

Преподаватель Бобков В.Д.

Студент Захаровский Дарин

Оценка 4 same

Группа УТС-12

**Тестирование № 1**  
по дисциплине «Объектно-ориентированное программирование»  
на тему «Структура и синтаксис языка программирования C#»

Вопрос	Варианты ответов	Ответ
1. Что будет выведено на экран при помощи части кода: Console.WriteLine("Hello, "); Console.WriteLine("world!");	<i>Hello, world!</i>	
2. Какому типу данных принадлежит значение, возвращаемое методом Console.ReadLine();?	<i>string</i>	
3. Какие символы можно использовать в первом символе имени переменных?	А) буквы; Б) цифры; В) нижнее подчеркивание; Г) специальные символы (кроме нижнего подчеркивания); Д) знаки препинания; Е) любые символы.	<i>A B</i>
4. Какие из приведенных типов данных относятся к целочисленным знаковым типам?	А) byte; Б) float; В) int; Г) string; Д) long; Е) char; Ж) bool; З) double.	<i>BD</i>
5. Выберите верные записи: bool Adult = age > 18;	А) да; Б) нет.	<i>A</i>
6. Верна ли запись: { int i = 0; { int i = 2; } }	А) да; Б) нет.	<i>Б</i>
7. Совокупность объектов, характеризующаяся общностью методов и свойств – это:	А) класс; Б) вид; Г) структура; Д) метод.	<i>A</i>
8. Класс – это:	А) любой тип данных, определяемый пользователем; Б) тип данных, определяемый пользователем и сочетающий в себе данные и функции их обработки; В) структура, для которой в программе имеются функции для работы с ней.	<i>Б</i>
9. Выберите верное утверждение:	А) по умолчанию члены класса имеют атрибут private; Б) по умолчанию члены класса имеют атрибут public; В) члены класса имеют доступ только к элементам public.	<i>Б</i>
10. Что необходимо использовать при условиях простого поведения, отсутствие необходимости наследования и размером 18 байт?	А) структуру; Б) класс.	<i>A</i>
11. Полиморфизм – это:	А) средство, позволяющее использовать одно имя для обозначения действий, общих для родственных классов; Б) средство, позволяющее в одном классе использовать методы с одинаковыми именами; В) средство, позволяющее в одном классе использовать методы с разными именами для выполнения одинаковых действий; Г) средство, позволяющее перегружать функции для работы с разными типами или разным количеством аргументов.	<i>B</i>
12. Свойство, при котором объекты содержат описание уровня доступа для атрибутов и действий:	А) наследование; Б) полиморфизм; В) инкапсуляция.	<i>Б</i>

Вопрос	Варианты ответов	Ответ
13. К принципам ООП относятся:	А) абстракция; Б) инкапсуляция; В) наследование; Г) полиморфизм.	БВГ +
14. Выберите верные инициализации массивов:	А) <code>int [] arr = new int [6];</code> Б) <code>int arr = new int [];</code> В) <code>int [6] arr = new int [6];</code> Г) <code>var arr = new[] { "One", "Two", "Three" };</code> Д) <code>int [6] arr;</code> Е) <code>int [] arr.</code> З) <code>int [] arr = int [6].</code>	АГ +
15. Выберите подходящие свойства и методы <code>System.Array</code> :	А) <code>Length</code> ; Б) <code>Reverse()</code> ; В) <code>ToString()</code> ; Г) <code>Range</code> ; Д) <code>Sort()</code> .	АБД +
16. Что будет выведено на экран консоли: <code>StudentClass Petr = new StudentClass();</code> <code>Petr.Name = "Петр";</code> <code>StudentClass Ivan = Petr;</code> <code>Ivan.Name = "Иван";</code> <code>Console.WriteLine (Petr.Name);</code>	А) Петр; Б) Иван.	А -
17. Какое стандартное исключение относится к ошибке преобразования типа данных?	А) <code>FormatException</code> ; Б) <code>ArithmeticException</code> ; В) <code>InvalidCastException</code> ; Г) <code>OutOfMemoryException</code> .	В +
18. Верна ли запись: <code>double x = double.Parse (Console.ReadLine());</code> <code>switch (x) {</code> <code>case 0.1: Console.WriteLine ("x = 0.1"); break;</code> <code>case 0.2: Console.WriteLine ("x = 0.2"); break;</code> <code>default: Console.WriteLine ("x has some other value"); break; }</code>	А) да; Б) нет.	Б +
19. Что происходит с объектом, после того как уничтожается последняя ссылка на него?	А) объект сразу же уничтожается; Б) объект продолжает занимать память, вызывая «Утечку памяти» В) будет уничтожен при следующем запуске сборщика мусора.	В +
20. Какая ошибка может произойти при приведении <code>int</code> к <code>byte</code> ?	А) программа аварийно завершится; Б) произойдет обнуление значения большей по размеру переменной; В) произойдет целочисленное переполнение меньшей по размеру переменной.	В +
21. Конструктор класса – это:	А) список полей и методов класса; Б) программист написавший данный класс; В) особый метод необходимый для инициализации объекта; Г) дочерний класс, необходимый для выделения памяти в куче.	В +
22. Установите соответствие, к каждой позиции первого столбца подберите соответствующую позицию из второго столбца. 1) <code>try/catch</code> ; 2) <code>switch/case</code> ; 3) <code>if/else</code> ; 4) <code>for/while/do</code> ; 5) <code>string</code> ; 6) <code>.Reverse()</code> .	А) тип данных; Б) метод; В) операторы условия; Г) операторы исключений; Д) операторы выбора; Е) операторы циклов.	1) Г 6) Б 2) Д 3) В 4) Е 5) А +
23. Установите соответствие, к каждой позиции первого столбца подберите соответствующую позицию из второго столбца. В порядке возрастания алфавита первого столбца соедините полученные цифры из второго столбца в число. В ответе запишите полученное число в десятичной системе счисления. А) <code>byte</code> ; Б) <code>float</code> ; В) <code>int</code> ; Г) <code>string</code> ; Д) <code>long</code> ; Е) <code>char</code> ; Ж) <code>bool</code> ; З) <code>double</code> .	0) целочисленный тип данных; 1) вещественный тип данных; 10) символьный тип данных; 11) логический тип данных. $\begin{matrix} 109876543210 \\ 01010010111 = \\ = 512 + 128 + 16 + 4 + 2 + 1 = \\ = 663 \end{matrix}$	А) 0 Б) 1 В) 0 Г) 10 Д) 0 Е) 10 Ж) 11 З) 1 +