети в виде дерева



Задание 3. Ваня либо выиграет первым или вторым ходом при любой игре Пети при  $S = 23$ . Опишем выигрышную стратегию Вани в виде дерева



## № 27.

```

const s = 4; {требуемое расстояние между элементами}
var
  n: longint;
  a: array[1..s] of longint; {хранение последних s значений}
  b: longint; {очередное значение}
  n26: longint; {количество делящихся на 26 элементов, не считая s последних}
  n13: longint; {количество делящихся на 13 элементов, не считая s последних}
  n2: longint; {количество делящихся на 2 элементов, не считая s последних}
  cnt: longint; {количество искоемых пар}
  i, j: longint;
begin
  readln(n);
  {Ввод первых s чисел}
  for i:=1 to s do
    readln(a[i]);
  {Ввод остальных значений, подсчет искоемых пар}
  cnt := 0;
  n26 := 0; n13 :=0; n2 :=0;
  for i := s + 1 to n do
  begin
    if a[1] mod 26 = 0 then
      n26 := n26 + 1
  
```

```
else if a[1] mod 13 = 0 then
  n13 := n13+1
  else if a[1] mod 2 = 0 then
    n2 := n2+1;
readln(b);
if b mod 26 = 0 then
  cnt := cnt + i - s
  else if b mod 13 = 0 then
    cnt := cnt + n2 + n26
    else if b mod 2 = 0 then
      cnt := cnt + n13 + n26
      else cnt := cnt + n26;
{сдвигаем элементы вспомогательного массива влево}
for j := 1 to s - 1 do
  a[j] := a[j + 1];
a[s] := b {записываем текущий элемент в конец массива}
end;
writeln(cnt);
readln
end.
```