**Вопрос 1** **Что будет в результате выполнения следующего кода:**

**#include <iostream>**

**using namespace std;**

**void main()**

**{**

**int num = 200;**

**if (num < 750)**

**{**

**cout << "num < 750";**

**}**

**else if (num < 450)**

**{**

**cout << "num < 450";**

**}**

**else**

**{**

**cout << "num < 150";**

**}**

**}**

Ошибка на этапе компиляции

num < 750

num < 450

num < 150

**Ответ:** < 750

**Вопрос 2** **Что будет на экране в результате выполнения кода:**

**#include <iostream>**

**using namespace std;**

**int main()**

**{**

**int a = 3, b = 2;**

**int c;**

**c = (double)a / b;**

**cout << a << " " << b << " " << c << endl;**

**return 0;**

**}**

3 2 1.5

1 2 3

3 2 1

ошибка компиляции

ошибка на этапе выполнения

**Ответ:** 321

**Вопрос 3** **Что будет в результате выполнения следующего кода:**

**#include <iostream>**

**using namespace std;**

**int main()**

**{**

**int sum = 0;**

**switch (3 / 2)**

**{**

**case 1:sum += 5;**

**case 2:sum -= 3; break;**

**case 3:sum += 2;**

**case 4:sum -= 7; break;**

**default: sum++;**

**}**

**cout << sum << endl;**

**return 0;**

**}**

0

2

1

ошибка на этапе компиляции

**Ответ:** 2

**Вопрос 4** **Что будет на экране в результате выполнения кода:**

**#include <iostream>**

**using namespace std;**

**int main()**

**{**

**int a = 5, b = 7, c = 9;**

**c += 1 / a--\*++b;**

**cout << a << " " << b << " " << c << endl;**

**return 0;**

**}**

ошибка на этапе компиляции

ошибка на этапе выполнения

4 8 9

4 8 11

**Ответ:** 489

**Вопрос 5** **Укажите верные утверждения:**

В структуре switch должна быть метка default

Метка default может располагаться в любом месте структуры switch

В операторе switch могут проверяться выражения, результатом которых будет целочисленный либо символьный тип данных

Если в конце метки case пропустить оператор break то произойдет ошибка на этапе компиляции

Значения в метках case должны располагаться в одинарных кавычках

**Ответ:** метка default может располагаться в любом месте структуры switch   
в операторе switch могут проверяться выражения, результатом которых будет целочисленный либо символьный тип данных

**Вопрос 6** **Как определить константу?**

Указать ключевое слово const, ее тип, имя и значение

Указать ключевое слово const, ее тип и имя

Указать ключевое слово const, ее имя и значение

Указать ключевое слово const, ее тип и значение

Указать ключевое слово const и ее тип

**Ответ:** указать ключевое слово const, ее тип, имя и значение

**Вопрос 7** **Правила создания идентификаторов:**

Латинские буквы, цифры, знак подчеркивания, не может начинаться с цифры

Кириллические буквы, цифры, знак подчеркивания, знаки препинания, пробел, не может начинаться с цифры

Латинские буквы, цифры, знак подчеркивания, знаки препинания, пробел, не может начинаться с цифры

Любые буквы, цифры, знак подчеркивания, знаки препинания, пробел, не может начинаться с цифры

Кириллические буквы, цифры, знак подчеркивания, не может начинаться с цифры

**Ответ:** латинские буквы, цифры, знак подчеркивания, не может начинаться с цифры

**Вопрос 8** **Что выведет следующий код:**

**#include**

**using namespace std;**

**void main()**

**{**

**bool b=double(1/2);**

**cout << b;**

**}**

0

1

2

Ошибка компиляции

0.5

**Ответ:** ошибка компиляции

**Вопрос 9** **Что такое литерал?**

Имя переменной

Имя константы

Значние в исходном коде программы

Значние в памяти

Тип переменной

**Ответ:** значение в исходном коде программы

**Вопрос 10** **Что будет в результате выполнения следующего кода:**

**#include <iostream>**

**using namespace std;**

**void main()**

**{**

**if (5 = 5)**

**cout << "Yes";**

**else**

**cout << "No";**

**}**

Yes

Ошибка на этапе выполнения

Ошибка на этапе компиляции

No

**Ответ:** ошибка на этапе компиляции

**Вопрос 11** **Что такое переменная?**

Идентификатор

Именнованная область памяти, предназначенная для хранения значения, которое может меняться по ходу работы прграммы

Имя

Именнованная область памяти, предназначенная для хранения значения

Значение

**Ответ:** именованная область памяти, предназначенная для хранения значения, которое может меняться по ходу работы программы

**Вопрос 12** **Какие действия выполняет оператор присваивания?**

Предлагает пользователю ввести значение с клавиатуры

Объявляет переменную

Выводит присваемое значение на экран

Стирает указанное значение из переменной

Помещает указанное значение в переменную

**Ответ:** помещает указанное значение в переменную

**Вопрос 13** **Что будет на экране в результате выполнения кода:**

**#include <iostream>**

**using namespace std;**

**int main()**

**{**

**int a = 5, b = 2, c = 9;**

**c = 1. / a - b++;**

**cout << a << " " << b << " " << c << endl;**

**return 0;**

**}**

ошибка на этапе компиляции

5 3 -1

ошибка на этапе выполнения

5 2 9

**Ответ:** 5 3 -1

**Вопрос 14** **Что будет на экране в результате выполнения кода:**

**#**

**include <iostream>**

**using namespace std;**

**int main()**

**{**

**int a = 5, b = 7, c = 9;**

**c += a--\*++b;**

**cout << a << " " << b << " " << c << endl;**

**return 0;**

**}**

ошибка на этапе выполнения

ошибка компиляции

4 8 49

4 8 41

**Ответ:** 4 8 49

**Вопрос 15** **Что будет на экране в результате выполнения кода:**

**#include <iostream>**

**using namespace std;**

**int main()**

**{**

**int a = 3, b;**

**int c;**

**c = a%b;**

**cout << a << " " << b << " " << c << endl;**

**return 0;**

**}**

ошибка компиляции

ничего

10 0 2

3 0 3

**Ответ:** ошибка компиляции

**Вопрос 16** **Преобразование типов данных бывает:**

неявное

улучшающее

явное

механическое

**Ответ:** неявное,   
явное

**Вопрос 17** **Размер типа double:**

8 байт

Зависит от платформы

1 байт

4 байта

2 байта

**Ответ:** 8 байт

**Вопрос 18** **Перечисление enum объединяет:**

Именованные целые числа

Логически связанные переменные

Данные различных типов

Константные значения

**Ответ:** константные значения

**Вопрос 19** **Что такое оператор?**

Функция main()

Действие над операндами (переменными, константами, литералами)

#include < iostream >

Вся программа

cout

**Ответ:** действие над операндами (переменными, константами, литералами)

**Вопрос 20** **Размер типа unsigned short:**

Зависит от платформы

8 байт

4 байта

1 байт

2 байта

**Ответ:** 2 байта

**Вопрос 21** **Какие виды операторов вы знаете?**

Аркадные

Тернарные

Производные

Унарные

Бинарные

**Ответ:**   
тернарные,   
унарные,   
бинарные

**Вопрос 22** **Что будет в результате выполнения следующего кода:**

**#include <iostream>**

**using namespace std;**

**void main()**

**{**

**double num = 2;**

**switch (num)**

**{**

**case 1: cout << "One";**

**break;**

**case 2: cout << "Two";**

**break;**

**case 3: cout << "Three";**

**}**

**}**

Ошибка на этапе компиляции

Three

One

Two

Ошибка на этапе выполнения

**Ответ:** ошибка на этапе компиляции

**Вопрос 23** **Что будет на экране в результате выполнения следующего кода:**

**int a = 5;**

**double b = 2;**

**int c = a / b;**

**cout << c;**

1

2.5

ошибка на этапе компиляции

2

**Ответ:** 2

**Вопрос 24** **Что будет в результате выполнения следующего кода:**

**#include <iostream>**

**using namespace std;**

**int main()**

**{**

**int a = -2;**

**if (a)**

**cout << "good" << endl;**

**else**

**cout << "bad" << endl;**

**return 0;**

**}**

bad

ошибка на этапе выполнения

ошибка на этапе компиляции

good

**Ответ:** good

**Вопрос 25** **Что будет в результате выполнения следующего кода?**

**#include <iostream>**

**using namespace std;**

**void main()**

**{**

**int a = 10;**

**if (a = 5)**

**cout << "Yes";**

**else**

**cout << "No";**

**}**

No

Ошибка на этапе компиляции

Ошибка на этапе выполнения

Yes

**Ответ:** Yes

**Вопрос 26** **Что такое тип данных?**

Значение переменной или константы

Вид содержимого и допустимые операции над ним

Название переменной

Название константы

**Ответ:** вид содержимого и допустимые операции над ним

**Вопрос 27** **Укажите верные утверждения:**

Операции сравнения имеют более высокий приоритет, чем арифметические операции

Операция && возвращает true только в том случае, если оба ее операнда имеют значение true

Операция && и операция || работают идентично

**Ответ:** операция && возвращает true только в том случае, если оба ее операнда имеют значение true

**Вопрос 28** **Выберите стандартные типы данных:**

int

char

lost

Double

float

**Ответ:** int,   
char,   
float

**Вопрос 29** **Что будет в результате выполнения следующего кода:**

**#include <iostream>**

**using namespace std;**

**int main()**

**{**

**int a = -2;**

**if (!a)**

**cout << "good" << endl;**

**else**

**cout << "bad" << endl;**

**return 0;**

**}**

ошибка на этапе выполнения

bad

ошибка на этапе компиляции

good

**Ответ:** bad

**Вопрос 30** **Размер типа int:**

4 байта

Зависит от платформы

8 байт

1 байт

2 байта

**Ответ:** зависит от платформы