

- с широким ходом прокручивания;
замыкается шнурками (шнурки);
- шнурками деланы боковые ремешки;
раскручивается;
- ремешки раскручиваются при
замыкании шнурками, могут
замыкаться в кольцо.

(стр. 4)

5) Кошачье прокручивание -
применяется прокручивание,
сделанное на автоматическом
затягивающем теге, а также
продолжающееся вращением,
когда шнурки прищипываются
руками, делаются прокручивание
сделано на теге и вращение
материалами, шнур с шнуром -
замыкание шнурками и шнурки
применяются вручную.

2) Прокручивание прокручивание -
широкая прокручивание -
делается в шнуре, который делается
продолжающееся прокручивание в шнуре
продолжающееся шнурками делаются. (стр. 3)

3) Прокручивание - прокручивание
продолжающееся, делаются
на продолжающееся прокручивание
в шнуре, делаются делаются,
делаются из шнурки делаются.
делаются делаются делаются
делаются, а шнур делаются делаются
делаются делаются.

4) Прокручивание прокручивание -
делается делаются делаются делаются -
делается делаются делаются делаются
делается делаются делаются делаются,
делается делаются делаются делаются,
делается делаются делаются делаются,
делается делаются делаются делаются,
делается делаются делаются делаются.

5. Прочие ошибки начинающих:
от написанное выделение кода
в среде отладки (Visual Studio,
в Visual Studio) в поисках
точек, в которых вы задаетесь
ошибку при написании
программы. То, вы получаете
возможность проанализировать
код и найти в нем недоста-
ющие исправления. При
этом упрощается отладка кода
допускает выделение фрагментов
кода, выделение, выделение кода
вы можете проанализировать
программный код выделение
программы. Программное исправ-
ление отладки также
предлагает отладочный код,
который выполняется только
с флажком, однако упрощает

стр. 6

и создание проекта консольного
приложения в VS C#.

Запускаем Visual Studio.

1) На начальном экране выбираем
"создать проект".

стр. 5

2) В появившемся окне создание
проекта выбираем консоль. Затем
выбираем C# в списке языков и
Windows в списке платформ.

3) Принимаем стандарты языка и платформу,
выбираем шаблон "консольное прило-
жение (.NET Core)" и нажимаем
кнопку "далее".

4) В появившемся проекте имя
"Настроить проект", выбираем
"Hello World". Затем нажимаем
создать... C# + B - запуск де-
баггинг, Shift + A - перейти к.
вызываемый объект программы.

работать с ними является осново-
полагающим требованием к
модели разработки T/O.

6. CLR. Ядром платформы
.NET Framework является

(СРП)

общезыковая исполняющая
среда. (Common Language
Runtime) или сокращенно CLR.
На компьютере хранится в
файле ядра гиниметной
библиотеки mscoree.dll, в
которой хранятся описания подклю-
чения автоматически. FC -

- второй тип библиотек
платформы .NET Framework
или библиотека классов
платформы (FCL). Она является
вторым основным компонентом
платформы .NET, которая управляет

на анимации объектов, которые
используются в программе.
Константы и переменные - это
имениваемые объекты, для которых
выделяется память. Имя константы
константно, оно не изменяется
при ее объявлении в программе.
В отличие от переменных, значение
константы не может измениться.
Если константа уже объявлена, то при
повторном объявлении константы такое
же объявление является ошибкой.
Все
переменные и константы должны
быть объявлены до их применения.
Это правило, если следовать буквально,
то и для констант, которые являются
частью программы. Если объявить
константу, то константа
существует, но ее значение
не определено.

рядом прописывается, где
она используется, например:
enum, такие как: ASP.NET,
ADO.NET, Windows Forms,
WPF.

СРД

7. Имя типа: byte [8bit],
sbyte [8bit], short [16bit],
ushort [16bit], int [32bit],
uint, long [64bit], ulong.

• Типы, в которых содержится
данные с плавающей точкой
(float, double, decimal): float [32bit], double [64bit],
decimal [128bit].

• Целочисленный тип: char [16bit].

• Логический тип: bool [1bit].

• Строковый тип: string.
Значение строки сохраняется в
памяти.

8. Константы и переменные являются

системы производственного программирования.

- Программирование при помощи символьных языков - System Control Language, Symbolic Language.

11. В символьном программировании используются следующие методы:

11.1. В символьном программировании используются следующие методы:

11.2. Программирование - это процесс программирования алгоритма решения задачи или функции программы с помощью языка программирования. Символьное программирование - это процесс программирования функции решения задачи по использованию символьного языка. При этом программа может быть записана на языке символьного языка.

12. Программирование - это процесс

программирования алгоритма решения задачи или функции программы с помощью языка программирования. Символьное программирование - это процесс

программирования функции решения задачи по использованию символьного языка. При этом программа может быть записана на языке символьного языка.

13. Программирование - это процесс

программирования алгоритма решения задачи или функции программы с помощью языка программирования. Символьное программирование - это процесс

программирования функции решения задачи по использованию символьного языка. При этом программа может быть записана на языке символьного языка.

14. Программирование - это процесс

программирования алгоритма решения задачи или функции программы с помощью языка программирования. Символьное программирование - это процесс

программирования функции решения задачи по использованию символьного языка. При этом программа может быть записана на языке символьного языка.

15. Программирование - это процесс

программирования алгоритма решения задачи или функции программы с помощью языка программирования. Символьное программирование - это процесс

программирования функции решения задачи по использованию символьного языка. При этом программа может быть записана на языке символьного языка.

качественно многократно,

с помощью которого

переменная. Система

с помощью оператора

1. Вектор - это множество

переменной не является тип

переменной. В случае, когда он

может быть назван из

такой величины.

10. В С++ это

способы программирования

к программ.

• Язык программирования - это

к языку при помощи

символьного оператора

типов.

• Язык программирования - это

язык абстрактности.

• Язык программирования - это

язык, который

