**Test**

**Нехайчук Микола 2-12**

1. Які трердження щодо мови програмування C# вірні ?

• Припустимо множинне спадкування

• Інтерфейс може успадковуватися від безлічі інших інтерфейсів

• Низькорівнева мова програмування

(Правильні відповіді : 1-2)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Що таке інкапсуляція ?

• Включення в клас об'єктів іншого класу, питання доступу до них, їх видимості.

• Здатність одних об'єктів викликати методи інших об'єктів, передаючи їм управління.

• Уможливлює повторне використання коду

(Правильна відповідь: 1)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Що таке **успадкування ?**

• Уможливлює повторне використання коду

• Інкапсуляція: включення в клас об'єктів іншого класу, питання доступу до них, їх видимості.

• Здатність одних об'єктів викликати методи інших об'єктів, передаючи їм управління.

(Правильна відповідь: 1)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Що таке UML діаграма ?

• Алгоритм тестування програми, спеціально створений для визначення виникнення в програмі певній ситуації,

• Тип схем, що описують алгоритми або процеси

• Це мова побудови діаграм, призначена для **визначення**, документування моделей зорієнтованих на об'єкти систем програмного забезпечення.

(Правильна відповідь : 3)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Об'єкти класу зберігаються в:

• Купах

• Стеках

• Регістрах

(Правильна відповідь : 1)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Кожна програма C # має метод:

• Console

• Start

• Main

(Правильна відповідь : 3 )

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Якщо метод не повертає жодного значення, слід використовувати тип повернення:

• Void

• Return

• Set

(Правильна відповідь : 1)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Чи може один клас успадкувати від кількох абстрактних класів?

• Так

• Ні

(Правильна відповідь : 2)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Запечатаний клас можна позначити як абстрактний.

• Правда

• Не правда

(Правильна відповідь : 2)

1. Скільки операторів можна використовувати в одному операторі if?

• Два

• Будь скільки

• Один

(Правильна відповідь : 2)

1. Скільки базових класів може мати один клас?

• Один

• Два

• Безліч

(Правильна відповідь : 1)

1. Яку максимальну кількість базових класів може мати герметичний клас?

• Один

• Два

• Безліч

(Правильна відповідь : 1)

1. Поліморфізм - це:

• одна реалізація з різними методами

• один метод з різними реалізаціями

• кожна реалізація іншим способом

(Правильна відповідь : 2)

1. Чи можна використовувати спеціальний клас як тип для загального класу?

• Ні

• Так

(Правильна відповідь : 2)

1. Який метод видаляє всі елементи зі словника?

•Clear()

• ClearAll()

• RemoveAll()

• Delete()

(Правильна відповідь : 1)

1. Чи можете ви успадкувати від структури?

• Так

• Ні

(Правильна відповідь : 2)

1. int - це структура?

• Так

• Ні

(Правильна відповідь : 1)

1. Масив це –

• Ніщо з цього

• Тип значення

• Еталонний тип

(Правильна відповідь : 3)

1. Який тип змінної temp?

temp = “что-то”

• Int

• Str

• Bool

(Правильна відповідь : 2)

1. Який оператор використовується для взедення в степінь ?

• ==

• \*

• %

• +

(Правильна відповідь : 2)