Значительная часть какой операционной системы была написана на языке С:

1. Windows

2. Unix

3. Linux

Ответ: 2.

Комментарий: AP00401

Какой объем памяти может занимать тип данных long:

1. 4 байта

2. 16 байтов

3. 8 байтов

Ответ: 1, 3

Комментарий: AP00402

C – язык со слабой типизацией. Какие понятия характеризуют слабую типизацию:

1. надежность

2. лаконичность записи

3. удобное применение смешанных выражений (например, из целых и вещественных чисел)

4. скорость

5. концентрация на задаче

Ответ: 2, 3, 5

Комментарий: AP00403

Основной структурный компонент языка С:

1. имя

2. функция

3. переменная

Ответ: 2.

Комментарий: AP00404

При каких условиях в языке С возможна модульность:

1. На каждый модуль должен приходиться ровно один header-файл. Он должен содержать лишь экспортируемые прототипы функций, описания и ничего другого (кроме комментариев;

2. Для проверки целостности каждый модуль должен импортировать свой собственный header-файл.;

3. ответы 1 и 2 верны;

4. все ответы неверны.

Ответ: 3.

Комментарий: AP00405

Укажите самый первый и самый новый стандарт ANSI C:

1. первый стандарт – С11, новый – С90;

2. первый стандарт – С90, новый – С99;

3. первый стандарт – С89, новый – С11;

4. первый стандарт – С90, новый – С11;

Ответ: 3.

Комментарий: AP00406

В языке C отсутствуют:

1. указатели на функции;

2. вложенные переменные;

3. статические переменные;

Ответ: 2.

Комментарий: AP00407

Что включает в себя понятие «лексема»:

1. идентификаторы;

2. инструкции;

3. предопределенные константы;

4. знаки операций;

5. операторы

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: AP00408

Какой идентификатор языка С позволяет задать альтернативное имя типу:

1. extern

2. sizeof

3. typedef

Ответ: 3.

Комментарий: AP00409

Как называется способ выделения памяти, при котором целевые объекты – это переменные, помеченные ключевым словом \_Thread\_local:

1. статическое выделение памяти

2. автоматическое выделение памяти

3. выделение памяти на уровне потока

4. динамическое выделение памяти

Ответ: 3.

Комментарий: AP00410

Недостатками языка С являются:

1. предупреждения вместо ошибок

2. наличие контроля инициализации переменных

3. наличие унификации обработки ошибок

4. примитивная поддержка модульности

Ответ: 1, 4.

Комментарий: AP00411

Что лучше использовать в заголовочных файлах на языке С++ для ускорения процесса компиляции:

1. объекты;

2. ссылки;

3. указатели;

Ответ: 2, 3.

Комментарий: AP00412

Какой комментарий оформлен неверно:

1. /\* комментарий

комментарий

комментарий \*/

2. /\* комментарий /\* комментарий \*/ комментарий \*/

3. // комментарий:

// 1) комментарий.

// 2) комментарий.

Ответ: 2.

Комментарий: AP00413

По сравнению с языком С, наибольшее внимание в языке С++ уделяется поддержке какого программирования:

1. объектно-ориентированного

2. процедурного

3. обобщенного

Ответ: 1, 3

Комментарий: AP00414

Какие из нижеперечисленных характеристик относятся к языку С++:

1. поддержка различных стилей программирования;

2. сложная и постоянно разрастающаяся стандартная библиотека;

3. простой синтаксис;

4. наличие системы модулей;

Ответ: 1, 2

Комментарий: AP00415

Имена структур и классов принято писать:

1. с заглавной буквы, чтобы отличать их от имён переменных

2. с прописной буквы, чтобы отличать их от имён переменных

3. не имеет значения

Ответ: 1.

Комментарий: AP00416

Описатель, который делает объекты постоянными, размещая их в памяти «только для чтения»:

1. volatile

2. const

3. char

Ответ: 2.

Комментарий: AP00417

Для анонимных объединений характерны:

1. присутствуют спецификаторы доступа.

2. имена членов этих объединений доступны непосредственно без использования опе-ратора точка или оператора стрелка.

3. обеспечивают программам способ экономии памяти.

4. не могут хранить значение только для одного элемента в каждый момент времени.

Ответ: 2, 3.

Комментарий: AP00418

Пример явного преобразования типов представлен в пункте:

1. int x = 5; double y = 15.3; x = (int) y; y = (double) x;

2. double y = 15.3; y = x; x = y;

3. byte a = 15;

byte b = 120;

int c = a + b;

Ответ: 1.

Комментарий: AP00419

Объявление функции имеет следующий синтаксис:

1. тип имя\_функции(параметры);

2. имя\_функции(аргументы);

3. тип имя\_функции.

Ответ: 1.

Комментарий: AP00420

Возможность одновременно в одной программе использовать несколько функций с одним именем:

1. функциональность;

2. перегрузка;

3. системность;

4. диверсификация.

Ответ: 2.

Комментарий: AP00421

Символом, указывающим на ссылочный параметр, является:

1. \*;

2. ^;

3. &;

Ответ: 3.

Комментарий: AP00422

Механизм, который связывает вместе код и данные и хранит их от внешнего воздействия и от неправильного использования:

1. инкапсуляция

2. декапсуляция

3. компиляция

4. реализация

Ответ: 1.

Комментарий: AP00423

Операторы С++, выполняющие выделение и освобождение памяти:

1. new и delete

2. create и delete

3. new и void

4. new и return

Ответ: 1.

Комментарий: AP00424

Важным правилом при использовании конструктора является:

1. конструктор не может объявляется без параметров;

2. обязательно описать конструктор в классе;

3. используется исключительно для очистки памяти;

4. имя класса и конструктора должно быть идентично;

Ответ: 4.

Комментарий: AP00425

Создание "дружественных" классов предполагает:

1. "дружественных" классов в теле класса может быть только два;

2. доступ всем членам первого класса к закрытым членам второго класса;

3. что все члены обоих классов открыты;

Ответ: 2.

Комментарий: AP00426

Процесс создания производного класса основан на:

1. наследовании методов и элементов базового класса;

2. объединении класса наследника и базового класса;

3. создании "дружественных" классов;

Ответ: 1.

Комментарий: AP00427

К базовым элементам программы на С относят:

1. комментарии

2. цикл

3. инициализация

4. компиляция

5. идентификатор

Ответ: 1, 5.

Комментарий: AP00428

Функция, которая определяется в базовом классе, а любой порожденный класс может ее переопределить:

1. истинная

2. существенная

3. виртуальная

4. базовая

Ответ: 3.

Комментарий: AP00429

Будет ли работать эта программа?

#include <iostream>

using namespace std;

int main ()

{

for (int number = 0; number < 10; number++)

{

cout << "Number = ";

}

cout << number << "\n";

}

1. да

2. нет

Ответ: 2.

Комментарий: AP00430

Что из нижеперечисленного является минимальным требованием Microsoft к оборудованию и программному обеспечению для работы 16- и 32-разрядной версии Microsoft Visual C++:

1. Дисковод для дискет высокой средней плотности

2. 100МВ дискового пространства для минимальной установки

3. Мышь Microsoft

Ответ: 3

Комментарий: AP00201

Какой компилятор включает в себя Visual C++ версии 2.0:

1. 16-разрядный

2. 32-разрядный

3. 16-разрядный и 32-разрядный

Ответ: 3

Комментарий: AP00202

Программой настройки Visual C++ можно также пользоваться для установки компонента:

1. Win32

2. Win33

3. Win34

Ответ: 1

Комментарий: AP00203

Если вы разрабатываете приложения только под Windows 95 и NT, какая версия компилятора вам понадобится:

1. 16-разрядная

2. 32-разрядная

3. 16-разрядная и 32-разрядная

Ответ: 2

Комментарий: AP00204

Как происходит Установка пакета Microsoft Visual C++:

1. Полностью автоматически

2. Почти полность автоматически

3. Вручную

Ответ: 2

Комментарий: AP00205

Список каких конфигураций будет представлен вам во время установки:

1. Typical (Обычная), Custom (Производная), Minimum (Минимальная)

2. Special (Специальная), Simple (Обычная)

3. Special (Специальная), Custom (Производная), Simple (Обычная)

Ответ: 1

Комментарий: AP00206

Какой процесс следует после выбора конфигураций:

1. File Create Process

2. File Save Process

3. File Copy Process

Ответ: 3

Комментарий: AP00207

Какое действие следует предпринять после установки:

1. Запустить Microsoft Visual C++, чтобы установки были введены в действие

2. Перезагрузить компьютер, чтобы установки были введены в действие

3. Ничего не нужно делать, установки вводятся в действие автоматически.

Ответ: 2

Комментарий: AP00208

Тест «Основные принципы алгоритмизации и программирования»

Алгоритм называется циклическим, если

1. Он составлен так, что одни и те же действия будут повторяться, пока не будет выполнено условие

2. Ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий

3. Его команды выполняются в порядке их естественного следования друг за другом независимо от каких-либо условий

Ответ: 1

Комментарий: AP00101

В чем суть каскадной (водопадной) модели жизненного цикла программного обеспечения?

1. поэтапный процесс, следующий этап может начинаться одновременно с выполнением предыдущего

2. параллельное выполнение каскадов (наборов) этапов, внутри каждого каскада (набора) исполнение параллельное

3. поэтапный процесс, переход к следующему этапу по завершению предыдущего

Ответ: 3

Комментарий: AP00102

Можно ли в каскадной (водопадной) модели жизненного цикла программного обеспечения возвращаться на предыдущий этап?

1. нет, каскадная модель не подразумевает возможностей возврата к предыдущему этапу

2. да, существует вариант улучшенной каскадной модели с возвратами

Ответ: 2

Комментарий:AP00103

Что по вашему мнению является примером алгоритма:

1. Расписание поездов

2. Рецепт плова

3. Правила поведения около водоемов

Ответ: 2

Комментарий: AP00104

Что такое модель жизненного цикла программного обеспечения?

1. структура, содержащая процессы, действия и задачи, осуществляемые в ходе разработки, использования и сопровождения программного продукта

2. ряд событий, происходящих с программным продуктом в процессе его создания и развития

3. период времени, в течение которого существует программный продукт

Ответ:1

Комментарий: AP00105

Что такое тип данных?

1. Формат переменной, которую мы вводим в начале программы

2. Слово, которое всегда стоит перед переменной

3. это множество допустимых значений, которые может принимать тот или иной объект, а также множество допустимых операций, которые применимы к нему

Ответ: 3

Комментарий: AP00106

Что тип данных не определяет:

1. внутреннее представление данных в памяти компьютера;

2. объем памяти, выделяемый под данные;

3. общую память всей программы

4. множество (диапазон) значений, которые могут принимать величины этого типа;

Ответ: 3

Комментарий: AP00107

Какой из перечисленных типов данных является символьным?

1. int

2. bool

3. float

4. double

5. char

6. void

Ответ: 5

Комментарий: AP00108

Как называется этот блок?

1. Ввод-вывод данных

2. Начало, завершение

3. Модификация

Ответ: 2

Комментарий: AP00109

Какой из перечисленных подходов к программированию является наиболее поздним?

1. структурный

2. объектно-ориентированный

3. компонентно-ориентированный

Ответ: 3

Комментарий: AP0010

Алгоритм называется линейным, если:

1. Его команды выполняются в порядке их естественного следования друг за другом независимо от каких-либо условий

2. Он составлен так, что его выполнение предполагает многократное повторение одних и тех же действий

3. Ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий

Ответ:1

Комментарий: AP00111

Для какого свойства алгоритма применимо следующее : можно применять алгоритм для решения целого класса задач одного типа, различающихся исходными данными:

1. Дискретность

2. Массовость

3. Эффективность

Ответ:2

Комментарий: AP00112

Для какого свойства алгоритма применимо следующее : алгоритм представляется в виде конечной последовательности шагов и его исполнение расчленяется на выполнение отдельных шагов:

1. Эффективность

2. Конечность

3. Дискретность

Ответ:3

Комментарий: AP00113

Псевдокод –

1.система команд абстрактной машины

2.система обозначений и правил, предназначенная для единообразной и точной записи алгоритмов и исполнения их.

1. Верно первое суждение

2. Верно второе суждение

3. Верны оба суждения

4. Оба суждения не верны

Ответ:3

Комментарий: AP00114

Тип данных определяет:

1.внутреннее представление данных в памяти компьютера;

2.объем памяти, выделяемый под данные;

3.множество (диапазон) значений, которые могут принимать величины этого типа;

4.операции и функции, которые можно применять к данным этого типа.

1. 1,3

2. 2,3

3. 1,2,3

4. 1,2,3,4

Ответ: 4

Комментарий: AP00115

Тип данных bool-это

1. Логический тип данных

2. Символьный тип данных

3. Тип данных без значения

Ответ:1

Комментарий: AP00116

Какая приставка увеличивает диапазон положительных значений в два раза, при этом диапазон отрицательных значений в таком типе данных храниться не может?

1. Short

2. Unsigned

3. Long

Ответ: 2

Комментарий: AP00117

К какому свойству языка относится следующее: это набор правил, по которым исполнитель выполняет программы на этом языке. Это смысловая трактовка, определяющая определенное толкование отдельных конструкций и целых фраз.

1. Алфавит

2. Синтаксис

3. Семантика

Ответ: 3

Комментарий: AP00118

К каким языкам относится следующее: по структуре близки к языку формул математики, типа Х=2·R+A. Именно у этих языков используются такие понятия как синтаксис и семантика.

1. Языки высокого уровня

2. Язык ассемблера

3. Машинные языки

Ответ:1

Комментарий: AP00119

Отладчик-это

1. программа, преобразующая исходный текст программы в выполняемый код.

2. программа, позволяющая контролировать код и данные программы во время ее выполнения с целью обнаружения ошибок.

3. программа, предназначенная для оценки эффективности выполнения различных участков кода.

Ответ:2

Комментарий: AP00120

Верно ли записано?

Быстрый поиск(ctrl+F); Быстрая замена(ctrl+H); Найти в файлах(ctrl+Shift+F); Заменить в файлах(ctrl+Shift+H)

1. Да

2. Нет

Ответ: 1

Комментарий: AP00501

В качестве области поиска можно задать:

1. текущий документ

2. текущее решение

3. пользовательский набор папок

4. набор расширений имен файлов для поиска по нескольким файлам

Ответ: 1,2,3,4

Комментарий: AP00502

Что может выявить синтаксическую ошибку?

1. Препроцессор

2. Компилятор

3. Верные ответы 1 и 2

Ответ: 3

Комментарий: AP00503

Сколько замечаний допускается в программе?

1. 1, так как 2 замечания является уже одной ошибкой

2. 0, так как 1 замечание=1 ошибка

3. Сколько угодно ,так как замечания не являются ошибкой

Ответ: 2

Комментарий: AP00504

Как правильно пишется ошибка error.c?

1. Error C2678: синтаксическая ошибка

2. Error C: синтаксическая ошибка

3. С2678 error: синтаксическая ошибка

4. С2678 error.c: синтаксическая ошибка

Ответ: 1

Комментарий: AP00505

Чтобы задать точку останова, нужно:

1. щёлкнуть в области слева от вызова функции doWork

2. выбрать строку кода и нажмите клавишу F9

3. верные ответы 1 и 2

Ответ: 3

Комментарий: AP00506

Как запустить отладку?

1. Нажав клавишу F5

2. Нажав клавишу F11

3. выбрав Отладка > Начать отладку

4. выбрав Отладка > Откладка IntelliTrace

Ответ:1,3

Комментарий: AP00507

Выберите верные утверждения:

1. Step Over (клавиши F10)

2. Step Into (клавиши F10)

3. Step Over (клавиши F11)

4. Step Into (клавиши F11)

Ответ:1,3

Комментарий: AP00508

Чтобы перешагнуть вызов и избежать отладки библиотечного кода нужно использовать клавишу:

1. F10

2. F11

Ответ: 1

Комментарий: AP00509

Нажав клавишу F5 (или выбрав Отладка > Начать отладку), в итоге получится, что

1. Отладчик начнёт выполнять программу с точки останова

2. Отладчик приостановит выполнение в заданной точке останова

3. Отладчик пропустит строку с точкой останова

Ответ: 2

Комментарий: AP00510

Выберите правильную последовательность написания программы:

1. {

2. #include<iosream>

3. }

4. ()

5. void main

6. setlocale(LC\_ALL,”RUS”);

7. using namespace std;

8. cout <<”Поздравляю! Вы запустили свою первую программу :)” << endl;

1. 5,4,1,2,7,6,8,3

2. 2,5,4,7,1,6,8,3

3. 2,1,6,5,4,7,8,3

4. 2,7,5,4,1,6,8,3

Ответ: 4

Комментарий: AP00511

Что такое отладка программы?

1. Этап разработки компьютерной программы, на котором обнаруживают, локализуют и устраняют ошибки.

2. Процесс исследования, испытания программы, имеющий своей целью проверку соответствия между реальным поведением программы и её ожидаемым поведением на конечном наборе тестов, выбранных определённым образом.

Ответ: 1

Комментарий: AP00512

Для чего нужны команды Build и Rebuild All?

1. Это выполнение исполняемого файла, созданного в результате компоновки.

2. Build - это компоновка проекта. Компилируются все файлы, в которых произошли изменения с момента последней компоновки. После компиляции происходит сборка всех объектных модулей, включая библиотечные, в результирующий исполняемый файл. Rebuild All - это то же, что и Build, но при выполнении этой команды компилируются всей файлы проекта независимо от того, были ли в них изменения.

3. Это компиляция выбранного файла.

Ответ: 2

Комментарий: AP00513

Из каких этапов состоит компилятор в C++?

1. Препроцессор, ассемблер, компилятор, линкер.

2. Препроцессор, ассемблер, линкер.

3. Препроцессор, ассемблер.

Ответ: 1

Комментарий: AP00514

С каким именем функции операционная система компьютера передаёт управление при выполнении консольного приложения, написанного на языке Си?

1. main()

2. check\_pass()

3. function\_name()

Ответ: 1

Комментарий: AP00515

Каким символом заканчивается каждое действие в языке C/C++?

1. “,”

2. “.”

3. “;”

Ответ: 3

Комментарий: AP00516

Откуда запускаются консольные приложения?

1. С командной строки в окне консоли.

2. Из Basic Input-Output system.

Ответ: 1

Комментарий: AP00517

Для чего нужна строка using namespace std?

1. Нужна для реализации директив, предоставляющих компилятору различные инструкции.

2. Она сообщает компилятору ожидать данные библиотеки С++ для использования в этом файле.

3. Объект необходим, чтобы можно было выполнять запись в файл.

Ответ: 2

Комментарий: AP00518

Что такое процесс компиляции?

1. Трансляция программы, составленной на исходном языке высокого уровня, в эквивалентную программу на низкоуровневом языке, близком машинному коду (абсолютный код, объектный модуль, иногда на язык ассемблера), выполняемая компилятором.

2. Этап разработки компьютерной программы, на котором обнаруживают, локализуют и устраняют ошибки.

3. Это компоновка проекта

Ответ: 1

Комментарий: AP00519

Что такое рефакторинг?

1. Модификация системы для улучшения её эффективности. 2. Процесс изменения внутренней структуры программы, не затрагивающий её внешнего поведения и имеющий целью облегчить понимание её работы.

3. Инструмент, который помогает считывать исходный код, чтобы проверить, соответствует ли он ожидаемому стандарту на выбранном языке программирования.

Ответ: 2

Комментарий: AP00520

Какие скобки отмечают начало и конец тела функции?

1. круглые ( )

2. квадратные [ ]

3. Фигурные {}

Ответ: 3

Комментарий: AP00521

Что из приведённых вариантов является минимальной программой на C++?

1. #include <iostream> int main(int argc, char\* argv[]) { std::cout << "Hello, World!\n"; }

2. int main() { }

3. #include <iostream> int main() { std::cout << "Hello, World!\n"; }

4. int main(int argc, char\* argv[]) { }

Ответ: 2

Комментарий: AP00522

Что обозначает символ # ?

1. переход на новую строку

2. указывает на то, что упомянутая строка должна быть обработана «препроцессором».

3. отвечает за форматирование

Ответ: 2

Комментарий: AP00523

Что необходимо для объявления переменных?

1. в начале программы привести список всех используемых переменных

2. указывается тип каждой переменной.

3. оба варианта верные

Ответ: 3

Комментарий: AP00524

Сколько символов может содержать имя переменной?

1. 1 - 6

2. 1 - 8

3. 1 - 256

Ответ: 2

Комментарий: AP00525

Что обозначает символ \n ?

1. перевод формата

2. новую строку

3. вертикальную табуляцию

Ответ: 2

Комментарий: AP00526

Какое расширение имеют заголовочные файлы?

1. .Н

2. .idl

3. .asp

Ответ: 1

Комментарий: AP00527

Что покажет код ниже? char \*s = "Fine"; \*s = 'N'; cout << s << endl;.Н

1. Nine

2. Fine

3. Ошибку

Ответ: 3

Комментарий: AP00528

Сколько параметров можно передать в деструктор? char \*s = "Fine"; \*s = 'N'; cout << s << endl;.Н

1. Не более 3

2. Не более 10

3. Не более 15

4. Максимум 1

5. Нельзя передавать параметры в деструктор

Ответ: 5

Комментарий: AP00529

Что покажет код ниже? int const a = 5; a++; cout << a;

1. 5

2. 6

3. 0

4. Ошибку

Ответ: 4

Комментарий: AP00530

Где правильно указана переменная?

1. var str = "Hi";

2. int num = "1";

3. float x = 32,14;

4. done = true;

5. char sym = 'a';

Ответ: 5

Комментарий: AP00531

Выполнение каждой программы на C++ начинается с функции…

1. Void

2. include

3. main

4. using

Ответ: 3

Комментарий: AP00532

Повторение набора инструкций заданное число раз называется … повторений

1. управляемым счетчиком

2. числом

3. заданием

Ответ: 1

Комментарий: AP00533

Когда заранее не известно, сколько раз должна исполняться группа операторов, для прерывания повторения можно использовать … значение

1. контрольное

2. сигнальное

3. фиктивное

4. все ответы верны

Ответ: 2

Комментарий: AP00534

Что называется прототипом функции?

1. описание функции, включая ее имя, тип возвращаемого значения, имена и типы параметров

2. описание функции, включая ее имя, тип возвращаемого значения, типы параметров

3. имя функции и тип возвращаемого значения

4. описание функции, включая ее имя, тип возвращаемого значения, имена и типы параметров, тело функции

Ответ: 3

Комментарий: AP00535

Когда заранее не известно, сколько раз должна исполняться группа операторов, для прерывания повторения можно использовать … значение

1. /\*комментарии к программе\*/

2. //комментарии к программе//

3. //комментарии к программе

4. {комментарии к программе}

Ответ: 1

Комментарий: AP00536

В языке Си++ лексема – это:

1. набор специальных символов и директив

2. множество строк, определяющих состояние программы

3. процедура, выполняющая определенные задания

4. последовательности символов языка, разделяющиеся пробелами и другими неграфическими символами

Ответ: 4

Комментарий: AP00537

В языке Си++ литерал – это:

1. переменная зарезервированного типа

2. неизменяемый объект языка

3. строка

4. буква

Ответ: 4

Комментарий: AP00538

Шаблон функции - это...

1. определение функции, в которой типу обрабатываемых данных присвоено условное обозначение.

2. прототип функции, в котором вместо имен параметров указан условный тип.

3. определение функции, в котором указаны возможные варианты типов обрабатываемых параметров буква.

4. определение функции, в котором в прототипе указан условный тип, а в определении указаны варианты типов обрабатываемых параметров.

Ответ: 1

Комментарий: AP00539

Виртуальными называются функции:

1. функции базового класса, которые могут быть переопределены в производном классе.

2. функции базового класса, которые не используются в производном классе.

3. функции базового класса, которые не могут быть переопределены в базовом классе.

4. функции производного класса, переопределенные относительно базового класса

Ответ: 1

Комментарий: AP00540

3. Начало работы с интегрированной средой разработки

Расширение объектного файла:

1. \*.obj (\*.o)

2. \*.cpp

3. \*.exe

4. \*.sln

Ответ: 1

Комментарий: AP00301

Расширение файла сведений, который создается мастером приложений и описывает файлы в проекте:

1. \*.sdf

2. \*.sln

3. \*.txt

4. \*.suo

Ответ: 3

Комментарий: AP00302

Горячие клавиши для шага при отладке:

1. F11

2. F10

3. F5

4. F9

Ответ: 1, 2

Комментарий: AP00303

Один из основных элементов строки меню, который содержит команды, связанные с доступом к файлам, операции с файлами, выход из системы:

1. Проект (Project)

2. Файл (File)

3. Правка (Edit)

Ответ: 2

Комментарий: AP00304

Один из основных элементов строки меню, который содержит команды вызова окон среды. С помощью этих команд могут открываться окна

редактора программного кода, конструктора формы, свойств объектов, обозревателя решений и другие окна:

1. Вид (View)

2. Правка (Edit)

3. Сервис (Tools) (Средства в Visual Studio 2019)

Ответ: 1

Комментарий: AP00305

Элемент строки меню. Cодержит средства для настройки среды разработки, создания макросов, а также команды запуска дополнительных утилит:

1. Сборка (Build)

2. Отладка (Debug)

3. Сервис (Tools) (Средства в Visual Studio 2019)

Ответ: 3

Комментарий: AP00306

Утилита, которая позволяет находить ошибки в коде. По сути, это корректор, который встроен прямо в Visual Studio.

1. CodeLens

2. IntelliSense

3. CodeFeatures

Ответ: 1

Комментарий: AP00307

Элемент строки меню, который использует свои команды для вызова справочной системы с различными вариантами представления информации.

1. Справка (Help)

2. Сервис (Tools) (Средства в Visual Studio 2019)

3. Правка (Edit)

Ответ: 1

Комментарий: AP00308

Где в строке меню можно сменить тему Visual Studio на тёмную?

1. Сервис (Tools) (Средства в Visual Studio 2019)

2. Вид (View)

3. Окно (Window)

Ответ: 1

Комментарий: AP00309

Горячие клавиши для вызова окна свойств:

1. F4

2. F1

3. F5

Ответ: 1

Комментарий: AP00310

Укажите последовательность обработки программы:

1. Редактирование-препроцессинг-компиляция-компановка

2. Препроцессинг – компановка - редакирование – компиляция

3. Редактирование – компановка – препроцессинг- компиляция

Ответ: 1

Комментарий: AP00311

Какое расширение имеет файл, содержащий решение?

1. .ucxproj

2. .txt

3. .sln

Ответ: 3

Комментарий: AP00312

Дополните высказываение:

”Когда вы создаете проект, VS создает ..., в котором будут содержаться проекты”

1. Репозиторий

2. Решение

3. Проект

Ответ: 2

Комментарий: AP00313

Какие из нижеперечисленных типов данных являются типами с плавающей точкой?

1. float

2. int

3. char

4. long double

Ответ: 1, 4

Комментарий: AP00601

Какой минимальный размер в байтах занимает тип данных float?

1. 8 байт

2. 4 байта

3. 12 байт

Ответ: 2

Комментарий: AP00602

Операторами явного преобразования типов данных являются…?

1. Операторы casts

2. Оператор typeof

3. Оператор sizeof

Ответ: 1

Комментарий: AP00603

Какие из нижеперечисленных модификаторов оказывают воздействие на работу с адресами объектов?

1. Модификатор cdecl

2. Модификатор near

3. Модификатор far

4. Модификатор volatile

Ответ: 2, 3

Комментарий: AP00604

Как будет выглядеть число 34.50 в экспоненциальной записи в стиле C++ (используя букву е как экспонент)?

1. 34.50e1

2. 3.45e1

3. 3.450e1

Ответ: 3

Комментарий: AP00605

Какой из нижеперечисленных модификаторов имеет длину 2 байта?

1. Модификатор far

2. Модификатор near

3. Модификатор huge

Ответ: 2

Комментарий: AP00606

Что из перечисленного является сложным типом данных?

1. Целые

2. Структуры

3. Строки

4. Логические

Ответ: 2

Комментарий AP00607

Что относится к целому типу данных?

1. long

2. string

3.double

Ответ 1

Комментарий АР00608

К чему приводит применение модификатора pascal к идентификатору? 1.Идентификатор преобразуется к нижнему регистру

2. Идентификатор преобразуется к верхнему регистру с символом подчеркивания.

3. Идентификатор преобразуется к верхнему регистру без символа подчеркивания.

Ответ: 3

Комментарий АР00609

Сколько места занимает переменная типа char?

1. 10 байт.

2. 1 бит.

3. 1000 байт.

4. 1 байт.

Ответ: 4

Комментарий АР00610

Что из перечисленного является модификатором доступа?

1. Public

2. Cdecl

3.Private

4. Unsigned

Ответ: 1, 3

Комментарий АР00611

Как программа понимает тип данных сhar?

1. Как целое число

2. Как символ ASCII.

3. Как число с плавающей точкой

Ответ: 2

Комментарий АР00612

Модификатор, который может использоваться для именования в программе на языке Си глобального объекта, который используется также в программе на языке Паскаль?

1. Модификатор cdecl

2. Модификатор pascal

3. Модификатор far

4. Модификатор volatile

Ответ: 2

Комментарий: АР00613

Какие типы данных из перечисленных используются для объявления целых переменных?

1. long int

2. double

3. char

4. short int

Ответ: 1, 4

Комментарий: АР00614

Тип данных, где любое значение (или ещё «перечислитель») определяется как символьная константа?

1.float

2. double

3. enum

4. long int

Ответ: 3.

Комментарий: АР00615

Ключевое слово языков C/C++, которое информирует компилятор о том, что значение переменной может меняться из вне и что компилятор не будет оптимизировать эту переменную?

1. volatile

2. void

3. union

4. try

Ответ: 1.

Комментарий: АР00616

Название логического типа данных?

1.double

2. boolean

3. float

4. char

Ответ: 2

Комментарий: АР00617

Размер типа данных double?

1. 1

2. 4

3. 8

4. 10

Ответ: 3

Комментарий: АР00618

Если рассматривать строки, в который под каждый символов отводится один байт, то сколько всего различных символов может быть использовано?

1. 210 различных символов

2. 26 различных символов

3. 28 различных символов

Ответ :3

Комментарий: АP00701

Как определить конец строки?

1. Строка оканчивается символом ‘/0’, который не выводится на консоль

2. Строка оканчивается символом ‘/n’, который не выводится на консоль

3. Длина строки храниться в отдельной ячейке

Ответ: 1

Комментарий: AP00702

При выводе строк с помощью функции printf часто применяется форматирование. Как отформатируется следующая строка при выводе ?

printf( "[%2s]", "Вася")

1. [Вася]

2. [ Вася]

3. [Вася ]

Ответ: 1

Комментарий: AP00703

Для использования функций, которые работают со строками надо включить в программу заголовочный файл …

1. #include <stdio.h>

2. #include <string.h>

3. #include <iostream>

4. #include <stdlib.h>

Ответ: 2

Комментарий: AP00704

Какие функции являются функциями ввода строк?

1. printf()

2. scanf()

3. puts()

4. fputs()

5. gets()

6. fgets()

Ответ: 2,5,6

Комментарий: AP00705

Чем отличается функция копирования strcpy() от функции копирования strncpy() ?

1. Функция strcpy() не копирует завершающий нуль, в отличии от strncpy()

2. Функция strncpy() не копирует завершающий нуль, в отличии от strcpy()

3. Ничем не отличаются

Ответ: 2

Комментарий: AP00706

Какая функция находит длину строки?

1. strlen()

2. strcat()

3. strcmp()

4. strcpy()

Ответ: 1

Комментарий: AP00707

В записи функции strncpy(s1,s2, n) «приемником» является :

1. s1

2. s2

3. n

Ответ: 1

Комментарий: AP00708

Какие из ниже приведённых функций относятся к функциям поиска?

1. strstr()

2. strcpy()

3. strcmp()

4. strcat()

5. strchr()

6. stricmp()

7. strrchr()

Ответ: 1,5,7

Комментарий: AP00709

Выберите верное соотношение названия функции и пояснения к функции:

1. isupper(c) – если символ с, является символом нижнего регистра, то функция возвращает преобразованный символ с в верхнем регистре, иначе символ возвращается без изменений.

2. isalnum(c) – возвращает значение true, если с является буквой или цифрой, и false в других случаях

3. toupper(c) – возвращает значение true, если с является буквой верхнего регистра, и false в других случаях

4. isdigit(c) – возвращает значение true, если с является цифрой, и false в других случаях

Ответ: 2,4

Комментарий: AP00710

Тема 3

1. Команда Find имеет опцию Regular Expressions (поиск по шаблону). Что обозначает шаблон $ ? (1. отмечает конец строки)

2. Команда Find имеет опцию Regular Expressions (поиск по шаблону). Что обозначает шаблон \{\} ? ( 2.задает между скобками последовательность символов)

3. Какая команда вызывает окно диалога, посредством которого задаются характеристики текущего окна ?( 2.Properties)

4. Какая команда запускает интегрированный отладчик?( 3. Debug )

5 .Какая команда может создать в одном проекте сразу несколько целевых файлов?( 1.Batch Build)

6 При помощи какой команды вы можете изменить распределение ресурсов в файлах? Resource Includes

Тема 4

1. Кому принадлежит заслуга создания языка С? (3. Дэннис Ритчи)

2. Какой язык в программировании рассматривается одновременно, как язык высокого и низкого уровней? (4. С)

3. Сколько ключевых слов в Microsoft C/C++? (3. 66)

4. В каком языке есть возможность выполнять арифметические действия с указателями? (1. С)

5. Как расшифровывается аббревиатура ANSI? (1.Американский Институт национальных стандар-тов)

6. Кто разработал стандарты для языка С? (1. ANSI )

7. Сколько основных типов данных? (4. 4)

8. Как можно записать комментарии в С? ( 1. /\* \*/ // )

9. Сколько символов достаточно для обеспечения уникальности идентификатора? (3. 31 )

10. Как обозначается директива препроцессора? ( 3. # )

11. Какая функция возвращает значение типа size\_t? ( 2. Strlen() )

12. Какое ключевое слово может использоваться с функциями, не возвращающее значение? ( 1. Void)

13. Что определяют последовательности стандартных символов, которые могут изображаться не на всех клавиатурах? ( 1. Триплеты , 2. Триграммы)

14. Кому принадлежит заслуга разработки С++? ( 1. Б.Страуструм )

15 Назовите самое большое достоинство языка С++? Поддержка объектно-ориентированного про-граммирования

16 Назовите операцию уточнения области действия. Scope ::

17 Укажите операцию определения адреса &

18 Какие операторы позволяют программисту выделять и освобождать динамически распределяе-мую область памяти? New Delete

19 Какая структура в С++ является подмножеством описания класса и не имеет разделов private и protected? Struct

20 Укажите основные компоненты программы? Все варианты верны

Тема 6

1. Имена, которыми в программе можно обозначать переменные, константы, типы, функции и метки (Идентификатор)

2. Верны ли идентификаторы: 1.10\_rekot; 2.#hut\_rtet; 3.qer\_utr? ( 3. Все неверны)

3. Что указывается в начале всех идентификаторов? ( 4. Указывается сокращенное обозначение типа данных )

4. Ключевые слова Microsoft Visual C/C++? ( 1. Int, else, sizeof, while)

5. Какие разделительные символы используются в С и С++? ( 3. Пробел, табуляция, перевод строки )

6. Какие данные сохраняют значения неизменными? ( 2. константы )

7. Какой размер памяти у типа double? ( 4. 8 байт)

8. Какой тип данных имеет длину 80 байт или 5 слов и диапазон – от +/- 1.18Е-4932 до 1.18Е+4932 ? ( 1. long double )

9. Для чего используются термины «бит», «байт», «слово»? ( 3. для описания элементов данных и элементов памяти )

10. Равнозначны ли целые числа со знаком и целые числа без знаков? ( 3. первое меньше второго )

11. Как описываются данные? ( 2. ввести тип и имя переменной )

12. Если целое число начинается с «0», как оно интерпретируется? ( 4. восьмеричное число )

13. Что такое инициализация? (2. присваивание переменной некоторого значения перед началом обработки)

14. Для чего используется модификатор unsigned? ( 3. при адресации памяти и организации счетчи-ков)

15. Алгебраическая запись числа представляет собой: ( 2. произведение десятичного числа на сте-пень, основание которой равно 10 )

16. Почему возникают ошибки при округлении чисел с плавающей точкой? ( 4. отсутствие доста-точного числа разрядов для выполнения операций )

17. Какая из следующих записей констант является неверной? ( 1. 2.78Е+ 12 )

18. Чему эквивалентен тип enum? ( 2. Int )

19. Выражения, указывающие на ячейки памяти, называются: ( 3. Ivalues )

20 Что представляет собой #define? директива

21 Можно ли собрать все директивы в один файл? да

22 Что такое volatile? модификатор, который может изменять переменную в результате каких- либо внешних событий

23 Какая функция должна удалять аргументы из стека? вызванная

24 Для чего используется модификатор cdecl? для обеспечения совместимости языков С и Pascal

25 При использовании кода ASCII “4” представляет собой: символ

26 Что позволяет определить операция sizeof? позволяет определить размер объектов в байтах

27 Что обозначает иерархия преобразования? объект более низкого приоритета временно преобразу-ется к типу с более высоким приоритетом

Тема 7

1. Для чего используется функция strlen? ( 1. для нахождения длины строки числом символов )

2. Что такое нуль-символ? ( 3. не цифра 0; он не выводится на печать и в таблице кода ASCII имеет номер 0 )

3. Что такое массив? ( 2. совокупность нескольких ячеек памяти, объединенных в одну строку )

4. Что означает символ 'х'? ( 2 . объект одного из основных типов (char) )

5. Функции printf() и scanf() это-? ( 4. функции для ввода и вывода данных с помощью программ на языке Си )

6. Число с плавающей точкой, экспоненциальная запись-? ( 1. %е )

7. Строка символов, показывающая, как должны быть напечатаны параметры-это? ( 3. управляю-щая строка )

8. Содержит ли модификаторы спецификация преобразования %d ? ( 1. не содержит )

9. C какой целью мы можем использовать спецификации, применяемые для функции printf? ( 1. с целью преобразования десятичных чисел в восьмеричные или шестнадцатеричные и наоборот )

10. Если вам нужно ввести некоторое значение и присвоить его переменной одного из основных ти-пов, то перед именем переменной требуется писать символ-? ( 3. & )

11 Какая применяется спецификация для чтения целых чисел типа short в функции scanf? %h

12 Найдите правильную запись строки символов. " несколько символов, расположенных в ряд"

13 Что гарантирует наличие пробелов между спецификациями преобразования? что даже если все поле будет заполнено, символы, соответствующие данному числу, не перейдут в следующее поле.

Тема 10

1. Назовите формы управления процессом выполнения программ. ( 1. Использование проверки истинности условия для выбора между различными способами действия , 4. Выполнение последо-вательности операторов, 5. Выполнение определённой последовательности операторов пока неко-торое условие истинно )

2. Какие операции рекомендуется использовать при сравнении чисел с плавающей точкой? ( 1. < (меньше) 2. >(больше) )

3. Когда условное выражение имеет значение “истинно”? ( 1. -1 ; 3. 1 ; 4. 200 )

4. Назовите основные условные операторы языка Си. ( 1. If ; 2. Switch ; 4. if-else )

5. Что необходимо для выполнения оператора if? ( 2. Вычислить условное выражение ; 3. Определить значение условного выражения (ИСТИНА или ЛОЖЬ)

6. Что позволяет сделать конструкция if-else? ( 2. Выбор одного из двух действий )

7. Что будет напечатано при iout\_side\_temp равном 55? ( 2 Wear the down jacket )

if(iout\_side\_temp < 50)

if(iout\_side\_temp < 30) printf("Wear the down jacket!");

else printf("Parka will do.");

8. Всегда ли else соответствует ближайшему if? ( 3. Всегда, кроме тех случаев, когда имеются фи-гурные скобки )

9. Какому оператору эквивалентен условный оператор «?»? ( 3. If-else )

10. Какого типа метки используются в операторе switch? (5 . Int and char )

Тема 11

1. Когда используется цикл for? ( 2 При заранее определенном количестве повторений )

2. Каким циклом является цикл while? ( 2. С постусловием 3. С проверкой условия до выполне-ния операторов )

3. Сколько раз будет напечатана фраза «Доброе утро!» в следующем фрагменте программы? ( 4. Бесконечное число раз )

index = 1;

while ( index < 5)

printf("Доброе утро!\n");

4. Что делает функция getchar()? ( 1. Читает любой первый встретившийся символ )

5. Сколько раз, как минимум, выполняется тело цикла do while? ( 2. Один раз )

6. Что позволяет выполнить этот фрагмент программы? ( 1 . Заставляет считать машину до 10000 )

for(n = 1; n <= 10000; n++ ) ;

7. Для чего служит операция «запятая»? ( 1. Увеличивает гибкость использования цикла for 2. Позволят включить в спецификацию цикла for несколько инициализирующих выражений 3. Позво-лят включить в спецификацию цикла for несколько корректирующих выражений )

8 . Что может инициализировать первое выражения в цикле for? ( 1. Переменную 2. Оператор printf() )

9. Чем знаменит философ Зенон? ( 1. Парадоксами 4. априориями )

10. Почему лучше использовать циклы с предусловием? ( 1 . «Лучше посмотреть, куда вы прыга-ете, до прыжка, а не после» 2. Программу легче читать, если проверяемое условие находится в начале цикла 3. Важно, чтобы тело цикла игнорировалось полностью, если условие вначале не вы-полняется )

11. Что такое псевдокод? 1) Способ выражения смысла программ на упрощенном языке 2) Является некоторым аналогом языка машины

12 Для чего используется оператор break? Для выхода из некоторого цикла до того, как условие про-верки получит значение ЛОЖЬ

13 В каких типах циклов можно использовать оператор continue? For While Do-while

14 Важнейшим средством какого языка является оператор goto? Basic Fortran

15 Что выполняет функция exit()?Завершает программу Выполняет запись во все открытые для за-писи файлы Закрывает все открытые файлы

28 Выбрать правильный алгоритм зеркального отображения элементов двумерного массива размер-ностью N\*N относительно побочной диагонали. (- построение вложенного цикла расчета элемен-тов ; - заполнение массива; - «зеркальное отражение» элементов, находящихся под главной диагона-лью; - обнуление элементов главной диагонали.)

29 К общим принципам, которые следует использовать при разработке ПО, относятся: принцип мо-дульности, принцип функциональной избирательности, принцип генерируемости, принцип функцио-нальной избыточности (выбрать недостающие) (частотный принцип принцип «по умолчанию»)

30 Принцип генерируемости … (определяет способ представления ПО, который бы позволял осу-ществлять настройку на конкретную конфигурацию технических средств, круг решаемых проблем, условия работы пользователя)

31 Общесистемный принцип совместимости … (состоит в том, что язык, символы, коды и средства обеспечения ПО согласованы)

32 Со скольких стадий состоит жизненный цикл программного обеспечения? (5)

33 На какой стадии жизненного цикла ПО происходит больше всего затрат? (сопровождение)

34 Что в алгебре логики понимают под повествовательным предложением, относительно которого имеет смысл говорить, истинно оно или ложно? (выражение высказывание)

35 Как принято обозначать высказывания в алгебре логики? (большими буквами латинского алфа-вита)

36 Что является операцией логического умножения? (конъюнкция)

37 Какая операция объединяет высказывания словами «если..., то»? (импликация)

38 Образованное с помощью какой операции сложное высказывание истинно, если истинно хотя бы одно из входящих в него высказываний? (дизъюнкция)

39 Какая операция в логике высказываний обозначается А ~ В? (эквиваленция)

40 Как можно установить истинность сложных высказываний? (используя таблицы истинности)

41 Как называются высказывания, у которых совпадают таблицы истинности? (тождественные равносильные)

42 Примером какого свойства операций дизъюнкции, конъюнкции и отрицания является выражение

A^(BvC) = (A^B)v(A^C)? (распределительного закона)

43 Зачем в некоторых ЯП в логику высказываний вводится значение NULL? (в дополнение к false и true …….. на случай, когда значения логических аргументов неизвестны или не определены)

44 Сколько поколений языков программирования рассматривают в истории развития инструменталь-ного программного обеспечения? (5)

45 Как можно охарактеризовать языки программирования пятого поколения? (ориентированые на повышение интеллектуального уровня ЭВМ и интерфейса с языками языки искусственного интеллекта, экспертных систем и баз знаний, естественные языки)

46 Что представляет собой синтаксис как уровень рассмотрения элементов языков программирова-ния? (совокупность правил образования языковых конструкций, или предложений ЯП — блоков, процедур, составных операторов, условных операторов, операторов цикла и пр. уровень, со-держащий принцип вложенности (рекурсивность) правил построения конструкций.)

47 Из каких частей, как правило, состоит исходная программа? (раздел оборудования, раздел дан-ных …… раздел процедур раздел идентификации, раздел связи )

48 Что относится к типовым операторам управления вычислительным процессом? (организация цик-лов ………….ветвление программы блоки операторов)

49 Какую функцию выполняют логические условия как компонент управляющих операторов? (выра-ботка решения о продолжении цикла, переходе по ветви, выходе из блока и т.д. …………со-поставление значения констант, функций, переменных отношениями различного типа)

50 Что является средством, позволяющим многократно использовать в разных местах основной про-граммы один раз описанный фрагмент алгоритма? (процедура подпрограмма)

51 Где осуществляются локальные объявления? (внутри подпрограммы и доступны только ей)

52 Какими являются параметры, содержащиеся в объявлении подпрограммы? (формальными)

53 Какие системы описания языков программирования используются? (нотация Бэкуса нотация IBM )

54 Система программирования – это… (совокупность средств разработки программ совокуп-ность средств, обеспечивающих автоматизацию составления и отладки программ пользователя)

55 Какие признаки присущи системе программирования: (набор исходных языков возможность расширения)

56 Структура абстрактной многоязыковой, о т к р ы т о й , к о м п и л и р у ю щ е й с и с т е м ы про-граммирования включает в себя: трансляция, компиляция, ввод

57 Текстом программы на машинном языке, включающей машинные инструкции, словари, служеб-ную информацию, называют… объектный модуль

58 С помощью каких специальных программных средств осуществляется загрузочный модуль: ре-дакторов связей, компоновщика, построителя задач

59 Какие программы возникают в процессе использования готовых подпрограмм: хранение имею-щихся подпрограмм, размещение используемых подпрограмм в памяти ЭВМ, организация взаимодей ствия подпро грамм с о сновной программой

60 Библиотеки подпрограмм делятся на: библиотеки статического вызова, библиотеки динамиче-ского вызова

61 Какие специальные средства обработки исключительных ситуаций предоставляются программи-сту: аппарат обнаружения, обработка ошибок и граничных состояний

62 Что обозначают ключевые слова try и finally: два программных блока обработки завершения

63 Что пропущено в синтаксисе обработки исключений: try exept < > фильтр исключений

64 Отметьте правильное высказывание : 1)загрузочный модуль после сборки помещается в качестве раздела в пользовательскую библиотеку программ2) в случае динамической компоновки компонов-щик просто использует информацию о подпрограмме для настройки соответствующих таблиц в ис-полняемом файле3) в хорошо написанной программе обычно не должно быть обращений по недопу-стимому адресу памяти или деления на нуль

65 Внешний файл – это… устройство ввода-вывода

66 Какие операции включает цикл обработки файла: 1)закрытие файла2) открытие файла3) организа-ция цикла, управляемого файлом

67 Устройства, на которые осуществляется вывод данных из программы, или с которых осуществля-ется ввод, подразделяются на следующие типы: 1)посимвольный обмен информацией 2) передача информации порциями (записями)

68 Какие типы файлов могут существовать: по способу выборки информации

69 Что выполняет метод сопо ст авления:1) обнаружение и обработка ошибок при считывании дан-ных2) привязывание» данных

70 По способу выборки информации файлы могут быть: файлы последовательного доступа2) файлы прямого доступа

71 При считывании информации из файла надо: определять начало и окончание элементарного дан-ного

72 Какие операции характерны для файлов п о сл ед ователь н о го де й с тв ия: операции п о с л е д о в а т е л ь н о г о ч т е н и я , операции последовательного записи в конец файла

73 Какой длины могут быть записи в файлах последовательного доступа: 1)фиксированной длины,2) переменной (неопределенной) длины

74 Для файлов прямого доступа характерны операции:1) записи по произвольному адресу 2) чтения по произвольному

Раздел 2

1 Определите минимальные требования Microsoft к оборудованию и программному обеспечению для работы 16- и 32-разрядной версии Microsoft Visual C++ (ПК с процессором 80386 Microsoft Windows 95 или Windows NT для разработки приложений Win32 Дисковод для дискет высокой плотности)

2. Какую конфигурацию системы рекомендуют для оптимизации цикла разработки программ на С и C++? (Мышь Microsoft Дисплей Super VGA Дисковод для 3.5-дюймовых дискет высокой плотности)

3 Visual C++ версии 2.0 включает в себя 16-разрядный и 32-разрядный компилятор. Что содержится в новой версии Visual C++, 4.0? (Только 32-разрядную среду разработки)

4. Какой список возможных конфигураций будет представлен при установке пакета Microsoft Visual C++? (Typical (Обычная) Custom (Произвольная) Minimum (Минимальная))

5. Сколько времени занимает установка Visual C++ на машине с Pentium 90МГц? (Более 15 минут)

6. В каком каталоге установлен Visual C++ 4.0? (MSdev)

7. Какие существуют основные подкаталоги Visual C++? (README MFC INCLUDE BIN)

8 . В чем назначение подкаталога SAMPLES? (Примеры программ)

9 . Из чего состоит документация по Visual C++? (Books Online (Электронных книг) Quick Reference (Быстрой справки))

10 . Какие разделы содержатся в документации по Visual C++? (Технические указания по библио-теке MFC/C++ Различные Руководства пользователя Справочник по библиотеке MFC Как пользоваться Электронными книгами)

11 . Из какого меню доступен отладчик CodeView? (Build)

12 . Растровые изображения, курсоры, значки, меню и окна диалога – это… (Ресурсы Windows)

13. Что позволяет спроектированное Microsoft приложение Test Container (тестовый контейнер)? (Быстро тестировать ваши управляющие элементы)

14 На какие вопросы вам поможет ответить Process Viewer? (Сколько памяти используется при вы-полнении различных фрагментов кода? Какой процент времени тратится на выполнение вызовов функций API? Какие процессы и потоки занимают большую часть процессорного времени? Сколько памяти временно перемещено на диск?)

15 Какие возможности предоставляет утилита WinDiff? (В графическом виде сравнивать и изменять два файла или два каталога)

16 Назовите, включенные в пакет компилятора Visual C++ усовершенствования, новых возможности и дополнения 1) Библиотека Microsoft Foundation Class 2) P-код 3) Встраивание функций4) Предва-рительно откомпилированные заголовки и типы

17 На сколько процентов применение Р – кода позволяет повысить скорость выполнения про-граммы? До 60

18 Куда Visual C++ помещает родовые типы, прототипы функций, внешние ссылки и объявления функций-членов класса? В специальные файлы, называемые заголовочными

19 Назовите основные параметры компилятора1) General 2) Debug 3) Custom Build 4) C/С++

20 Какие категории позволяет выбрать закладка C/С++? 1)++ Language2) Precompiled Headers 3) Listing Files Таблица вопросов Основные понятия С и С++ Таблица вопросов

21 Какие возможности позволяет включить или отключить категория Customization (адаптация)? идентичные строки2) инкрементная компиляция

15. Алгебраическая запись числа представляет собой: ( 2. произведение десятичного числа на сте-пень, основание которой равно 10 )

16. Почему возникают ошибки при округлении чисел с плавающей точкой? ( 4. отсутствие доста-точного числа разрядов для выполнения операций )

17. Какая из следующих записей констант является неверной? ( 1. 2.78Е+ 12 )

18. Чему эквивалентен тип enum? ( 2. Int )

19. Выражения, указывающие на ячейки памяти, называются: ( 3. Ivalues )

1. Общий тип, образованный двумя совместимыми типами Составной тип

2 Имеют ли переменные short shivalue 1; short int shivalue2; идентичный тип? Да

3 Относятся ли следующие 2 объявления int ivalue1; const int ivalue2; к несовместимым типам? Да

4 Если два массива содержат элементы совместимых типов, то сами массивы считаются …... Совме-стимыми

5 Какой тип вводится при объявлении в программе новой структуры или объединения? Новый

6 Два типа указателей считаются совместимыми, если они оба указывают на…. Совместимые типы

7 Фрагмент кода, который выглядит и работает так же, как функция. Макрос

8 Можно ли использовать макрос в контексте, где требуется указатель на функцию? Нельзя

9 Могут ли макросы иметь аргументы в языке С? Да

10 Проанализируйте фрагмент #define BAD\_MACRO (ans) scanf("%d",(&ans)) Ошибка заключается в пробеле между именем макроса BAD\_MACRO и (ans)

11 Комитет ANSI С рекомендовал, чтобы во всех компиляторах С были описаны ….. специальных макросов без параметров. Вставьте правильный вариант вместо точек. 5

12 Десятичная целая константа, представляющая собой текущий номер строки исходного текста \_LINE\_

13 Строковая константа, являющаяся именем текущего исходного файла \_FILE\_

14 Строковая константа, представляющая собой дату трансляции в виде Mmm dd yyyy (месяц день год) \_DATE\_

15 Строковая константа, представляющая собой дату и время последней модификации исходного файла в виде Ddd Mmm hh:mm:ss уууу (день месяц часы:минуты:секунды год) \_TIMESTAMP\_

16 Равняется единице, если компилятор совместим с ANSI С \_STDC\_

17 Сколько команд препроцессора имеется на практике? 12

18 Являются ли эти две формы #include "stdio.h" #include < stdio.h> синонимами в типичной микро-процессорной системе? Да

19 Какие компоненты часто входят в заголовочные файлы? Все ответы верны

20 Должен ли заголовочный файл содержать нестатические определения? Нет, не должен

21 Какая директива применяется со всеми условными командами препроцессора и означает конец условного блока? #endif

22 Какая директива сообщает препроцессору об отмене всех предыдущих определений для указан-ного идентификатора? #undef

23 По какой команде препроцессор определяет отсутствие указанного идентификатора и выполняет некоторые действия? #ifndef

24 Какая директива используется как альтернативный вариант при построении вложенных операто-ров #if? #elif

25 Какая директива отменяет автоматическую нумерацию строк, выполняемую компилятором? #line

26 Какая директива указывает компилятору на сообщение об ошибке? Все ответы – неверны

27 Какая директива определяет, зависящие от реализации, команды компилятора? #pragma

28 Какой символ означает операцию подстановки строки? #

29 Одним из применений какой операции является динамическое создание имен, переменных и мак-роопределений? Операция конкатенации (##).

30 Как обозначается операция подстановки символа? #@

31 Сколько стандартных моделей памяти поддерживает компилятор Visual C/C+ +?6

32 Какие из перечисленных моделей поддерживает компилятор Visual C/C+ +? Все верны