SET 1

# Question 1

|  |
| --- |
| *Question* |
| 1. Se considera directorul E:\Temp in care se gaseste, printre altele, doar un fisier executabil. Sa se |
| indice enunturile adevarate referitoare la urmatoarea sectenta de cod: DirectoryInfo di = new |
| DirectoryInfo(“E:\Temp”); foreach (FileInfo fi in di.GetFiles(“.exe.”)) { Console.Writeline(“Fisierul \”” + |
| fi.FullName + “\””); } |
| *Answer* |

○ a. Secventa de cod este gresita, deoarece nu este corecta instantierea obiectului di

○ b. Secventa de cod este corecta, in fereastra de Command Prompt se afiseaza un rand in care se specifica sirul “Fisierul”, urmat de numele fisierului executabil intre ghilimele

○ c. Secventa de cod este gresita, deoarece sunt folosite doua semne de ghilimele consecutive

----obs: DirectoryInfo di = new DirectoryInfo(@"c:\MyDir") sau DirectoryInfo di = new DirectoryInfo("c:/MyDir").

# Question 2

|  |
| --- |
| *Question* |
| 2. Se considera directorul E:\Temp in care se gaseste, printre altele, doar un fisier executabil. Sa se |
| indice enunturile adevarate referitoare la urmatoarea sectenta de cod: DirectoryInfo di = new |
| DirectoryInfo(“E:/Temp”); foreach (FileInfo fi in di.GetFiles(“.exe.”)) { Console.Writeline(“Fisierul \” ” + |
| fi.FullName + “\””); } |
| *Answer* |

○ a. Secventa de cod este gresita, deoarece nu este corecta instantierea obiectului di

○ b. Secventa de cod este corecta, in fereastra de Command Prompt se afiseaza un rand in care se specifica sirul “Fisierul”, urmat de numele fisierului executabil intre ghilimele

○ c. Secventa de cod este gresita, deoarece sunt folosite doua semne de ghilimele consecutive

# Question 3

|  |
| --- |
| *Question* |
| 3. Daca intTabl este un tablou de 5 intregi, declarat astfel: int[] intTabl = new int[5]; care din urmatoarele |
| secvente de cod este corecta pentru a creste dimensiunea tabloului la 10 elemente? |
| *Answer* |

○ a. intTabl = new int[10];

○ b. int[] int Tabl = int[10];

○ c. intTabl.Length = 10;

○ d. int[] intTab; = new int[10];

Obs----

# Question 4

|  |
| --- |
| *Question* |
| 4. Indicati enunturile adevarate referitoare la proprietati: |
| *Answer* |

○ a. accesorul get trebuie sa se termine cu o intructiune return

○ b. accesorul get intoarce o valoare, de exemplu, poate intoarce simplu valoarea campului asociat proprietatii

○ c. se defineste doar accesorul get in cazul in care se doreste crearea unei proprietati accesibila doar la citire

○ d. la apelul accesorului get o proprietate trebuie sa altereze starea variabilei associate

Obss—get (citire) set (scriere)

# Question 5

|  |
| --- |
| *Question* |
| 5. Indicati enunturile false referitoare la proprietati: |
| *Answer* |

○ a. accesorul set primeste automat un parametru special numit value, care contine atibuita proprietatii

○ b. la apelul accesorului set o proprietate nu trebuie sa altereze starea variabilei asociate

○ c. se defineste doar accesorul set in cazul in care se doreste crearea unei proprietati accesibila doar la scriere

○ d. parametrul corespunzator accesorului set trebuie defiit explicit de programator

Obs--- la set se pune value(rasp d.).

# Question 6

|  |
| --- |
| *Question* |
| 6. Indicati care din urmatoarele enunturi referitoare la structuri sunt adevarate: |
| *Answer* |

○ a. Structurile sunt tipul referinta

○ b. Structurile sunt tipuri valoare

○ c. In cazul structurilor nu este permisa mostenirea

# Question 7

|  |
| --- |
| *Question* |
| 7. Indicati secventele de cod corecte pentru a verifica existenta fisierului Demo.txt de pe C: 1. if |
| (File.Exists(“C:/Demo.txt”)) { //... } 2. if (File.Exists(@”C:\Demo.txt”)) { //... } 3. if (File.Exists(“C:\Demo.txt”)) |
| { /... } |
| *Answer* |

○ a. 1

○ b. 3

○ c. 2

# Question 8

|  |
| --- |
| *Question* |
| 8. Care este prototipul corespunzator punctului de intrare pentru o aplicatie C# la nivel de consola? |
| *Answer* |

○ a. static void main (string[] args)

○ b. static void Main (chars \*args)

○ c. static void maine (strings[] args)

○ d. void Main (strings[] args)

○ f. static void Main(string[] args)

Obs---trebuie sa fie cu litere mari Main, sa fie “static” si sa avem string[] args

# Question 9

|  |
| --- |
| *Question* |
| 9. Indicati care din urmatoarele enunturi sunt adevarate: |
| *Answer* |

○ a. se permite specificarea literalilor in format octal

○ b. termenul de literali desemneaza valori fixate, reprezentate intr-un format accesibil omului

○ c. se poate preciza explicit tipul pentru un literal, daca se adauga un sufix specific

○ d. literalii C# pot i de rice tip valoric, modul de reprezentare depinzand de tipul sau

# Question 10

|  |
| --- |
| *Question* |
| 10. Indicati enunturile adevarate referitoare la interfete: |
| *Answer* |

○ a. In cazul unei interfete se pot defini corpurile metodelor, proprietatilor, evenimentelor sau indexarilor necesare

○ b. Este permisa mostenirea interfetelor

○ c. O interfata poate fi instantiata direct

# Question 11

|  |
| --- |
| *Question* |
| 11. Care din urmatoarele clase nu pot fi mostenite? |
| *Answer* |

○ a. Abstract –se poate

○ b. Public

○ c. Sealed

# Question 12

|  |
| --- |
| *Question* |
| 12. O clasa poate contine: |
| *Answer* |

○ a. destructori

○ b. formulare

○ c. constructori

○ d. alte clase

○ e. module

○ f. structuri

○ g. constante

# Question 13

|  |
| --- |
| *Question* |
| 13. Indicati enunturile false referitoare la exceptii: |
| *Answer* |

○ a. blocul catch poate intercepta posibile exceptii lansate de program in blocul try

○ b. blocul finally contine codul care trebuie executat obligatoriu la iesirea dint-un bloc try, indiferent de faptul ca in blocul try s-a generat sau nu o exceptie

○ c. ordinea in care se declara blocurile de tip catch este importanta, de la general la particular

○ d. existenta blocului finally este obligatorie

# Question 14

|  |
| --- |
| *Question* |
| 14. Indicati enunturile adevarate pentru un obiect instanta a clasei HashTable: |
| *Answer* |

○ a. Key nu poate fi null

○ b. reprezinta o colectie de cheie-valori

○ c. Value nu poate fi null

# Question 15

|  |
| --- |
| *Question* |
| 15. Tipul implicit pentru eveniment este: 1. String 2. Double 3. Integer 4. void |
| *Answer* |

○ a. 1

○ b. 2

○ c. 3

○ d. 4

# Question 16

|  |
| --- |
| *Question* |
| 16. Indicati enunturile adevarate referitoare la urmatoarea secventa de cod: interface ITest { void Demo(); |
| } class Program: ITest { 3 public static void Main() { System.Console.Writeline(“hello”); } void Demo() { |
| System.Console.Writeline(“In metoda Demo”); } } |
| *Answer* |

○ a. Secventa de cod este gresita, deoarece in clasa Program, metoda Demo nu are modificatorul de acces “public”

○ b. Secventa de cod este corecta, in clasa Program s-a definit corect metoda Demo

○ c. Secventa de cod nu este corecta, deoarece in interfata nu s-a definit corpul metodei

Demo

Obs--- trebuia pus public void Demo() in clasa Program

# Question 17

|  |
| --- |
| *Question* |
| 17. Sa se indice enunturile adevarate valabile pentru urmatoarea secventa de cod: interface ITest { void |
| Demo() { System.Console.Writeline(“In metoda Demo”); } } class Program: ITest { public static void Main() |
| { //... } } |
| *Answer* |

○ a. Secventa de cod este gresita

○ b. Secventa de cod este gresita, deoarece o interfata nu poate defini o metoda ○ c. Secventa de cod este gresita, deoarece Main nu poate fi static

# Question 18

|  |
| --- |
| *Question* |
| 18. Indicati enunturile adevarate referitoare la exceptii: |
| *Answer* |

○ a. un bloc try trebuie sa fie urmat obligatoriu de unul sau mai multe blocuri catch

○ b. la generarea unei exceptii, controlul executiei programului este transmis unuia dintre blocurile catch ce urmeaza blocul try, in functie de tipul exceptiei produse

○ c. blocul de cod care poate genera o exceptie trebuie impachetat intr-un bloc try

# Question 19

|  |
| --- |
| *Question* |
| 19. Indicati enunturile adevarate referitoare la exceptii: |
| *Answer* |

○ a. notiunii de exceptie trebie sa i se asocieze si un context

○ b. o exceptie este un obiect ccare incapsuleaza informatie despre o situatie anormal

○ c. la tratarea exceptiilor programatorul trebuie sa intoarca un cod de eroare corespunzator

○ d. toate exceptiile sunt organizate intr-o ierarhie si sunt derivate din clasa predefinita

Exception

# Question 20

|  |
| --- |
| *Question* |
| 20. Indicati enunturile adevarate: |
| *Answer* |

○ a. este obligatoriu ca o indexare sa lucreze cu un tablou, nu numai sa ofere o functionalitate care se apropie de cea a tablourilor, din punct de vedere al utilizatorilor

○ b. o indexare permite unui obiect sa fie indexat intocmai ca si un tablou

○ c. ca si tablourile, indexarile pot avea una sau mai multe dimensiuni

# Question 21

|  |
| --- |
| *Question* |
| 21. Indicati enunturile adevarate referitoare la pointeri in CSharp: |
| *Answer* |

○ a. pentru utilizarea pointerilor, trebuie utilizata optiunea de copmpilare/unsafe

○ b. operatorii pe pointeri se pot utiliza doar in contexte sigure

○ c. pentru utilizarea pointerilor, cuvantul cheie unsafe trebuie utilizat atat la definirea unei metode ce utilizeaza pointeri, cat si la apelul acesteia

# Question 22

|  |
| --- |
| *Question* |
| 22. Care din urmatoarele secvente reprezinta o declaratie valida pentru un nume de fisier 1. string strPath |
| = “c:\\abc.txt”; 2. string strPath = @”c:\abc.txt”; 3. string strPath = “c:/abc.txt”; |
| *Answer* |

○ a. Secventa 1 este gresita

○ b. Secventa 2 este corecta

○ c. Secventa 3 este gresita

○ d. Secventa 2 este Gresita

○ e. Secventa 3 este corecta

○ f. Secventa 1 este corecta

# Question 23

|  |
| --- |
| *Question* |
| 23. Care este rezultatul executiei secventei de int [, ,] arr = new int [5, 8, 10]; |
| Console.WriteLine(arr.Length + “ “ + arr.GetLength(0) + “ “ + arr.GetLength(1)); |
| *Answer* |

○ a. 5 8 10

○ b. 5 5 8

○ c. 400 8 10

○ d. 0 5 8

○ e. 400 5 8

○ f. 40 8 10

○ g. 400 40 10

Obs: 400=5\*8\*10,

getLenght(x)- ne da length ul ot dimensiunea x

# Question 24

|  |
| --- |
| *Question* |
| 24. Indicati care din urmatoarele enunturi sunt false: |
| *Answer* |

○ a. o variabila de tip valoare contine date (valori)

○ b. o variabila de tip valoare poate fi null

○ c. o variabila de tip valoare nu poate fi null (la o poza sunt pe dos, verifica)

# Question 25

|  |
| --- |
| *Question* |
| 25. Indicati enunturile false referitoare la interfete: |
| *Answer* |

○ a. In cadrul unei interfete se pot defini campuri

○ b. Pentru declararea interfetelor se foloseste cuvantul cheie “interface”

○ c. Interfetele sunt similare claselor abstracte

# Question 26

|  |
| --- |
| *Question* |
| 26. Indicati care din urmatoarele enunturi sunt adevarate: |
| *Answer* |

○ a. o variabila de tip referinta nu poate fi null

○ b. o variabila de tip referinta daca este null, indica faptul ca nu refera sau pointeaza la nici un obiect

○ c. o variabila de tip referinta, daca nu este null, pointeaza la un obiect de tipul specificat si care este alocat deja in heap

# Question 27

|  |
| --- |
| *Question* |
| 27. Secventa de cod: class Complex { //... public string afis() { return “nr. complex”; } } class Program { |
| static void Main (string[] args) { Complex c; Console.Wtile(c.afis()); } |
| *Answer* |

○ a. este corecta, rezultatul executiei fiind ”nr. complex”

○ b. va genera o eroare de compilare

○ c. va genera o exceptie

Obs—nu este instantiat C-ul

# Question 28

|  |
| --- |
| *Question* |
| 28. Indicati care din urmatoarele enunturi sunt adevarate: |
| *Answer* |

○ a. namespace-urile pot fi organizare intr-o ierarhie

○ b. spatiul de nume realizeaza o grupare semantica de elemente, cum ar fi clase sau alte spatii de nume

○ c. spatiile de nume sunt utilizare pentru a evita coliziunile de nume

○ d. prin utilizarea sptiilor de nume nu se poate asigura unicitatea numele utilizate intr-un anumit program sau proiect

# Question 29

|  |
| --- |
| *Question* |
| 29. Care este rezultatul executiei secventei de cod: int d=0; int c=100; bool ok; ok=(d!=0)&(c%d==0); |
| Console.Writeline(ok); |
| *Answer* |

○ a. Nu se afiseaza nimic Programul va genera o exceptie (gresit &)

○ b. Se afiseaza valoarea False (daca este scris &&)

○ c. Se afiseaza valoarea true

○ d. Se afiseaza valoarea 0

○ e. Se afiseaza valoarea 1

# Question 30

|  |
| --- |
| *Question* |
| 30. Este corecta urmatoarea secventa de cod in C#? int a=5; if(a) { //secventa de cod } |
| *Answer* |

○ a. Da

○ b. Nu

Obs – in C# nu functioneaza chestia aia if(a)

# Question 31

|  |
| --- |
| *Question* |
| 31. Secventa de cod: class student { public string nume; public int nota; } class Program { stativ void |
| Main(string[] args) { student[] vect = new student[3]; vect\*0+.nume = “ionescu”; vect[0].nota = 9; } } |
| *Answer* |

○ a. nici unul dintre raspunsuri nu este corect

○ b. va genera o exceptie

○ c. va genera o eraore de compilare

# Question 32

|  |
| --- |
| *Question* |
| 32. Se poate supraincarca un operator in limbajul C#, prin intermediul unei metode nestatice? |
| *Answer* |

○ a. Nu

○ b. Da

# Question 33

|  |
| --- |
| *Question* |
| 33. Secventa de cod: public static void RefTest(ref int iVal1) { iVal1 +=2; } 7 static void Main(string[] args) { |
| int il RefTest(ref i); Console.Writeline(i); } |
| *Answer* |

○ a. va genera o eroare de compilare

○ b. este corecta, rezultatul executiei fiind “2”

○ c. va genera o exceptie

# Question 34

|  |
| --- |
| *Question* |
| 34. Care este rezultatul executiei secventei de cod: int [][]jnumere = new int[][] {new int[]{1, 3, 4}, new |
| int[]{2, 4, 6, 8, 10}}; System.Console.WriteLine (jnumere.Length);  1 2 3  2 4 6 8 10  2 linii  5 coloane |
| *Answer* |

○ a. Se afiseaza valoarea 3

○ b. Se afiseaza valoarea 8

○ c. Nici unul dintre raspunsuri nu este corect

○ d. Se afiseaza valoarea 5

○ e. Nu se executa nimic. Se genereaza o eroare de compilare, deoarece declararea tabloului nu respecta sintaxa C#

# Question 35

|  |
| --- |
| *Question* |
| 35. Indicati modalitatile corecte de declarare a array-urilor in C# |
| *Answer* |

○ a. int[,]numbers1;

○ b. int v[][];

○ c. int [2]v;

○ d. int []v;

○ e. int v[2];

# Question 36

|  |
| --- |
| *Question* |
| 36. Indicati modalitatile corecte de declarare si initializare a tablourilor in C# |
| *Answer* |

○ a. int []v;

○ b. int [,]numbers1;

○ c. intv[2];

○ d. int v[][]; ○ e. int [2]v;

# Question 37

|  |
| --- |
| *Question* |
| 37. In C#, numarul de elemente dintr-un vector poate fi obtinut cu |
| *Answer* |

○ a. proprietatea length

○ b. proprietatea Lengths

○ c. proprietatea Length

○ d. proprietatea Size

○ e. metoda Length()

○ f. metoda length()

○ g. metoda size()

# Question 38

|  |
| --- |
| *Question* |
| 38. Care din urmatoarele enunturi sunt corecte relative la secventa de cod de mai jos: 8 int [ , ] intTabl = |
| {{7, 1, 3}, {2, 9, 6}};  Int [,][] tab= new int [2][3] |
| *Answer* |

○ a. intTabl reprezinta un tablou cu 2 randuri si 3 coloane

○ b. intTabl.GetUpperBound(1) va returna valoarea 2

○ c. intTabl.GetUpperBound(0) va returna valoarea 2

# Question 39

|  |
| --- |
| *Question* |
| 39. In limbajul C# |
| *Answer* |

○ a. Nici unul dintre raspunsuri nu este corect

○ b. Exista clase statice si vor contine doar membri statici

○ c. Nu exista clase statice

○ d. Exista clase statice si pot contine atat membri statici cat si nestatici

# Question 40

|  |
| --- |
| *Question* |
| 40. Indicati care din enunturile referitoare la metoda Main sunt adevarate: |
| *Answer* |

○ a. metoda Main reprezinta punctul de intrare al unui program C#

○ b. fiecare aplicatie C# trebuie sa defineasca o metoda Main in una din clase

○ c. se gaseste iin exteriorul unei definitii de clase

○ d. este declarata static: deci, pentru ca metoda sa fie apelata nu este necesata instantierea vreunei clase

SET 2

# Question 1

|  |
| --- |
| *Question* |
| 41. Indicati enunturile false referitoare la clase si obiecte: |
| *Answer* |

# ○ a. o clasa reprezinta prototipul unui obiect ○

b. operatia prin care pe baza unui obiect se obtine o clasa se numeste instantiere

○ c. un obiect reprezinta o instanta a unei clase

○ d. o clasa este un tip care contine descrierea unui obiect

Obs—operatia prin care pe baza unei clase se obtine un obiect se numeste instantiere

## Question 2

|  |
| --- |
| *Question* |
| 42. Secventa de cod int []a; a[0]=1; a[1]=2; a[2]=3; Console.WriteLine(a\*0++ “ “ + a\*1++ “ “ +a\*2+); |
| *Answer* |

# ○ a. va genera o eroare de compilare

○ b. va genera o exceptie deoarece pentru fiecare vectorul a nu s-a alocat memorie ○ c. este corecta, rezultatul executiei fiind “1 2 3”

## Question 3

|  |
| --- |
| *Question* |
| 43. Se poate supraincarca un operator in limbajul C#, prin intermediul unei metode nestatice? |
| *Answer* |

# ○ a. Nu

○ b. Da

## Question 4

|  |
| --- |
| *Question* |
| 44. Se permite definirea, in cadrul unei structuri, a unui constructor fara lista de parametri? |
| *Answer* |

# ○ a. Nu

○ b. Da

## Question 5

|  |
| --- |
| *Question* |
| 45. Indicati modalitatile corecte de declarare si initializare a vectorilor in C# |
| *Answer* |

○ a. int v[2];

○ b. int [,]numbers1; ○ c. int[]v;

○ d. int[2]v;

○ e. int[][]v;

## Question 6

|  |
| --- |
| *Question* |
| 46. Indicati care din urmatoarele enunturi sunt false |
| *Answer* |

○ a. literalii “copie la indigo” sunt afisati exact la fel cum sunt introdusi in textul programului

# ○ b. literalii “copie la indigo” nu pot include mai multe linii de text

○ c. se permite utilizarea literalilor hexazecimali, prin utilizarea prefixului 0x

○ d. literalii de tip “copie la indigo” sunt reprezentati sub forma unui sir de caractere ce incep cu caracterul „@”

## Question 7

|  |
| --- |
| *Question* |
| 47. Indicati enunturile adevarate: |
| *Answer* |

# ○ a. Un dll este o biblioteca de functii utilizabile in alte programe executabile ○

# b. Intr-un dll nu se va defini o metoda Main

○ c. C# nu permite incarcarea dinamica a DLL-urilor

## Question 8

|  |
| --- |
| *Question* |
| 48. Indicati enunturile adevarate: |
| *Answer* |

# ○ a. XML ca si HTML foloseste taguri si atribute

# ○ b. XML ofera o modalitate simpla de organizare structurata a informatiei

○ c. XML nu permite definirea de tag-uri proprii

## Question 9

|  |
| --- |
| *Question* |
| 49. Principalele componente ale unui furnizor de date sunt: |
| *Answer* |

○ a. Connection

○ b. DataTable

# ○ c. Command

○ d. DataSet

## Question 10

|  |
| --- |
| *Question* |
| 50. Indicati care din urmatoarele enunturi sunt false: |
| *Answer* |

○ a. pentru a implementa o interfata, numele interfetei trebuie sa fie specificat dupa numele clasei, la fel cum este specificata o clasa de baza

# ○ b. toate metodele interfetelor sunt implicit public, dar se pot aplica modificatori de acces

○ c. o clasa care implementeaza o interfata trebuie sa defineasca toate metodele care se regasesc in interfata respectiva, nu doar anumite parti ale interfetei

# ○ d. in cazul in care o clasa mosteneste o clasa de baza si, in acelasi timp, implementeaza una sau mai multe interfete, numele clasei de baza trebuie sa fie ultimul in lista de entitati separate prin virgule

## Question 11

|  |
| --- |
| *Question* |
| 51. Identificati enunturile false: |
| *Answer* |

# ○ a. Fiecare fir de executie poate contine unul sau mai multe procese

○ b. Fiecare aplicatie ce ruleaza in cadrul unui sistem de operare este reprezentata de un proces

# ○ c. Nu este nicio legatura intre procese si fire de executie

○ d. Fiecare proces poate contine unul sau mai multe fire de executie

## Question 12

|  |
| --- |
| *Question* |
| 52. Indicati enunturile false: |
| *Answer* |

○ a. un data provider reprezinta un set clase ADO.NET ce permit accesul la tip de baza de date, conectarea la baza de date, executia de comenzi SQL si preluarea rezultatelor comenzilor

○ b. la utilizarea unei anumite surse de date pentru o aplicatie este important sa se foloseasca provider-ul potrivit

# ○ c. nu exista provider nativ .NET care sa suporte baze de date pentru Oracle si SQL Server

## Question 13

|  |
| --- |
| *Question* |
| 53. Indicati care din urmatoarele enunturi sunt false |
| *Answer* |

○ a. dupa ce a fost definita, o interfata poate fi implementata de oricate clase

○ b. o clasa poate implementa oricat de multe interfete

# ○ c. membrii interfetelor pot fi declarari static

○ d. interfetele nu pot defini constructori, destructori sau metode operator

## Question 14

|  |
| --- |
| *Question* |
| 54. Indicati care din urmatoarele enunturi sunt adevarate |
| *Answer* |

○ a. interfetele pot avea variabile membre

○ b. o interfata este un tip de referinta, care nu poate fi instantiat, ci contine doar o colectie de declaratii de metode

○ c. o interfata nu poate sa mosteneasca mai multe interfete

# ○ d. o interfata poate contine metode, proprietati, evenimente, indexatori

## Question 15

|  |
| --- |
| *Question* |
| 55. Obiectele ADO.NET connection-based |
| *Answer* |

# ○ a. nu utilizeaza aceasta conventie de nume cu prefixare tipului de provider

○ b. sunt prefixate de tipul provider-ului

○ sunt independente de sursa de date

## Question 16

|  |
| --- |
| *Question* |
| 56. Sa se indice enunturile false |
| *Answer* |

# ○ a. in C# nu se poate realiza depanarea unui DLL deoarece nu este direct executabil

○ b. depanarea unui dll se poate realiza considerand doua proiecte intro solutie visual studio un proiect va fi DLL-ul iar celalalt proiect va fi executabil

○ c. depanare unui dll se poate realiza considerand un proiect executabil care va contine namespace ul dll ului cu toate clasele aferente si in plus o clasa cu o metoda Main

## Question 17

|  |
| --- |
| *Question* |
| 57. Care din urmatoarele secvente de instruciuni sunt corecte si valide int iInteger = 1; long ILongInteger |
| = 2; double dDoublePrecision = 3,456l ILongInteger – iInteger; //1 dDoubePrecision = iInteger; //2 iInteger |
| = ILongInteger; //3 ILongInteger = dDoublePrecision; //4 |
| *Answer* |

○ a. Instructiunea 3

○ b. instructiunea 1

○ c. instructiunea 4

# ○ d. instructiunea 2

## Question 18

|  |
| --- |
| *Question* |
| 58. Obiecte de tipul command |
| *Answer* |

# ○ a. permite executia unei comenzi pe server si preluarea rezultatelor

○ b. permite interactiunea cu baza de date fara a fi necesara cinectarea la baza de date ○ c. este utilizat pentru a stabili o conexiune la o baza de date

## Question 19

|  |
| --- |
| *Question* |
| 59. ADO.NET ofera urmatoarele tipuri de obiecte |
| *Answer* |

# ○ a. orientate pe legatura cu sursa de date (connection-based)

○ b. orientate pe locatie (location based)

○ c. orientate pe continut

## Question 20

|  |
| --- |
| *Question* |
| 60. Indicati care din urmatoarele enunturi sunt false: |
| *Answer* |

# ○ a. framework-ul .net nu permite utilizarea spatiilor de nume definite de programator, ci doar predefinite

○ b. declaratia unui spatiu de nume consta in utilizarea cuvantului cheie namespace, urmat de numele spatiului de nume si corp

○ c. se poate crea un spatiu de nume in cadrul altui spatiu de nume, creandu-se astfel sptii de nume imbricate

○ d. introducerea spatiului de nume se realizeaza prin directiva using

## Question 21

|  |
| --- |
| *Question* |
| 61. Indicati care din urmatoarele enunturi sunt adevarate |
| *Answer* |

○ a. un sir de caractere nu poate contine valori null

# ○ b. tipul de date string este utiizat pentru a defini un set de caractere unicode

# ○ c. in C# stringurile sunt obiecte, deci tipul string este un tip de referinta

○ d. in C# stringurile se termina cu zero

## Question 22

|  |
| --- |
| *Question* |
| 62. Indicati daca urmatoarea secventa de cod este corecta: switch(i) case ‘1’: case ‘2’: case ‘3’: |
| Console.WriteLine,“i este 1, 2 sau 3”-; break; case ‘4’: Console.WriteLine,“valoare nepermisa”-; break; |
| *Answer* |

○ a. DA

# ○ b. NU

## Question 23

|  |
| --- |
| *Question* |
| 63. Este corect urmatorul exemplu XML? <?xml version ="1.0"?> <Angajati> <Angajat AngajatID="1"> |
| <Prenume>Ion</Prenume> <Nume>Popescu</Nume> <Salar>40000</Salar> </Angajat> <Angajat |
| AngajatID="2"> <Prenume>Maria</Prenume> <Nume>Cusnir</Nume> <Salar>50000</Salar> |
| </Angajati> |
| *Answer* |

○ a. Da, XML permite definirea de taguri proprii

# ○ Nu, deoarce nu este inchis tagul

○ Nu, deoarece XML nu permite definirea de taguri proprii

## Question 24

|  |
| --- |
| *Question* |
| 64. Care din urmatoarele elemente reprezinta componente ale cadrului de lucru .NET? 1. Aplicatii |
| ASP.NET 2. CLR 3. Biblioteca de clase a framework-ului 4. Aplicatii WinForm 5. Servicii Windows |
| *Answer* |

○ 4

# ○ 2 ○ 3

○ 5

○ 1

## Question 25

|  |
| --- |
| *Question* |
| 65. Se considera urmatoarea secventa de cod: string strVal; int nVal; strVal = Console.ReadLine(); |
| if(Int32.TryParse(strVal, out nVal)) { Console.WriteLine(“Succesorul lui ,0- este ,1-”, nVal, nVal+1); } else { |
| Console.WriteLine(“Numarul citit nu este valid”); } Sa se indice enunturile adevarate: |
| *Answer* |

○ a. secventa de cod este gresita, nu exista metoda TryParse

○ b. secventa de cod este gresita, apelul lui TryParse este gresit

# ○ c. secventa de cod este corecta, se afiseaza succesorul numarului introdus de utilizator, daca acest numar este intreg, altfel se afiseaza un mesaj explicativ

## Question 26

|  |
| --- |
| *Question* |
| 66. Care din urmatoarele enunturi sunt adevarate: |
| *Answer* |

○ a. Daca declaratiile a doua metode coincid, ele pot fi apelate simultan prin acelasi obiect delegate

# ○ b. Declaratia unui delegate trebuie sa coincida cu declaratia metodei pe care o va apela

○ c. O delegare ofera o modalitate de a transmite tablouri unei metode

## Question 27

|  |
| --- |
| *Question* |
| 67. Care este rezultatul obtinut la executia urmatoarei secvente de cod: ... Hashtable zileSaptamana = |
| new Hashtable(); zileSaptamana.Add(1, “Duminica”); zileSaptamana.Add(1, “Luni”); |
| *Answer* |

# ○ a. exceptie la incercarea de a adauga un element in colectie cu aceeasi cheie cu a unuia existent

○ b. eroare, este gresit apelul lui Add cu doia valori

○ c. secventa corecta, se adauga doua elemente in colectie

○ d. eroare, nu se pot adauga noi elemente intr-o colectie folosind metoda Add ○ e. eroare, nu este corecta instantierea obiectului zileSaptamana

## Question 28

|  |
| --- |
| *Question* |
| 68. Sa se indice raspunsurile corecte pentru completarea urmatorului enunt, astfel incat acesta sa fie |
| adevarat: Variabilele de tip pointer sunt utilizate pentru a retine ... unei variabile |
| *Answer* |

○ a. valoarea

○ b. numele

○ c. -; in C# nu se pot folosi niciodata pointeri

# ○ d. adresa

## Question 29

|  |
| --- |
| *Question* |
| 69. C# nu permite |
| *Answer* |

○ a. mostenire

# ○ b. mostenire multipla

○ c. abstractizare

○ d. polimorfism

## Question 30

|  |
| --- |
| *Question* |
| 70. Sa se indice enunturile adevarate: |
| *Answer* |

○ a. Pentru concepte diferite, folositi nuante diferite, nu culori diferite

○ b. culorile au un impact major in dezvoltarea interfetelor utilizator

○ c. intr-o interfata numarul magic de culori este 9

# ○ d. folosirea corecta a culorilor poate imbunatati procesul de memorare

## Question 31

|  |
| --- |
| *Question* |
| 71. Ce instructiune poate fi folosita pentru a obtine numarul de elemente stocate in tabloul intTabl: int[] |
| intTabl = {1, 2, 3}; |
| *Answer* |

○ a. secventa de cod este gresita

○ b. intTabl.GetMax;

○ c. intTab;.Highest(0);

# ○ d. intTabl.GetUpperBound(0);

## Question 32

|  |
| --- |
| *Question* |
| 72. Care este rezultatul obtinut la executia urmatoarei secvente de cod: ArrayList arrayZile = new |
| ArrayList(new string\*+ ,“Luni”, “Marti”, “Miercuri”, “Joi”, “Vineri”-); arrayZile\*5+=”Sambata”; |
| *Answer* |

○ a. eroare, elementele unei colectii de tip ArrayList nu pot fi accesate prin indexare

○ b. eroare, nu se poate initializa un obiect de tip ArrayList pe baza unui tablou de siruri de caractere

○ c. eroare, nu este corecta initializarea tabloului de siruri de caractere

# ○ d. generarea unei exceptii, se incearca accesarea unui element pentru care nu s-a alocat memorie

○ e. secventa corecta, se adauga inca un element in colectie

## Question 33

|  |
| --- |
| *Question* |
| 73. Care este rezultatul obtinut la executia urmatoarei secvente de cod: ... 14 Hashtable zileSaptamana = |
| new Hashtable(); zileSaptamana.Add(“Duminica”, 1); zileSaptamana.Add(“Luni”, 1); |
| *Answer* |

○ a. exceptie la incercarea de a adauga un element in colectie cu aceeasi cheie cu a unuia existent

○ b. eroare, este gresit apelul lui Add cu doua valori

○ c. eroare, nu se pot adauga noi elemente intr-o colectie folosind metoda Add

○ d. eroare, nu este corecta instantierea obiectului zileSaptamana

# ○ e. secventa corecta, se adauga doua elemente in colectie

## Question 34

|  |
| --- |
| *Question* |
| 74. Identificati enunturile adevarate referitoare la interfete: |
| *Answer* |

○ a. O interfata poate contine date si metode statice

○ b. Daca intr-un spatiu de nume a fost definita o clasa care implementeaza o interfata, nu se mai poate defini o alta clasa care implementeza respectiva interfata

○ c. O interfata poate contine doar declaratii de metode

○ d. O clasa poate implementa o singura interfata

# ○ e. O clasa care implementeaza o interfata poate implementa explicit membrii interfetei respective

## Question 35

|  |
| --- |
| *Question* |
| 75. Indicati enunturile false referitoare la cuvintele cheie checked si unchecked |
| *Answer* |

○ a. cuvantul cheie checked este utilizat pentru a verifica daca o expresie produce o depasire

○ b. cuvantul cheie unchecked este utilizat pentru a ignora o eventuala depasire produsa de evaluarea unei expresii

# ○ c. in cazul utilizarii cuvantului cheie checked, rezultatul obtinut in urma evaluarii unei expresii va fi trunchiat astfel incat sa se incadreze in limitele corespunzatoare tipului stabilit de expresie

## Question 36

|  |
| --- |
| *Question* |
| 76. Membrii unei echipe care lucreaza pentru proiectarea interfetelor utilizator trebuie sa aiba competente |
| in: |
| *Answer* |

# ○ a. Design grafic

○ b. Ergonomie

○ c. Sociologie

○ d. Psihologie

# ○ e. Inginerie soft

## Question 37

|  |
| --- |
| *Question* |
| 77. Care din urmatoarele secvente sunt corecte? 1. using System; 2. using System.Collections; 3. using |
| System.Windows.Forms; |
| *Answer* |

○ a. Nicio varianta nu este corecta, deoarece spatiile de nume sunt introduse prin “used”

○ b. Varianta 2 este gresita, deoarece nu exista spatiu de nume Collections

○ c. Nicio varianta nu este corecta, deoarece nu se foloseste la sfarsit “;”

# ○ d. toate

## Question 38

|  |
| --- |
| *Question* |
| 78. Care din urmatoarele enunturi sunt adevarate: |
| *Answer* |

○ a. Elementele unui tablou in scara sunt ordonate implicit

# ○ b. Tablourile pot fi matriceale sau in scara

○ c. Nu se pot folosi tablouri in scara in C#

## Question 39

|  |
| --- |
| *Question* |
| 79. Secventa de cod: Class Complex{ //... Public string afis() { Return „nr.complex”; }} Class Program{ |
| Static void Main(string[] args) { Complex c; Console.Write(c.afis()); } } |
| *Answer* |

# ○ Va genera o eroare de compilare

○ Va genera o exceptie

1 - DateTime.Now.ToString(“dddd,dd MMMM YYYY HH:mm:ss”)- Fals? || mai multe variante de răspuns(cauti tu)

Luni, 20 Iunie 2022 10:01:02

2 - Care sunt adevarate?:(selectezi tu)

-elementele unui tablou sunt salvate aleatoriu in memorie

-pentru a crea instanța unui tablou nu este necesar new

-tablou neregulat este un tablou de tablouri

-elementele oricărui tablou nu pot fi tipuri referinta

3 - DateTime.Now.ToString(“MMMM dd”)- Fals? || mai multe variante de răspuns(cauti tu)

Martie 10

4 - Cand “Main” este declarata static:(selectezi tu)

-nu este necesara instantierea

-se gaseste in exteriorul unei definitii de clase

-aici mai erau doua afirmatii false

-toate sunt false

5 - DateTime.Now.ToString(“H mm”)

10:30

6 - arrayZile (primea) arrayList(new String[]{“Duminica” “Luni” “Marti” “Miercuri” “Joi” “Vineri”})

     arrayZile[5]= “Sambata”

Variante de raspuns:

-eroare de compilare

-exceptie pt ca nu s-a alocat memorie

-se va adauga elementul in array

- modifica elemental “Vineri”

7 - Exista 2 metode cu acelasi nume dar parametrii diferiti?

-nu, metode unice

-da prin loading

-da prin overloading

8 - Fereastra de dialog nemodala:

-nu blocheaza aplicatia

- prin metoda Show()

- prin metoda ShowDialog()

9- Nivel consola:

* static int Main(strings() args)

      -    static int Main()

-static int Main(string[] args)

10 - Pentru afișarea unui dreptunghi:(raspuns multiplu)

-precizam coltul dreapta sus

-precizam coltul stanga-sus

-precizam latime si lungime

11 - Secventa:

Int32.TryParse(string, out value)

printeaza val si val+1

Variante:

* tryParse nu e folosit corect

Pt valoarea 2 va afisa 2 si 3

* Eroare de compilare

12 - Care sunt adevarate?:

-elementele unui tablou sunt intregi

- Length pentru array afiseaza nr de dimensiuni

- RankArray nr de elemente in acel tablou

- valoarea implicita a elementelor unui tablou numeric este 0

13 - this.Click+=(s,e)=>MessageBox(((MouseEvent args)e).location.ToString());

Ce face?

La un click de mouse ia locatia si o transforma in string si afiseaza intr un MessageBox

14 - Alegeti informatiile adevarate despre proprietati:

Nu pot fi supraincarcate

Contin set si get

* Se ocupa cu stocarea si preluarea datelor de la datele membre ale unei clase

Nu pot fi writeonly sau readonly

15 - DateTime.Now.ToString(“YYYY MMMM”)

* Eronat

2020 May

* Alte 2 variante care sigur nu erau adevarate