

1. Какой тип переменной используется в коде: `int a = 5`?

Варианты:

1. 1 байт, беззнаковое, целое
2. 64 бита, беззнаковое, целое
3. 32 бита, беззнаковое, целое
4. 8 бит, знаковое, целое

2. Что делает оператор “%”?

Варианты:

1. Возвращает процент от деления
2. Ничего не делает, комментирует код
3. Возвращает композицию функций
4. Возвращает остаток от деления

3. Что возвращает свойство `FileStream.Length`?

Варианты:

1. Длину потока в битах.
2. Длину потока в байтах.
3. Количество файлов.
4. Данное свойство отсутствует, следует использовать свойство `Size`.

4. Что будет выведено в результате выполнения следующего кода:

```
1. string str = "пример текста";  
2. str.Replace("e", "");  
3. Console.WriteLine(str);
```

Варианты:

1. пример текста
2. примр ткста
3. Будет выведена пустая строка.
4. При выполнении кода возникнет ошибка.

5. Какой оператор выполняет инкрементацию числа?

Варианты:

1. ++
2. **
3. --
4. ^^

6. Как обозначается оператор логического отрицания?

Варианты:

1. NOT
2. not
3. -
4. !

7. Какой тип данных позволяет поставить значение в соответствие ключу?

Варианты:

1. Dictionary
2. List
3. Queue
4. Stack

8. В каком случае использовать StringBuilder предпочтительнее, чем string?

Варианты:

1. Когда строка меняется чаще
2. Когда строка меняется реже

9. Что делает ключевое слово ref?

Варианты:

1. То же, что и var, только сохраняет указатель на объект.
2. Это устаревший вариант ключевого слова out.
3. Позволяет передать параметр по ссылке.
4. Позволяет получить адрес объекта.

10. Для чего используется оператор finally?

Варианты:

1. Для принудительного завершения работы программы.
2. Для выполнения кода в случае отсутствия исключения.
3. Для выполнении кода при возникновении необработанного исключения.
4. Для выполнения кода после выхода из блоков try/catch.

12. Классы в C# могут наследовать несколько:

Варианты:

1. Любых классов и интерфейсов.
2. Статических классов и интерфейсов.
3. Только интерфейсов.
4. Только абстрактных классов.

13. В какой строке была допущена ошибка?

```
1. public class Program
2. {
3.     public static void Main(string[] args)
4.     {
5.         var x = null;
6.         x = 123;
7.         Console.WriteLine(x);
8.         Console.ReadLine();
9.     }
10. }
```

Варианты:

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

14. Что выведет следующая программа?

```
1. public class Program
2. {
3.     private class PrivateClass
4.     {
5.         public int publicValue = 123;
6.     }
7.
8.     public static void Main(string[] args)
9.     {
10.         PrivateClass pc = new PrivateClass();
11.         Console.WriteLine(pc.publicValue);
12.     }
13. }
```

Варианты:

1. 123
2. В коде программы есть ошибка

15. Что выведет следующая программа?

```
1.  public class Program
2.  {
3.      public class PrivateClass
4.      {
5.          private int publicValue = 123;
6.      }
7.
8.      public static void Main(string[] args)
9.      {
10.         PrivateClass pc = new PrivateClass();
11.         Console.WriteLine(pc.publicValue);
12.     }
13. }
```

Варианты:

3. 123
4. В коде программы есть ошибка

16. Что означает “?” после типа при объявлении переменной?

Варианты:

1. Тернарный оператор, используется как однострочная альтернатива if.
2. Объявление Nullable-переменной.
3. Объявление ссылки на другую переменную.
4. Более короткая замена ключевого слова var.

17. Какая директива позволяет использовать типы из указанного пространства имён?

Варианты:

1. import
2. include
3. using
4. source

18. Какая функция используется для получения целой части числа?

Варианты:

1. `Math.Ceil`
2. `Math.Floor`
3. `Math.Truncate`
4. `Math.Abs`

19. Как корректно сгенерировать исключение?

Варианты:

1. `throw Exception()`
2. `new Exception()`
3. `throw new Exception()`
4. `new throw Exception()`

20. В каком пространстве имён объявлен класс `List`?

Варианты:

1. `System.Collections`
2. `System.Collections.List`
3. `System.List`
4. `System.Collections.Generic`