**Въпрос 1** Кое от предложенията може да се използва за достъп до метод от класа:

1. .
2. @
3. :
4. $

**Въпрос 2** Кое от предложенията е коректно за предложеният фрагмент от код:  
shape obj;  
obj = new shape();

1. създава референция obj на класа shape и обект от типа shape в heap-a.
2. създава референция obj на класа shape и обект от типа shape в stack-a.
3. създава референция obj на класа shape и обект от типа shape в stack-a или heap-a. в зависимост от размера.

**Въпрос 3** Колко конструктора може да има клас?

1. колкото е нужно
2. 1
3. 2
4. нищо от изброените

**Въпрос 4** Истина или лъжа:

От статични класове е възможно да се създават обекти.

Истина     лъжа 

**Въпрос 5** Попълни празното място:

Ключовата дума \_\_\_\_\_ е препратка към текущия обект.

**Въпрос 6** Кое твърдение е вярно за get() методите:

1. Служи за промяна на стойността на поле.
2. Задължително присъства във всяко свойство, принадлежащо на класа.
3. Изпълнява се автоматично при създаване на обект.
4. Служи за четене на стойността на поле.

**Въпрос 7** Какъв резултат ще има предложеният фрагмент от код:

using System;

class emp

  {

      public string name;

      public string address;

      public void display()

      {

          Console.WriteLine("{0} is in the town of {1}", name, address);

      }

  }

  class Program

  {

      static void Main(string[] args)

      {

          emp obj = new emp();

          obj.name = "Mariana";

          obj.address = "Plovdiv";

          obj.display();

          Console.ReadLine();

      }

  }

1. Syntax error
2. Mariana is in Plovdiv
3. Mariana is in the town of Plovdiv
4. {0} is in the town of {1} Mariana Plovdiv

**Въпрос 8** Какъв резултат ще има следният фрагмент от код:

using System;

class sum

{

      public int value;

      int num1;

      int num2;

      int num3;

      public sum ( int a, int b, int c)

      {

          this.num1 = a;

          this.num2 = b;

          this.num3 = c;

      }

      public void display()

      {

          value = this.num1 \* this.num2 \* this.num3;

          Console.WriteLine(value);

      }

  }

      class Program

  {

      public  static void Main(string[] args)

      {

          sum s = new sum(4, 5, 9);

          s.display();

      }

  }

1. 18
2. Compile time error
3. 180
4. 0

**Въпрос 9** Разгледайте кода и поставете отметки на верните твърдения: Text

Description automatically generated

1. Оператор от вида this.count++; е некоректен.
2. В класа не е дефиниран конструктор.
3. Полетата firstName, lastName и uspeh не могат да се променят след създаването на обект от класа Student.
4. Полето count е недостъпно извън класа Student, както за четене, така и за промяна.

**Въпрос 10** Попълни празното място:

\_\_\_\_\_ е понятие, с което дефинираме представител (инстанция) на клас.

**Въпрос 11** Поставете отметка на верните твърдения за конструкторите.

1. Името на конструктора съвпада с това на класа.
2. Задължително във всеки клас да има дефиниран конструктор.
3. При дефиниране на конструктор, трябва да се укаже типа на връщания от него резултат
4. Може в един клас да има повече от една дефиниция на конструктор

**Въпрос 12** Попълни празното място:

С модификатор \_\_\_\_\_ обозначаваме методи или свойства, които могат да бъдат достъпвани извън класа.

**Въпрос 13** Попълни празното място:

С модификатор \_\_\_\_\_ обозначаваме методи или свойства, които могат да бъдат достъпвани само в рамките класа.

**Въпрос 14** За set() методите е вярно, че:

1. Нямат достъп до елементите на класа, декларирани като "private".
2. Служат за задаване на стойност в поле на обект.
3. Се извикват автомaтично при създаване на обект.
4. Служат за четене на стойност от поле на обект.

**Въпрос 15** Истина или лъжа:

Не е необходимо да се добавя валидация на данните в конструктора по подразбиране.

Истина     лъжа 

**Въпрос 16** Какъв резултат ще има следният фрагмент от код:

using System;

class sample

{

     public void first()

     {

         Console.WriteLine("first method");

     }

     public void second()

     {

         first();

         Console.WriteLine("second method");

     }

     public void second(int i)

     {

         Console.WriteLine(i);

         second();

     }

}

class program

{

     public static void Main()

     {

         sample obj = new sample();

         obj.second(10);

     }

}

first method

10

second method

10

second method

first method

second method

10

first method.

10

first method

second method

**Въпрос 17** Разгледайте кода и поставете отметки на верните твърдения.

Text

Description automatically generated

1. Създаването на обекти от класа е невъзможно.
2. Достъпът до полетата извън класа е позволен.
3. В дефинирания клас е невъзможно да се задават стойности на полетата му.
4. В класа не е дефиниран конструктор.

**Въпрос 18** Разгледайте кода. Какво ще се изведе при стартирането му?

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

0

ace of spades

1

1

ace of spades

2

Syntax error!

0

10 spades

1