



ՆԱԽՆԱԿԱՆ ԵՎ ՄԻՋԻՆ ՄԱՍՆԱԳԻՏԱԿԱՆ
ՈՒՍՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅԱՆ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԻ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՈՒՄ

2025

ՎԵՐ

ԹԵՍՏ 2

ԽՄԲԻ ՀԱՄԱՐԸ

ՆՍՏԱՐԱՆԻ ՀԱՄԱՐԸ

Հարգելի՛ ուսուցիչ

Խորհուրդ ենք տալիս առաջադրանքները կատարել ըստ հերթականության:
Ուշադիր կարդացե՛ք յուրաքանչյուր առաջադրանք: Եթե չի հաջողվում որևէ առաջադրանքի
անմիջապես պատասխանել, ժամանակը խնայելու նպատակով կարող եք դրան
անդրադառնալ ավելի ուշ:

***Թեստ-գրքույկի էջերի դատարկ մասերը կարող եք օգտագործել սնագրության
համար:***

1

Microsoft Word փաստաթղթի կառուցվածքի մեջ ինչպե՞ս է ազդում ձեռքով տեղադրված Page Break-ը բովանդակության դասավորության և հաջորդական բաժինների փոփոխությունների վրա:

- 1) Page Break-ը ապահովում է անցում նոր էջ, բայց չի ստեղծում նոր բաժին (Section) և թույլ չի տալիս փոխել հաջորդ էջի կողմնորոշումը կամ եզրերը
- 2) Page Break-ը ստեղծում է նոր բաժին (Section) և թույլ է տալիս փոխել էջի կողմնորոշումը կամ եզրերը հենց հաջորդ էջից
- 3) Page Break-ը տեղափոխում է տեքստը հաջորդ էջ՝ առանց պահպանելու ընթացիկ բաժնի (Section) բոլոր ձևաչափման կանոնները
- 4) Page Break-ը ավարտում է ընթացիկ պարագրաֆը և պարտադիր ձևափոխում է այն Heading 1 ոճով

2

Ընտրել Excel-ի Goal Seek գործիքի աշխատանքի ճիշտ նկարագրությունը:

- 1) Goal Seek-ը միաժամանակ փոխում է բանաձևը և նպատակային բջջի արժեքը որպեսզի ստանա ցանկալի արդյունքը
- 2) Goal Seek-ը ավտոմատ փոխում է բանաձևը, որպեսզի ստանա ցանկալի արդյունքը
- 3) Goal Seek-ը փոխում է միայն նշված բջջի արժեքը, մինչև բանաձևի արդյունքը հասնի օգտատիրոջ սահմանած արժեքին
- 4) Goal Seek-ը գտնում է միաժամանակ մի քանի մուտքային փոփոխականների օպտիմալ համադրությունը

3

Ի՞նչ արդյունք կտա բանաձևը Microsoft Excel ծրագրում:

=COUNTA(A1:A5)

Եթե արժեքներն են՝

A1=12, A2="Hello", A3=7, A4="", A5="World"

- 1) 2
- 2) 3
- 3) 4
- 4) 5

4

Ի՞նչն է բնորոշ Backend ծրագրավորմանը:

- 1) Պատկերների և անիմացիաների լավարկումը
- 2) Օգտագործողի ինտերֆեյսի և գրաֆիկական ձևավորման ստեղծումը
- 3) Տվյալների մշակումը, բազաների կառավարումը և սերվերի կողմից տրամաբանության իրականացումը
- 4) Վեբ կայքի գունային սխեմայի և դիզայնի ընտրությունը

5

Ի՞նչ հիմնական գաղափար է ընկած RAG (Retrieval-Augmented Generation) մոդելի հիմքում:

- 1) Մոդելը օգտագործվում է միայն պատկերների ճանաչման համար
- 2) Մոդելը ստեղծում է պատահական տեքստ առանց արտաքին տվյալների
- 3) Մոդելը նախ որոնում է համապատասխան տեղեկատվություն բազայում, ապա ստեղծում պատասխանը այդ տվյալների հիման վրա
- 4) Մոդելը պատասխանի գեներացման համար օգտագործում է սեփական տեղեկատվությունը առանց դիմելու արտաքին ներմուծված աղբյուրներին

6

Ո՞ր Bits per Channel (RGB) ռեժիմում են Adobe Photoshop ծրագրի Image > Adjustments մենյուի Color Balance, Shadows/Highlights հրամաններ դառնում անհասանելի (greyed out):

- 1) 24 Bits/Channel
- 2) 8 Bits/Channel
- 3) 32 Bits/Channel
- 4) 16 Bits/Channel

7

Ո՞րն է Slice Tool-ի հիմնական գործառույթը Adobe Photoshop ծրագրում:

- 1) Նկարը բաժանում է հատվածների՝ հնարավորություն տալով դրանք արտահանել որպես առանձին պատկերային ֆայլեր:
- 2) Նկարից առանձնացնում է հատվածներ ըստ գույների՝ ֆոնը հեռացնելու համար:
- 3) Նշված հատվածը կտրում և ավտոմատ տեղափոխում է նոր շերտի վրա՝ հետագա խմբագրման համար:
- 4) Նկարը բաժանում է հատվածների՝ թույլ տալով յուրաքանչյուր հատվածի համար կիրառել տարբեր գունային ռեժիմներ (RGB/CMYK):

8

Եթե Canvas Size հրամանով մեծացրել եք նկարի չափերը, ո՞ր հրամանը թույլ կտա նշելուց հետո դատարկ հատվածները լրացնել՝ վերլուծելով և կրկնելով շրջակա պիքսելները:

- 1) Magic Wand Tool
- 2) Paint Bucket Tool
- 3) Content-Aware Fill
- 4) Dodge Fill

9

Ո՞րն է Layer Mask-ի և Clipping Mask-ի հիմնական տարբերությունը Adobe Photoshop ծրագրում:

- 1) Layer Mask-ը լուսանկարների հետ է աշխատում, իսկ Clipping Mask-ը՝ միայն տեքստային շերտերի:
- 2) Layer Mask-ը կիրառվում է միայն վեկտորային օբյեկտների վրա, իսկ Clipping Mask-ը՝ ռաստերային:
- 3) Layer Mask-ը օգտագործում է սև-սպիտակ գույների թափանցիկության համար, իսկ Clipping Mask-ը օգտագործում է ներքևի շերտի ձևը և թափանցիկությունը:
- 4) Clipping Mask-ը ջնջում է պիքսելները, իսկ Layer Mask-ը պահպանում է դրանք:

10

Ո՞ր հրամանն է Adobe Photoshop ծրագրում անհրաժեշտ նախապես կիրառել շերտի վրա, որպեսզի հնարավոր լինի այն բազմակի անգամ փոքրացնել և մեծացնել՝ առանց պատկերի որակը կորցնելու:

- 1) Merge Visible
- 2) Flatten Visible
- 3) Rasterize Layer Object
- 4) Convert to Smart Object

11

Ի՞նչ է տեղի ունենում Adobe Illustrator ծրագրում օբյեկտի հետ, երբ կիրառվում է Expand Appearance հրամանը:

- 1) Օբյեկտի չափերը ավտոմատ մեծանում են՝ հարմարեցվելով աշխատանքային տիրույթի սահմաններին
- 2) Օբյեկտը ամբողջությամբ վերածվում է ռաստերային պատկերի՝ կորցնելով իր վեկտորային հատկությունները
- 3) Օբյեկտի էֆեկտներն ու եզրագծերը տրոհվում են՝ վերածվելով առանձին խմբագրելի վեկտորային ձևերի
- 4) Օբյեկտի բոլոր առանձին մասերը միաձուլվում են՝ դառնալով մեկ ընդհանուր անբաժանելի եզրագիծ

12

Adobe Illustrator ծրագրում ո՞ր ֆունկցիան է թույլ տալիս ռաստերային պատկերը ավտոմատ վերածել վեկտորային գծերի:

- 1) Flatten Trace
- 2) Rasterize Image
- 3) Image Trace
- 4) Clipping Image

13

Ո՞րն է Adobe Illustrator ծրագրում Blend Tool-ի և Gradient Tool-ի հիմնական տարբերությունը:

- 1) Gradient Tool-ը ստեղծում է գունային անցում մեկ օբյեկտի ներսում, իսկ Blend Tool-ը՝ երկու և ավելի օբյեկտների միջև
- 2) Gradient Tool-ը աշխատում է միայն ռաստերային նկարների վրա, իսկ Blend Tool-ը՝ վեկտորային օբյեկտների վրա
- 3) Gradient Tool-ը փոփոխում է օբյեկտի երկրաչափական ձևը, իսկ Blend Tool-ը՝ միայն գույնը
- 4) Gradient Tool-ը կիրառվում է Bitmap օբյեկտների վրա, իսկ Blend Tool-ը՝ HSL օբյեկտների վրա

14

Adobe Illustrator ծրագրում ի՞նչ ֆունկցիա է կատարում Eyedropper Tool-ը:

- 1) Հաշվարկում է նշված հատվածի պիքսելների միջին գունային արժեքը՝ նկարի որակը բարելավելու համար
- 2) Վերցնում է միայն օբյեկտի գույնի կոդը (RGB/CMYK)՝ անտեսելով եզրագծերը և էֆեկտները
- 3) Խառնում է երկու գույները իրար՝ ստեղծելով նոր երանգ
- 4) Ընդօրինակում է օբյեկտի ձևավորման հատկությունները՝ գույն, եզրագիծ, էֆեկտներ և կիրառում դրանք մեկ այլ օբյեկտի վրա

15

Ինչպե՞ս կարելի է միացնել երկու առանձին բաց եզրակետերը՝ դրանք դարձնելով մեկ միասնական փակ կամ շարունակական ուղի Adobe Illustrator ծրագրում:

- 1) Object > Compound Path > Make
- 2) Object > Group
- 3) Object > Path > Join
- 4) Object > Merge

16

Աքսոնոմետրիկ պրոյեկցիայի ո՞ր տեսակի դեպքում են առանցքներից երկուսի մասշտաբային գործակիցները հավասար, իսկ երրորդինը՝ դրանցից տարբեր:

- 1) Կովալյեր պրոյեկցիա
- 2) Իզոմետրիկ պրոյեկցիա
- 3) Դիմետրիկ պրոյեկցիա
- 4) Տրիմետրիկ պրոյեկցիա

17

3D գրաֆիկայում ո՞ր գործընթացն է պատասխանատու մաթեմատիկական մոդելը (Wireframe) վերջնական պիքսելային պատկերի (Image/Video) վերածելու համար:

- 1) Polygon Optimization
- 2) Vectorization
- 3) Rendering
- 4) Texture Baking

18

Ի՞նչ է անում Clip Content ֆունկցիան Figma ծրագրում:

- 1) Արգելափակում է Frame-ի չափսերի փոփոխությունը
- 2) Ավտոմատ կերպով կտրում է Frame-ի պարունակությունը՝ դարձնելով այն շրջանաձև տեսքի
- 3) Թաքցնում է Frame-ի սահմաններից դուրս եկող ցանկացած հատված
- 4) Frame-ի տարբեր պարունակություն ունեցող շերտեր միավորում է մեկ շերտի մեջ

19

Figma ծրագրում ի՞նչ տարբերություն կա Group (Ctrl+G) և Frame (Ctrl+Alt+G) հասկացությունների միջև:

- 1) Frame-ը օգտագործվում է միայն որպես էկրան Prototype ռեժիմի համար և չի կարող դրվել մեկ այլ Frame-ի ներսում, իսկ Group-ը՝ կարող է
- 2) Group-ը ավտոմատ կերպով միաձուլում է բոլոր շերտերը մեկ ռաստերային պատկերի, իսկ Frame-ը թույլ է տալիս պահպանել դրանց վեկտորային կառուցվածքը խմբագրման համար
- 3) Frame-ը հանդիսանում է ֆունկցիոնալ տարածք, որն ունի անկախ սեփական հատկություններ, իսկ Group-ի սահմանները որոշվում են միայն իր մեջ գտնվող օբյեկտներով
- 4) Group-ը թույլ է տալիս ստեղծել Layout Grid-եր և կառավարել ադապտիվ դիզայնը, իսկ Frame-ը նախատեսված է բացառապես ստատիկ օբյեկտները պարզապես իրար կպցնելու համար

20

Ի՞նչ արժեք կարտածի հետևյալ Python կոդը:

```
a = 56
```

```
b = 3
```

```
result = a << b
```

```
print(result)
```

1) 668

2) 168

3) 228

4) 448

21

Տրվածներից ո՞ր 3 պնդումներն են ճիշտ: Նշել դրանց համարները: (3 միավոր)

1. Որակական հետազոտությունը կենտրոնանում է գնորդների ֆինանսական եկամուտների հաշվարկման վրա:
2. Adobe Photoshop ծրագրում Smart Object-ի վերածված շերտը պահպանում է ֆայլի օրիգինալ տվյալները՝ թույլ տալով բազմակի անգամ փոքրացնել և մեծացնել այն առանց որակի կորստի:
3. Որակական հետազոտության (Qualitative Research) հիմնական նպատակը կայքի HTML/CSS կոդի սխալների հայտնաբերումն է:
4. A/B թեստավորումը նշանակում է կայքի A տարբերակի ստուգում Android համակարգով, իսկ B տարբերակի ստուգում՝ iOS համակարգով:
5. Adobe Illustrator ծրագրում Perspective Selection Tool-ը թույլ է տալիս օբյեկտները տեղաշարժել հեռանկարային (Perspective) ցանցի վրա:
6. Adobe Illustrator ծրագրում Live Paint Bucket-ը ավտոմատ ստեղծում է Clipping Mask
7. Adobe Illustrator ծրագրում Shape Builder Tool-ը թույլ է տալիս միավորել օբյեկտները:
8. Usability Testing-ի հիմնական նպատակը կայքի գունային գամմայի գեղագիտական գնահատումն է արվեստի տեսանկյունից:
9. UI դիզայնը զբաղվում է տվյալների բազայում օգտատերերի անձնական տվյալների պահպանման ալգորիթմներով:

1. A/B թեստավորումը իրականացվում է A – գրաֆիկական և B – տեքստային մասերի աշխատանքը առանձին ստուգելու համար:
2. Wireframe-ը կայքի կամ հավելվածի սկզբնական նախագիծն է, որտեղ նշվում են էլեմենտների դիրքերը՝ առանց դիզայնի գունային մանրամասների:
3. Agile-Sprint-ը համակարգչային հատուկ ծրագիր է, որը նախատեսված է վերջնական դիզայնը մշակելու համար:
4. UI դիզայնում 8px ցանցային համակարգը (Grid system) օգտագործվում է միայն տառաչափերը որոշելու համար:
5. Figma-ում Plugin-ները խթանում են դիզայնի գործընթացը՝ ծրագրին ավելացնելով նոր հնարավորություններ, գործառույթներ և ավտոմատացում:
6. Տեքստի հիերարխիան ձևավորվում է միայն կայքի սերվերային (Back-end) փուլում՝ Markdown ծրագրավորման լեզվի միջոցով:
7. Wireframe-ը ներկայացնում է նախագծի վերջնական տեսքը՝ ներառյալ բրենդային գույները, ոճերը և բոլոր լուսանկարները:
8. Prototype-ը դիզայնի ինտերակտիվ մոդելն է, որը թույլ է տալիս սիմուլյացնել օգտատիրոջ գործողությունները, էջերի անցումները և անիմացիաները՝ նախքան ծրագրավորումը:
9. Տեքստի հիերարխիան ենթադրում է, որ բոլոր տեքստերը պետք է լինեն նույն չափսի և գույնի՝ դիզայնի պարզությունը պահպանելու համար:

1. Կլասի ներսում ֆունկցիաները կոչվում են մեթոդներ:
2. Կլասը ձևանմուշ է (template), որով ստեղծվում են օբյեկտներ:
3. Օբյեկտները չեն կարող ունենալ տարբեր արժեքներ նույն ատրիբուտի համար:
4. Կլասը չի կարող պարունակել տվյալներ (ատրիբուտներ):
5. Բոլոր օբյեկտները պարտադիր ունեն նույն վարքագիծը:
6. Կլասները հնարավոր չէ սահմանել դատարկ (pass հրամանով):
7. Կլասի անունները պետք է լինեն ամբողջությամբ փոքրատառ:
8. Օբյեկտը հնարավոր չէ ստեղծել առանց պարամետրերի:
9. Օբյեկտը կոնկրետ օրինակ (instance) է այդ կլասից:

Նշվածներից n° 3 պնդումներն են ճիշտ վեբ ծրագրավորման (Advanced Web Development) վերաբերյալ: (3 միավոր)

1. HTML լեզուն հիմնականում նախատեսված է Backend ծրագրերի մշակման համար:
2. REST API-ն (Representational State Transfer) օգտագործվում է սերվերի և հաճախորդի միջև տվյալների փոխանակման համար:
3. AJAX տեխնոլոգիան օգտագործվում է բացառապես CSS ոճերը դինամիկ կերպով փոփոխելու համար:
4. JSON ձևաչափը (JavaScript Object Notation) օգտագործվում է տվյալների կառուցվածքային փոխանակման համար:
5. Framework-ները (օր.՝ Django, React, Angular) արագացնում են վեբ հավելվածների մշակումը:
6. CSS-ը համարվում է backend լեզու:
7. Node.js-ը նախատեսված է միայն frontend ծրագրավորման համար:
8. API ինտերֆեյսները թույլ չեն տալիս ծրագրերին հաղորդակցվել միմյանց հետ:
9. SQL հարցումները կիրառվում են միայն frontend-ում:

Նշվածներից n° 3 պնդումներն են ճիշտ կիրառական հավելվածների ստեղծման միջոցների վերաբերյալ: Նշել դրանց համարները: (3 միավոր)

1. Կիրառական հավելվածը նույնն է, ինչ օպերացիոն համակարգը:
2. Կիրառական հավելվածները միշտ աշխատում են միայն օֆլայն (առանց ինտերնետի):
3. Հավելված ստեղծելու համար պարտադիր է ունենալ օպերացիոն համակարգի աղբյուրային կոդը:
4. IDE միջավայրերը չեն ապահովում ծրագրի փորձարկում:
5. Կիրառական հավելվածը նախատեսված է կոնկրետ գործնական խնդրի կամ ծառայության իրականացման համար:
6. Կիրառական հավելվածների ստեղծման համար կարող են օգտագործվել միջավայրեր, ինչպիսիք են՝ Visual Studio, PyCharm, Eclipse:
7. Կիրառական հավելվածները լինում են Backend, WithoutEnd, FrontEnd:
8. Կիրառական հավելվածների մշակման գործընթացում կիրառվում են ինտերֆեյսների և տվյալների բազաների ինտեգրում:
9. Կիրառական հավելվածների մշակումը պահանջում է միայն ծրագրավորման հմտություններ:

Նշվածներից ո՞ր 3 պնդումներն են ճիշտ գունային համադրությունների վերաբերյալ: (3 միավոր)

1. Complementary գույները գունային շրջանակի վրա գտնվում են 90° անկյան տակ:
2. Analogous գույները գունային շրջանակում գտնվում են միմյանց կողքի:
3. Monochromatic համադրությունը պարունակում է միմյանց հակադիր գույներ:
4. Tetradic համադրությունը կազմված է ընդամենը երեք գույնից:
5. Split-Complementary գույները կազմվում են մեկ գույնի և նրա հակադիր երկու հարևան գույներից:
6. Tonal գույները կազմված են միայն ամենավառ և հագեցած երանգներից:
7. Square սխեման միավորում է իրար կողք գտնվող չորս գույները:
8. Triadic գույները հավասարաչափ տեղադրված են գունային շրջանակում:
9. Achromatic համադրությունը ներառում է գունային շրջանակի բոլոր տաք գույները:

Նշվածներից ո՞ր 3 պնդումներն են ճիշտ HTML/CSS-ի վերաբերյալ: (3 միավոր)

1. CSS-ի **display: block;** հատկությունը տարրը դարձնում է inline և թույլ է տալիս դասավորել նույն տողում:
2. HTML-ի **** թեզը օգտագործվում է համարակալված ցուցակներ ստեղծելու համար:
3. CSS-ի **font-size** հատկությունը փոխում է տառատեսակի գույնը:
4. HTML-ի **<input type="password">** թեզը թաքցնում է մուտքագրվող նիշերը:
5. CSS-ի **margin** հատկությունը ավելացնում է տարածություն օբյեկտի սահմաններից ներս:
6. HTML-ի **
** թեզը օգտագործվում է տեքստը թավ դարձնելու համար:
7. CSS-ի **text-decoration** հատկությունը սահմանում է տեքստի գծային ձևավորումը:
8. HTML-ի **<head>** թեզը պարունակում է էջի հիմնական տեսանելի բովանդակությունը:
9. CSS-ի **type** հատկությունը փոխում է տառատեսակի անվանումը:

1. CSS-ի **background-image** հատկությունը փոխում է տեքստի գույնը:
2. CSS-ի **border-radius** հատկությունը օգտագործվում է տարրի անկյունները կլորացնելու համար:
3. HTML-ի **** թեզը բլոկային տարր է և միշտ սկսվում է նոր տողից:
4. CSS-ի **font-family** հատկությունը որոշում է տեքստի տառատեսակը✓
5. CSS-ի **position: fixed;** հատկությունը ֆիքսում է տարրը էկրանի վրա՝ անկախ էջը թերթելուց:
6. CSS-ի **z-index** հատկությունը փոխում է օբյեկտի թափանցիկությունը:
7. HTML-ի **<link>** թեզը օգտագործվում է էջում նկար տեղադրելու համար:
8. CSS-ի **width** հատկությունը փոխում է օբյեկտի **գունային ֆոնը**:
9. HTML-ի **<hr>** թեզը ստեղծում է հիպերհղում դեպի այլ էջ:

Նշված տարբերակներից ո՞ր 3-ն են ճիշտ CSS-ում h1 վերնագիրը կենտրոնացնելու, 2px հաստությամբ կապույտ հոծ եզրագիծ և կապույտ տեքստ ստանալու համար: Նշել դրանց համարները: (3 միավոր)

1. h1 { font-align: center; border: 2px solid blue; text: blue; }
2. h1 { text-align: center; border: 2px solid blue; color: blue; }
3. h1 { align: center; border: 2px solid blue; font-color: blue; }
4. h1 { text-align: center; border: 2px solid blue; color: rgb(0, 0, 255); }
5. h1 { text-position: center; border: 2px solid blue; color: #0000FF; }
6. h1 { text-align: center; border: 2px solid #0000FF; color: #0000FF; }
7. h1 { text-align: middle; border-size: 2px; border-color: blue; color: blue; }
8. h1 { text-align: center; border-weight: 2px; color: blue; }
9. h1 { text-align: center; border: 2px blue; color: blue; }

**Նշվածներից n° 3 պնդումներն են ճիշտ Python-ի պայմանական
օպերատորների (if, elif, else) վերաբերյալ: (3 միավոր)**

1. elif կարող է օգտագործվել առանց նախորդ if հրամանի:
2. Եթե if պայմանը կեղծ է (False), ապա, առկայության դեպքում, else բլոկը միշտ կկատարվի:
3. else պետք է պարտադիր պարունակի պայման:
4. Պայմանական հրամանները չեն կարող տեղադրվել միմյանց ներսում:
5. Պայմանական հրամանը կարող է օգտագործվել միայն թվային արժեքների համար:
6. if հրամանը չի կարող օգտագործվել առանց else-ի:
7. if հրամանը օգտագործվում է, երբ պետք է ստուգվի որոշ պայման:
8. elif նշանակում է “else if” և օգտագործվում է՝ երբ պետք է ստուգվի լրացուցիչ պայման:
9. Եթե մի քանի պայման ճշմարիտ է, Python-ը կատարում է բոլոր ճշմարիտ բլոկները: