**Вопрос 1** **Для построения графических интерфейсов WPF используется декларативный язык...**

Extensible Application Markup Language (XAML);

Binary Application Markup Language (BAML);

Extensible Markup Language (XML);

Binary Markup Language (BML);

**Ответ:** Extensible Application Markup Language (XAML)

**Вопрос 2** **Какой из заявленных классов не является менеджером компоновки?**

System.Windows.Controls.Grid;

System.Windows.Controls.GroupBox;

System.Windows.Controls.Canvas;

System.Windows.Controls.Panel;

**Ответ:** System.Windows.Controls.GroupBox

**Вопрос 3** **System.Windows.Controls.Control является базовым классом для компонентов WPF, которые имеют возможность ...**

управлять размещением группы визуальных подэлементов;

взаимодействовать с пользователем, получив фокус ввода;

отражать себя в графическом интерфейсе;

**Ответ:** взаимодействовать с пользователем, получив фокус ввода

**Вопрос 4** **В основе подхода графического отображения в WPF положено ...**

разбиение на треугольники;

попиксельное отображения;

векторная графика, основанная на кривых и примитивах;

попиксельное отображения и растровая графика;

**Ответ:** разбиение на треугольники

**Вопрос 5** **Какой из классов WPF является базовым для менеджеров компоновки?**

System.Windows.Controls.Panel;

System.Windows.Controls.Control;

System.Windows.Controls.ContentControl;

System.Windows.Controls.GroupBox;

**Ответ:** System.Windows.Controls.Panel

**Вопрос 6** **Какой размер (в дюймах) логического пикселя в WPF?**

1 / 120;

1 / 96;

1 / 72;

1;

**Ответ:** 1 / 96

**Вопрос 7**: **Какой графический механизм лежит в основе технологии отображения в WPF?**

OpenGL

XNA

DirectX

User32 API

**Ответ:** DirectX

**Вопрос 8**: **Укажите базовый класс иерархии классов WPF.**

System.Windows.UIElement;

System.Windows.Controls.Control;

System.Threading.DispatcherObject;

System.Windows.FrameworkElement;

**Ответ:** System.Threading.DispatcherObject

**Вопрос 9**: **В чем заключается основное назначение класса System.Threading.DispatcherObject?**

обеспечение выполнения обработчиков маршрутизируемых событий в отдельном параллельном потоке;

обеспечение выполнения в отдельном параллельном потоке кода, который отвечает за визуализацию графического интерфейса;

обеспечение реализации многопоточной модели работы с графическим интерфейсом;

обеспечение реализации однопоточной модели работы с графическим интерфейсом;

**Ответ:** обеспечение реализации однопоточной модели работы с графическим интерфейсом

**Вопрос 10** **Свойство Margin элемента обеспечивает ...**

определение отступов от его краев к контенту, содержится в нем

определение отступов снаружи вокруг него

объединение нескольких графических элементов в группу

**Ответ:** определение отступов снаружи вокруг него

**Вопрос 11** **Укажите компоненты, образующие управляемое ядро WPF.**

User32.dll, PresentationFramework.dll, PresentationCore.dll, WindowsBase.dll;

DirectX, PresentationFramework.dll, PresentationCore.dll;

PresentationFramework.dll, PresentationCore.dll, WindowsBase.dll;

User32.dll, Core.dll, WPFFramework.dll;

**Ответ:** PresentationFramework.dll, PresentationCore.dll, WindowsBase.dll

**Вопрос 12** **Менеджер компоновки Canvas обеспечивает ...**

последовательное построчное размещение элементов с разрывом строк;

размещение элементов по абсолютным координатам без автоматического выравнивания;

размещение элементов в ячейках таблицы;

размещения элементов по краям контейнера;

**Ответ:** размещение элементов по абсолютным координатам без автоматического выравнивания