**<p><b>Алгоритмы, в соответствии с которыми решение поставленных задач сводится к арифметическим действиям, называются</b></p>**

1. <p><b>разветвляющимися</b></p>

2. <p><b>линейными</b></p>

3. <p><b>численными</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 59998

**<p><b>В алгоритме вычисления площади круга переменными являются:</b></p>**

1. <p><b>-S, R, &pi;</b></p>

2. <p><b>S, R</b></p>

3. <p><b>&pi;, S</b></p>

4. <p><b>&pi;, R</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60021

**<p><b>В результате выполнения операции сравнения «123» &gt; «45» в ответе получили Ложь (FALSE). К какому типу данных могут относится сравниваемые значения?</b></p>**

1. <p><b>BOOLEAN</b></p>

2. <p><b>INTEGER</b></p>

3. <p><b>REAL</b></p>

4. <p><b>CHAR</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60022

**<p><b>Всякий алгоритм может быть</b></p>**

1. <p><b>записан на естественном языке;</b></p>

2. <p><b>изображен в виде блок-схемы;</b></p>

3. <p><b>записан на алгоритмическом языке;</b></p>

4. <p><b>все варианты ответа верны.</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60001

**<p><b>Выберите правильный алгоритм зеркального отображения элементов двумерного массива размерностью N\*N относительно побочной диагонали.</b></p>**

1. <p><b>- построение вложенного цикла расчета элементов;</b></p>

2. <p><b>- заполнение массива;</b></p>

3. <p><b>- «зеркальное отражение» элементов, находящихся под главной диагональю;</b></p>

4. <p><b>- обнуление элементов главной диагонали.</b></p>

5. <p><b>- заполнение массива;</b></p>

6. <p><b>- построение вложенного цикла расчета элементов;</b></p>

7. <p><b>- «зеркальное отражение» элементов, находящихся под главной диагональю;</b></p>

8. <p><b>- обнуление элементов главной диагонали.</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60025

**<p><b>Где осуществляются локальные объявления?</b></p>**

1. <p><b>внутри программы в целом и доступны как самой программе, так и всем ее подпрограммам</b></p>

2. <p><b>внутри подпрограммы и доступны как самой программе, так и всем ее подпрограммам</b></p>

3. <p><b>внутри подпрограммы и доступны только ей</b></p>

4. <p><b>внутри программы в целом и доступны ближайшей подпрограмме</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60048

**<p><b>Зачем в некоторых ЯП в логику высказываний вводится значение NULL?</b></p>**

1. <p><b>в дополнение к false и true</b></p>

2. <p><b>вместо false и true</b></p>

3. <p><b>на случай, когда отсутствует один из аргументов</b></p>

4. <p><b>на случай, когда значения логических аргументов неизвестны или не определены</b></p>

5. <p><b>на случай, когда значения логических аргументов противоречивы</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60040

**<p><b>Из каких частей, как правило, состоит исходная программа?</b></p>**

1. <p><b>раздел оборудования, раздел данных</b></p>

2. <p><b>раздел процедур</b></p>

3. <p><b>блоки операторов</b></p>

4. <p><b>раздел идентификации, раздел связи</b></p>

5. <p><b>набор машинных инструкций</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: 60044

**<p><b>К общим принципам, которые следует использовать при разработке ПО, относятся: принцип модульности, принцип функциональной избирательности, принцип генерируемости, принцип функциональной избыточности (выбрать недостающие)</b></p>**

1. <p><b>частотный принцип</b></p>

2. <p><b>частный принцип</b></p>

3. <p><b>принцип «по умолчанию»</b></p>

4. <p><b>принцип совместимости</b></p>

5. <p><b>принцип развития</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60026

**<p><b>Как можно охарактеризовать языки программирования пятого поколения?</b></p>**

1. <p><b>мобильные, человеко-ориентированные, простые в освоении языки высокого уровня</b></p>

2. <p><b>ориентированые на повышение интеллектуального уровня ЭВМ и интерфейса с языками</b></p>

3. <p><b>ориентированые на использование в конкретной ЭВМ, сложные в освоении машинные языки</b></p>

4. <p><b>языки искусственного интеллекта, экспертных систем и баз знаний, естественные языки</b></p>

Ответ: 2, 4

Комментарий: 60042

**<p><b>Как можно установить истинность сложных высказываний?</b></p>**

1. <p><b>методом индукции</b></p>

2. <p><b>используя таблицы истинности</b></p>

3. <p><b>наугад</b></p>

4. <p><b>с помощью операции побитового сравнения</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60037

**<p><b>Как называются высказывания, у которых совпадают таблицы истинности?</b></p>**

1. <p><b>сложные</b></p>

2. <p><b>тождественные</b></p>

3. <p><b>истинные</b></p>

4. <p><b>совместимые</b></p>

5. <p><b>равносильные</b></p>

Ответ: 2, 5

Комментарий: 60038

**<p><b>Как принято обозначать высказывания в алгебре логики?</b></p>**

1. <p><b>большими буквами русского алфавита</b></p>

2. <p><b>малыми буквами греческого алфавита</b></p>

3. <p><b>словами True или False</b></p>

4. <p><b>малыми буквами латинского алфавита</b></p>

5. <p><b>большими буквами латинского алфавита</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60032

**<p><b>Какая операция в логике высказываний обозначается А ~ В?</b></p>**

1. <p><b>эквиваленция</b></p>

2. <p><b>дизъюнкция</b></p>

3. <p><b>инверсия</b></p>

4. <p><b>импликация</b></p>

5. <p><b>конъюнкция</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60036

**<p><b>Какая операция объединяет высказывания словами «если..., то»?</b></p>**

1. <p><b>эквиваленция</b></p>

2. <p><b>дизъюнкция</b></p>

3. <p><b>инверсия</b></p>

4. <p><b>импликация</b></p>

5. <p><b>конъюнкция</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60034

**<p><b>Какие операции включает цикл обработки файла?</b></p>**

1. <p><b>закрытие файла</b></p>

2. <p><b>открытие файла</b></p>

3. <p><b>сохранение</b></p>

4. <p><b>организация цикла, управляемого файлом</b></p>

5. <p><b>изменение информации</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: 60063

**<p><b>Какие операции можно применять к данным типа INTEGER?</b></p>**

1. <p><b>арифметические операции</b></p>

2. <p><b>логические</b></p>

3. <p><b>операция конкатенации</b></p>

4. <p><b>операции отношения или сравнения</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60018

**<p><b>Какие операции можно применять к данным типа CHAR?</b></p>**

1. <p><b>+ - арифметические операции</b></p>

2. <p><b>логические</b></p>

3. <p><b>операция конкатенации</b></p>

4. <p><b>операции отношения или сравнения</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60020

**<p><b>Какие операции можно применять к данным типа REAL?</b></p>**

1. <p><b>+ - арифметические операции</b></p>

2. <p><b>логические</b></p>

3. <p><b>операция конкатенации</b></p>

4. <p><b>операции отношения или сравнения</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60019

**<p><b>Какие операции характерны для файлов последовательного действия?</b></p>**

1. <p><b>операции последовательного чтения</b></p>

2. <p><b>операции параллельного чтения</b></p>

3. <p><b>операции последовательного записи в конец файла</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60069

**<p><b>Какие операции характерны для файлов прямого доступа?</b></p>**

1. <p><b>записи по произвольному адресу</b></p>

2. <p><b>последовательного записи в конец файла</b></p>

3. <p><b>чтения по произвольному</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60071

**<p><b>Какие признаки присущи системе программирования?</b></p>**

1. <p><b>набор исходных языков</b></p>

2. <p><b>автоматизация составления программы</b></p>

3. <p><b>возможность расширения</b></p>

4. <p><b>отладка программ пользователя</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60052

**<p><b>Какие проблемы возникают в процессе использования готовых подпрограмм?</b></p>**

1. <p><b>хранение имеющихся подпрограмм</b></p>

2. <p><b>алгоритм используется многократно при решении задач</b></p>

3. <p><b>размещение используемых подпрограмм в памяти ЭВМ</b></p>

4. <p><b>организация взаимодействия подпрограмм с основной программой</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: 60056

**<p><b>Какие системы описания языков программирования используются?</b></p>**

1. <p><b>нотация NT</b></p>

2. <p><b>нотация Бэкуса</b></p>

3. <p><b>нотация IBM</b></p>

4. <p><b>нотация Гейтса</b></p>

5. <p><b>нотация Pentium</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60050

**<p><b>Какие специальные средства обработки исключительных ситуаций предоставляются программисту?</b></p>**

1. <p><b>размещение используемых подпрограмм в памяти ЭВМ</b></p>

2. <p><b>аппарат обнаружения</b></p>

3. <p><b>обработка ошибок и граничных состояний</b></p>

4. <p><b>ни один из выше названных</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60058

**<p><b>Какие типы свойств компонентов различают?</b></p>**

1. <p><b>свойства времени проектирования.</b></p>

2. <p><b>динамические свойства.</b></p>

3. <p><b>свойства «только - для – чтения».</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60014

**<p><b>Какие типы файлов могут существовать?</b></p>**

1. <p><b>по типу записей</b></p>

2. <p><b>по имени</b></p>

3. <p><b>по способу выборки информации</b></p>

4. <p><b>всё вышеперечисленное</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: 60065

**<p><b>Какие числа должны удовлетворять условию -2n-1 &lt; х &lt; 2n-1?</b></p>**

1. <p><b>BOOLEAN</b></p>

2. <p><b>INTEGER</b></p>

3. <p><b>REAL</b></p>

4. <p><b>CHAR</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60017

**<p><b>Какими могут быть файлы по способу выборки информации?</b></p>**

1. <p><b>файлы последовательного доступа</b></p>

2. <p><b>файлы, образующие байтовый или битовый поток</b></p>

3. <p><b>файлы прямого доступа</b></p>

4. <p><b>всё вышеперечисленное</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60067

**<p><b>Какими являются параметры, содержащиеся в объявлении подпрограммы?</b></p>**

1. <p><b>фактическими</b></p>

2. <p><b>подпрограммными</b></p>

3. <p><b>неформальными</b></p>

4. <p><b>формальными</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60049

**<p><b>Какое свойство алгоритма означает, что исполнение алгоритма должно закончиться за конечное число шагов.</b></p>**

1. <p><b>точности</b></p>

2. <p><b>результативности</b></p>

3. <p><b>дискретности</b></p>

4. <p><b>массовости</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60000

**<p><b>Какой длины могут быть записи в файлах последовательного доступа?</b></p>**

1. <p><b>фиксированной длины</b></p>

2. <p><b>определённой длины</b></p>

3. <p><b>переменной (неопределенной) длины</b></p>

4. <p><b>всё вышеперечисленное неверно</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60070

**<p><b>Какую функцию выполняют логические условия как компонент управляющих операторов?</b></p>**

1. <p><b>вычисление логических переменных в рамках правил образования логических выражений</b></p>

2. <p><b>выработка решения о продолжении цикла, переходе по ветви, выходе из блока и т.д.</b></p>

3. <p><b>пересылка значений переменных, констант, функций в принимающую переменную</b></p>

4. <p><b>сопоставление значения констант, функций, переменных отношениями различного типа</b></p>

5. <p><b>вычисление значений строчной (символьной) переменной путем соединения, пересечения, вычисления строк</b></p>

Ответ: 2, 4

Комментарий: 60046

**<p><b>На какие делятся библиотеки подпрограмм?</b></p>**

1. <p><b>библиотеки статического вызова</b></p>

2. <p><b>библиотеки логического вызова</b></p>

3. <p><b>библиотеки динамического вызова</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60057

**<p><b>На какие типы подразделяются устройства, на которые осуществляется вывод данных из программы, или с которых осуществляется ввод?</b></p>**

1. <p><b>по способу выборки информации</b></p>

2. <p><b>по расширению</b></p>

3. <p><b>посимвольный обмен информацией</b></p>

4. <p><b>передача информации порциями (записями)</b></p>

Ответ: 3, 4

Комментарий: 60064

**<p><b>На какой стадии жизненного цикла ПО происходит больше всего затрат?</b></p>**

1. <p><b>определение требований и спецификаций</b></p>

2. <p><b>проектирование</b></p>

3. <p><b>программирование</b></p>

4. <p><b>отладка</b></p>

5. <p><b>сопровождение</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60030

**<p><b>На любом этапе декомпозиции программу:</b></p>**

1. <p><b>можно проверить</b></p>

2. <p><b>можно проверить, применяя механизм так называемых «заглушек»</b></p>

3. <p><b>нельзя проверить</b></p>

4. <p><b>можно проверить, определяя начало и окончание записи файла.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60003

**<p><b>Назовите основные достоинства объектно-ориентированного подхода к программированию</b></p>**

1. <p><b>упрощение процесса проектирования программных систем,</b></p>

2. <p><b>легкость их сопровождения и модификации</b></p>

3. <p><b>минимизирование времени разработки за счет многократного использования готовых модулей.</b></p>

4. <p><b>программы могут быть подготовлены на различных языках и объединены перед выполнением в единый модуль</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60007

**<p><b>Объектно-ориентированное программирование родилось и получило широкое распространение именно благодаря попыткам разрешения следующих проблем:</b></p>**

1. <p><b>единственным реальным способом снизить временные затраты на разработку был метод многократного использования разработанного программного обеспечения.</b></p>

2. <p><b>ускорение разработки программного обеспечения требовало решения проблемы упрощения их сопровождения и модификации.</b></p>

3. <p><b>приближения структуры программы к структуре решаемой задачи.</b></p>

4. <p><b>нет верного варианта ответа</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60006

**<p><b>Отметьте правильное высказывание:</b></p>**

1. <p><b>загрузочный модуль после сборки помещается в качестве раздела в пользовательскую библиотеку программ</b></p>

2. <p><b>подпрограммы, которые удовлетворяют всем требованиям выбранной системы, называются логическими</b></p>

3. <p><b>в случае динамической компоновки компоновщик просто использует информацию о подпрограмме для настройки соответствующих таблиц в исполняемом файле</b></p>

4. <p><b>в хорошо написанной программе обычно не должно быть обращений по недопустимому адресу памяти или деления на нуль</b></p>

5. <p><b>все высказывания верны</b></p>

6. <p><b>все высказывания неверные</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: 60061

**<p><b>Последовательность букв и цифр, начинающаяся с буквы – это (выбрать правильный вариант)</b></p>**

1. <p><b>Идентификатор</b></p>

2. <p><b>тип данных</b></p>

3. <p><b>данные</b></p>

4. <p><b>массив</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60016

**<p><b>Примером какого свойства операций дизъюнкции, конъюнкции и отрицания является выражение: A^(BvC) = (A^B)v(A^C)?</b></p>**

1. <p><b>сочетательного закона</b></p>

2. <p><b>свойства коммутативности</b></p>

3. <p><b>распределительного закона</b></p>

4. <p><b>закона идемпотентности </b></p>

5. <p><b>закона де Моргана</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60039

**<p><b>С помощью каких специальных программных средств осуществляется загрузочный модуль?</b></p>**

1. <p><b>редакторов связей</b></p>

2. <p><b>объектного модуля</b></p>

3. <p><b>компоновщика</b></p>

4. <p><b>построителя задач</b></p>

5. <p><b>всё перечисленное неверно</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60055

**<p><b>С помощью какой операции образованное сложное высказывание истинно, если истинно хотя бы одно из входящих в него высказываний?</b></p>**

1. <p><b>эквиваленция</b></p>

2. <p><b>дизъюнкция</b></p>

3. <p><b>инверсия</b></p>

4. <p><b>импликация</b></p>

5. <p><b>конъюнкция</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60035

**<p><b>Система четких однозначных указаний, которая определяет последовательность действий над некоторыми объектами и после конечного числа шагов приводит к получению требуемого результата – это</b></p>**

1. <p><b>алгоритм</b></p>

2. <p><b>схема алгоритма</b></p>

3. <p><b>тело цикла</b></p>

4. <p><b>программа</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 59999

**<p><b>Сколько поколений языков программирования рассматривают в истории развития инструментального программного обеспечения?</b></p>**

1. <p><b>9</b></p>

2. <p><b>7</b></p>

3. <p><b>5</b></p>

4. <p><b>3</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60041

**<p><b>Со скольких стадий состоит жизненный цикл программного обеспечения?</b></p>**

1. <p><b>3</b></p>

2. <p><b>4</b></p>

3. <p><b>5</b></p>

4. <p><b>6</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60029

**<p><b>Структурное программирование ясно определило:</b></p>**

1. <p><b>значение модульного построения программ</b></p>

2. <p><b>разбиения монолитных программ на группу отдельных модулей</b></p>

3. <p><b>значение модульного построения программ, при разработке больших проектов</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60005

**<p><b>Структурный подход базируется на основополагающих принципах:</b></p>**

1. <p><b>использование процедурного стиля программирования;</b></p>

2. <p><b>применении к программному буферу подпрограмму подсчета количества слов в очередной строке, накапливая в цикле общее количество слов в файле;</b></p>

3. <p><b>последовательная декомпозиция алгоритма решения задачи сверху вниз;</b></p>

4. <p><b>обнаружение и обработка ошибок при считывании данных.</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60002

**<p><b>Чем характеризуется полиморфизм?</b></p>**

1. <p><b>основывается на возможности включения в данные объекта</b></p>

2. <p><b>основывается на информации о методах обработки данных.</b></p>

3. <p><b>позволяет при использовании объекта вызывать определенное свойство или метод, не заботясь о том, как объект выполняет задачу.</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60012

**<p><b>Чему служит свойство объектов наследование?</b></p>**

1. <p><b>позволяет описать объект с учетом наследования возможностей объекта</b></p>

2. <p><b>позволяет повторно использовать уже созданную часть программного кода в других проектах.</b></p>

3. <p><b>служит для сокращения избыточности кода</b></p>

4. <p><b>определяет значение модульного построения программ.</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60010

**<p><b>Что в алгебре логики понимают под повествовательным предложением, относительно которого имеет смысл говорить, истинно оно или ложно?</b></p>**

1. <p><b>выражение</b></p>

2. <p><b>логическая операция</b></p>

3. <p><b>высказывание</b></p>

4. <p><b>аксиома алгебры логики</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60031

**<p><b>Что включает в себя структура абстрактной многоязыковой, открытой, компилирующей системы программирования?</b></p>**

1. <p><b>трансляция</b></p>

2. <p><b>отладка</b></p>

3. <p><b>компиляция</b></p>

4. <p><b>преобразование</b></p>

5. <p><b>ввод</b></p>

6. <p><b>вывод</b></p>

Ответ: 1, 3, 5

Комментарий: 60053

**<p><b>Что выполняет метод сопоставления?</b></p>**

1. <p><b>обнаружение и обработка ошибок при считывании данных</b></p>

2. <p><b>«привязывание» данных</b></p>

3. <p><b>организацию цикла</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60066

**<p><b>Что называется инкапсуляцией?</b></p>**

1. <p><b>объединение в одном месте всех данных и методов объекта</b></p>

2. <p><b>запись результата по одному из адресов</b></p>

3. <p><b>совокупность правил образования цепочек символов, образующих идентификаторы</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60011

**<p><b>Что называют текстом программы на машинном языке, включающей машинные инструкции, словари, служебную информацию?</b></p>**

1. <p><b>загрузочный модуль</b></p>

2. <p><b>объектный модуль</b></p>

3. <p><b>предпроцессинг</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60054

**<p><b>Что нужно уметь при считывании информации из файла?</b></p>**

1. <p><b>определять начало и окончание элементарного данного</b></p>

2. <p><b>обеспечить циклическое чтение строк файла в программный буфер</b></p>

3. <p><b>определять начало и окончание записи файла</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60068

**<p><b>Что обозначают ключевые слова try и finally?</b></p>**

1. <p><b>организацию взаимодействия подпрограмм с основной программой</b></p>

2. <p><b>размещение в оперативной памяти и заполнение некоторыми значениями массив целых чисел</b></p>

3. <p><b>два программных блока обработки завершения</b></p>

4. <p><b>обработку элементов массива</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60059

**<p><b>Что относится к типовым операторам управления вычислительным процессом?</b></p>**

1. <p><b>набор машинных инструкций</b></p>

2. <p><b>организация циклов</b></p>

3. <p><b>набор машинных инструкций</b></p>

4. <p><b>ветвление программы</b></p>

5. <p><b>блоки операторов</b></p>

Ответ: 2, 4, 5

Комментарий: 60045

**<p><b>Что предлагает объектно-ориентированный подход?</b></p>**

1. <p><b>описывать программные системы в виде взаимодействия объектов</b></p>

2. <p><b>использование процедурного стиля программирования</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60008

**<p><b>Что представляет собой внешний файл?</b></p>**

1. <p><b>устройство ввода-вывода</b></p>

2. <p><b>поименованный файл на диске</b></p>

3. <p><b>последовательность данных определённой длины</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60062

**<p><b>Что представляет собой константы?</b></p>**

1. <p><b>информация, представленная в формализованном виде и пригодная для обработки алгоритмом</b></p>

2. <p><b>данные, известные перед выполнением алгоритма</b></p>

3. <p><b>данные, значения которых могут изменяться в процессе выполнения алгоритма</b></p>

4. <p><b>данные, значения которых не меняются в процессе выполнения алгоритма</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60015

**<p><b>Что представляет собой массив?</b></p>**

1. <p><b>группа расположенных друг за другом в памяти элементов одного типа и имеющих одно общее имя</b></p>

2. <p><b>упорядоченную структуру однотипных данных, которые называются элементами</b></p>

3. <p><b>набор однотипных или разнотипных данных, с которыми алгоритм должен работать как с одной именованной переменной</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60023

**<p><b>Что представляет собой механизм «заглушек»?</b></p>**

1. <p><b>процедуры, имитирующие вход и выход процедур нижнего уровня.</b></p>

2. <p><b>процедуры, имитирующие вход или выход процедур нижнего уровня.</b></p>

3. <p><b>процедуры, имитирующие вход процедур </b></p>

4. <p><b>процедуры, имитирующие выход процедур нижнего уровня.</b></p>

5. <p><b>процедуры, имитирующие вход процедур нижнего уровня</b></p>

6. <p><b>процедуры, имитирующие вывод процедур</b></p>

7. <p><b>все ответы верны </b></p>

Ответ: 1, 2, 4, 5

Комментарий: 60004

**<p><b>Что представляет собой объект «Информация о студенте»?</b></p>**

1. <p><b>запись</b></p>

2. <p><b>поле</b></p>

3. <p><b>массив</b></p>

4. <p><b>структурированный тип</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60024

**<p><b>Что представляет собой объект?</b></p>**

1. <p><b>это понятие, сочетающее в себе совокупность данных и действий над ними.</b></p>

2. <p><b>это экземпляр класса</b></p>

3. <p><b>переменная, тип которой задается классом</b></p>

4. <p><b>это понятие, сочетающее в себе только совокупность данных</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60009

**<p><b>Что представляет собой синтаксис как уровень рассмотрения элементов языков программирования?</b></p>**

1. <p><b>совокупность правил образования языковых конструкций, или предложений ЯП — блоков, процедур, составных операторов, условных операторов, операторов цикла и пр.</b></p>

2. <p><b>совокупность правил образования цепочек символов, образующих идентификаторы (переменные и метки), операторы, операции и пр.</b></p>

3. <p><b>проверка смысловой правильности конструкции.</b></p>

4. <p><b>уровень, содержащий принцип вложенности (рекурсивность) правил построения конструкций.</b></p>

5. <p><b>совокупность символов, отображаемых на устройствах печати и экранах и/или вводимых с клавиатуры терминала.</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60043

**<p><b>Что представляет собой система программирования?</b></p>**

1. <p><b>совокупность средств разработки программ</b></p>

2. <p><b>совокупность средств, обеспечивающих автоматизацию составления и отладки программ пользователя</b></p>

3. <p><b>средства компьютера, среди которых находится операционная система и утилиты поддержки</b></p>

4. <p><b>всё вышеперечисленное неверно</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60051

**<p><b>Что пропущено в синтаксисе обработки исключений:</b></p>**

1. <p><b> try</b></p>

2. <p><b>&lt;Защищенный блок&gt;</b></p>

3. <p><b>exept &lt;…. &gt;</b></p>

4. <p><b>&lt;обработчик исключений&gt;?</b></p>

5. <p><b>аппарат обнаружения</b></p>

6. <p><b>фильтр исключений</b></p>

7. <p><b>обработка исключений</b></p>

Ответ: 1, 3, 6

Комментарий: 60060

**<p><b>Что содержит в себе общесистемный принцип совместимости?</b></p>**

1. <p><b>состоит в том, что на всех стадиях создания, функционирования и развития ПО его целостность будет обеспечиваться связями между подсистемами </b></p>

2. <p><b>состоит в том, что язык, символы, коды и средства обеспечения ПО согласованы</b></p>

3. <p><b>определяет, что во всех подсистемах, средствах обеспечения и компонентах ПО используются единые термины, символы, условные обозначения и способы представления</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60028

**<p><b>Что содержит в себе принцип генерируемости?</b></p>**

1. <p><b>учитывает возможность проведения одной и той же работы (функции) различными средствами</b></p>

2. <p><b>определяет способ представления ПО, который бы позволял осуществлять настройку на конкретную конфигурацию технических средств, круг решаемых проблем, условия работы пользователя</b></p>

3. <p><b>основан на выделении в алгоритмах и в обрабатываемых структурах действий и данных по частоте использования</b></p>

4. <p><b>применяется для облегчения организации связей с системой, как на стадии генерации, так и при работе с уже готовым ПО.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60027

**<p><b>Что содержит в себе термин «класс»?</b></p>**

1. <p><b>объединяет объекты с одинаковыми возможностями (данными и методами)</b></p>

2. <p><b>упорядоченная структура однотипных данных</b></p>

3. <p><b>описывает общее поведение и характеристики набора аналогичных друг другу объектов.</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60013

**<p><b>Что является операцией логического умножения?</b></p>**

1. <p><b>эквиваленция</b></p>

2. <p><b>дизъюнкция</b></p>

3. <p><b>инверсия</b></p>

4. <p><b>импликация</b></p>

5. <p><b>конъюнкция</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60033

**<p><b>Что является средством, позволяющим многократно использовать в разных местах основной программы один раз описанный фрагмент алгоритма?</b></p>**

1. <p><b>оператор присваивания</b></p>

2. <p><b>процедура</b></p>

3. <p><b>подпрограмма</b></p>

4. <p><b>формальные и фактические параметры</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60047

**<p><b>Microsoft использовала всю мощь своего отладчика CodeView непосредственно в среде Visual C++. Отладчик доступен из меню…</b></p>**

1. <p><b>Build </b></p>

2. <p><b>Rebuild All</b></p>

3. <p><b>Find</b></p>

4. <p><b>Paste</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60080

**<p><b>В категории General (общие параметры) можно задать имя и расширение файла. Какое расширение файла будет чаще всего применяться?</b></p>**

1. <p><b>.H</b></p>

2. <p><b>.EXE</b></p>

3. <p><b>.MAK</b></p>

4. <p><b>.DLL</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60094

**<p><b>В отличие от большинства распространенных компиляторов C++, компилятор фирмы Microsoft…</b></p>**

1. <p><b>ограничивает предварительную компиляцию только заголовочными файлами</b></p>

2. <p><b>позволяет предварительно откомпилировать программу до заданной точки</b></p>

3. <p><b>не ограничивает предварительную компиляцию только заголовочными файлами</b></p>

4. <p><b>предварительная компиляция предназначена для увеличения времени и качества компиляции тех частей программы, которые находятся в процессе разработки</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60083

**<p><b>В пакете С++ имеются все необходимые…</b></p>**

1. <p><b>Файлы </b></p>

2. <p><b>Библиотеки</b></p>

3. <p><b>Редакторы</b></p>

4. <p><b>компиляторы</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60072

**<p><b>В чем назначение подкаталога SAMPLES?</b></p>**

1. <p><b>Заголовочные файлы C++</b></p>

2. <p><b>Примеры программ</b></p>

3. <p><b>Исполняемые файлы и средства для построения 32-разрядных приложений</b></p>

4. <p><b>Библиотеки языка C++ и Win32 SDK</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60104

**<p><b>Из какого меню пункта Settings (параметры) устанавливаются параметры компилятора?</b></p>**

1. <p><b>Build </b></p>

2. <p><b>Rebuild All</b></p>

3. <p><b>Find</b></p>

4. <p><b>Cut</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60088

**<p><b>Из чего состоит документация по Visual C++?</b></p>**

1. <p><b>Quick Reference</b></p>

2. <p><b>Файлов библиотеки MFC </b></p>

3. <p><b>Books Online</b></p>

4. <p><b>Из каталога MSdev</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60078

**<p><b>Из чего состоит документация по Visual C++?</b></p>**

1. <p><b>Books Online (Электронных книг)</b></p>

2. <p><b>Reference(справки)</b></p>

3. <p><b>Все ответы верные</b></p>

4. <p><b>Quick Reference (Быстрой справки)</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60105

**<p><b>К каким функциям не применяется встраивание?</b></p>**

1. <p><b>К функциям, содержащим оператор switch, while</b></p>

2. <p><b>К функциям, содержащим оператор for</b></p>

3. <p><b>К функциям, не содержащим операторы switch, while и for</b></p>

4. <p><b>Встраивание применяется к любым функциям</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60087

**<p><b>К какой закладке относится категория Optimizations?</b></p>**

1. <p><b>General</b></p>

2. <p><b>Preprocessor</b></p>

3. <p><b>C/C++</b></p>

4. <p><b>Debug</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60090

**<p><b>К какой закладке относится категория Output?</b></p>**

1. <p><b>C/C++</b></p>

2. <p><b>Link</b></p>

3. <p><b>Debug</b></p>

4. <p><b>Preprocessor</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60096

**<p><b>Как происходит установка пакета Microsoft Visual C++?</b></p>**

1. <p><b>Вручную</b></p>

2. <p><b>Автоматически</b></p>

3. <p><b>С помощью драйверов</b></p>

4. <p><b>Автоматически, но некоторые детали вручную</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60076

**<p><b>Какая категория закладки С/С++ позволяет включить генерацию информации для браузера?</b></p>**

1. <p><b>Customization</b></p>

2. <p><b>Code Generation</b></p>

3. <p><b>Optimizations</b></p>

4. <p><b>Listing Files</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60091

**<p><b>Какая категория позволяет указать объектные модули и библиотеки?</b></p>**

1. <p><b>Debug</b></p>

2. <p><b>Input</b></p>

3. <p><b>Output</b></p>

4. <p><b>Browse Info</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60097

**<p><b>Какие возможности позволяет включить категория Customization (адаптация)?</b></p>**

1. <p><b>генерация карты компоновки</b></p>

2. <p><b>база данных программ</b></p>

3. <p><b>отладочная информация</b></p>

4. <p><b>имя выходного файла</b></p>

Ответ: 2, 4

Комментарий: 60095

**<p><b>Какие возможности предоставляет утилита WinDiff?</b></p>**

1. <p><b>В графическом виде сравнивать, но не изменять два файла или два каталога</b></p>

2. <p><b>В графическом виде изменять, но не сравнивать два файла или два каталога</b></p>

3. <p><b>В графическом виде сравнивать и изменять два файла или два каталога</b></p>

4. <p><b>Все ответы неверные</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60108

**<p><b>Какие инструменты расположены как внутри, так и вне интегрированной среды?</b></p>**

1. <p><b>Spy++ </b></p>

2. <p><b>OLE</b></p>

3. <p><b>LIB</b></p>

4. <p><b>MFC Tracer</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60081

**<p><b>Какие операционные системы являются стандартом для 32-разрядных ПК?</b></p>**

1. <p><b>Windows 3.x</b></p>

2. <p><b>Windows 2000</b></p>

3. <p><b>Windows NT</b></p>

4. <p><b>Windows 95</b></p>

Ответ: 2, 3, 4

Комментарий: 60074

**<p><b>Какие разделы содержатся в документации по Visual C++?</b></p>**

1. <p><b>Технические указания по библиотеке MFC/C++</b></p>

2. <p><b>Различные Руководства пользователя</b></p>

3. <p><b>Справочник по библиотеке MFC</b></p>

4. <p><b>Руководство по пользованию электронными книгами</b></p>

5. <p><b>Все варианты верны</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60106

**<p><b>Какие разделы содержаться в документации?</b></p>**

1. <p><b>Справочник по языку С</b></p>

2. <p><b>Справочник по препроцессору</b></p>

3. <p><b>Различные Руководства пользователя</b></p>

4. <p><b>Справочник по библиотеке MFC</b></p>

Ответ: 3, 4

Комментарий: 60079

**<p><b>Какую конфигурацию системы рекомендуют для оптимизации цикла разработки программ на С и C++?</b></p>**

1. <p><b>Мышь Microsoft</b></p>

2. <p><b>Дисплей Super VGA</b></p>

3. <p><b>ПК с процессором Pentium, тактовая частота 80 МГц (или ниже)</b></p>

4. <p><b>50MB свободного дискового пространства</b></p>

5. <p><b>Дисковод для 3.5-дюймовых дискет высокой плотности</b></p>

Ответ: 1, 2, 5

Комментарий: 60103

**<p><b>Категория Precompiled Headers (предварительно откомпилированные заголовки) позволяет использовать заранее откомпилированные заголовочные файлы, которые имеют расширение…</b></p>**

1. <p><b>.РСН</b></p>

2. <p><b>.H</b></p>

3. <p><b>.MAK</b></p>

4. <p><b>.EXE</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60092

**<p><b>Когда установка закончена, что необходимо сделать, чтобы измененные установки были введены в действие?</b></p>**

1. <p><b>Проверить систему</b></p>

2. <p><b>Перезапустить часть программы</b></p>

3. <p><b>Перезапустить всю программу</b></p>

4. <p><b>Начать работу</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60100

**<p><b>Комбинацию команд какого типа должна содержать функция, чтобы она была встроена в программу в месте ее вызова?</b></p>**

1. <p><b>Целого</b></p>

2. <p><b>Перечисляемого</b></p>

3. <p><b>Текстового</b></p>

4. <p><b>Любого</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60086

**<p><b>Назовите главные качества Р-кода.</b></p>**

1. <p><b>Быстродействие</b></p>

2. <p><b>Увеличивает размер программы</b></p>

3. <p><b>Повышает скорость выполнения программы на величину до 60 %</b></p>

4. <p><b>Не содержит режимов компилятора</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60082

**<p><b>Назовите минимальные требования Microsoft к оборудованию и программному обеспечению для работы 16- и 32-разрядной версии Microsoft Visual C++.</b></p>**

1. <p><b>ПК с процессором 80386</b></p>

2. <p><b>36MB ОЗУ (минимум)</b></p>

3. <p><b>Microsoft Windows 95 или Windows NT для разработки приложений Win32</b></p>

4. <p><b>Дисковод для дискет высокой плотности</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: 60102

**<p><b>Назовите назначение подкаталога INCLUDE.</b></p>**

1. <p><b>Файлы справки</b></p>

2. <p><b>Библиотеки языка C++ и Win32 SDK</b></p>

3. <p><b>Заголовочные файлы C++</b></p>

4. <p><b>Примеры программ</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60077

**<p><b>Назовите основные параметры компилятора</b></p>**

1. <p><b>General</b></p>

2. <p><b>Debug</b></p>

3. <p><b>Custom Build</b></p>

4. <p><b>C/С++</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60109

**<p><b>Определите ложные достоинства функции Windows API.</b></p>**

1. <p><b>Библиотека MFC дает возможность ручной обработки сообщений</b></p>

2. <p><b>Инкапсуляция Windows API логична и полна</b></p>

3. <p><b>Библиотека MFC может использоваться в MS-DOS</b></p>

4. <p><b>Библиотека MFC дает возможность использовать целые типы данных</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60085

**<p><b>При помощи какой закладки можно задать дополнительные инструменты для построения программы?</b></p>**

1. <p><b>General</b></p>

2. <p><b>Debug</b></p>

3. <p><b>Custom Build</b></p>

4. <p><b>Customization</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60089

**<p><b>С каким процессором работает стандартный пакет компиляторов Microsoft Visual C++?</b></p>**

1. <p><b>Pentium</b></p>

2. <p><b>Intel</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60073

**<p><b>Средства построения каких программ включает в себя пакет Microsoft Visual C++?</b></p>**

1. <p><b>Windows 3.x</b></p>

2. <p><b>Windows 95 </b></p>

3. <p><b>Windows NT</b></p>

4. <p><b>Windows Me</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60099

**<p><b>Что включает в себя Visual C++ версии 2.0?</b></p>**

1. <p><b>16-разрядный компилятор</b></p>

2. <p><b>32-разрядный компилятор</b></p>

3. <p><b>32-разрядную среду разработки</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60075

**<p><b>Что позволяет делать спроектированное Microsoft приложение Test Container (тестовый контейнер)?</b></p>**

1. <p><b>Быстро тестировать ваши управляющие элементы</b></p>

2. <p><b>Считывать и изменять содержимое переменных</b></p>

3. <p><b>Проектировать и создавать ресурсы Windows</b></p>

4. <p><b>Выполнять программу в пошаговом режиме</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60107

**<p><b>Что позволяет задать закладка OLE Types (типы OLE)?</b></p>**

1. <p><b>имя файла ресурсов</b></p>

2. <p><b>имя выходного файла</b></p>

3. <p><b>имя выходного заголовочного файла</b></p>

4. <p><b>имя файла с информацией браузера</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60098

**<p><b>Что позволяет сделать категория Preprocessor (препроцессор)?</b></p>**

1. <p><b>задать макроопределения для препроцессора</b></p>

2. <p><b>указать дополнительные каталоги </b></p>

3. <p><b>не отменять стандартные пути</b></p>

4. <p><b>перечислять параметры проекта</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: 60093

**<p><b>Что предоставляет библиотека MFC?</b></p>**

1. <p><b>Классы</b></p>

2. <p><b>Функции</b></p>

3. <p><b>Массивы</b></p>

4. <p><b>структуры</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60084

**<p><b>Что такое OLE?</b></p>**

1. <p><b>Примеры программ</b></p>

2. <p><b>Файлы для построения приложений OLE</b></p>

3. <p><b>Заголовочные файлы C++</b></p>

4. <p><b>Файлы справки</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60101

**<p><b>C какой цифры начинается нумерация уже названного и открытого окна?</b></p>**

1. <p><b>0</b></p>

2. <p><b>1</b></p>

3. <p><b>2</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60114

**<p><b>В паре с какой командой используется команда Cut, для переноса фрагмента текста с одного места на другое?</b></p>**

1. <p><b>Save</b></p>

2. <p><b>Find</b></p>

3. <p><b>Edit</b></p>

4. <p><b>Paste</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60123

**<p><b>В чем различие между командами Rebuild All и Build?</b></p>**

1. <p><b>Rebuild All не обращает внимание на даты изменения файлов,а компилирует и компонует все файлы проекта</b></p>

2. <p><b>Build неточно устанавливает внутренний таймер</b></p>

3. <p><b>Build применяется только для небольших приложений</b></p>

4. <p><b>запускать процесс сборки может только команда Rebuild All</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60134

**<p><b>Где расположен список последних использованных проектов?</b></p>**

1. <p><b>Меню File</b></p>

2. <p><b>Меню Edit</b></p>

3. <p><b>Меню Window</b></p>

4. <p><b>Меню Help</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60121

**<p><b>Для чего используются значения параметров, заданные на уровне файла?</b></p>**

1. <p><b>используются вместо тех, которые заданы на уровне параметров</b></p>

2. <p><b>используются для каждого файла, если они переопределены на уровне файла</b></p>

3. <p><b>относятся только к этому файлу и используются вместо значений, заданных на уровне проекта</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60137

**<p><b>Если открыты окна с ххх2 по ххх6, а затем вы решили закрыть окно ххх4, то следующий раз, когда понадобится его открыть, это окно будет имеет номер…</b></p>**

1. <p><b>ххх0</b></p>

2. <p><b>ххх1</b></p>

3. <p><b>ххх7</b></p>

4. <p><b>ххх4</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60115

**<p><b>Какая кодовая последовательность соответствует значению «выровнять по центру»?</b></p>**

1. <p><b>&amp;c</b></p>

2. <p><b>&amp;d</b></p>

3. <p><b>&amp;f</b></p>

4. <p><b>&amp;е</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60120

**<p><b>Какая команда выдает окно с закладками, соответствующими активным окнам текущего проекта?</b></p>**

1. <p><b>InfoViewer Query Results</b></p>

2. <p><b>Project Workspace</b></p>

3. <p><b>InfoViewer History List</b></p>

4. <p><b>InfoViewer Topic</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60130

**<p><b>Какая команда запускает интегрированный отладчик?</b></p>**

1. <p><b>Settings</b></p>

2. <p><b>Execute</b></p>

3. <p><b>Debug</b></p>

4. <p><b>Batch Build</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60141

**<p><b>Какая команда может создать в одном проекте сразу несколько целевых файлов?</b></p>**

1. <p><b>Batch Build</b></p>

2. <p><b>Execute</b></p>

3. <p><b>ClassWizard</b></p>

4. <p><b>Subprojects</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60142

**<p><b>Какая команда позволяет создать копию содержимого активного окна под другим именем?</b></p>**

1. <p><b>Save As…</b></p>

2. <p><b>Save All</b></p>

3. <p><b>Find in Files…</b></p>

4. <p><b>Save Files…</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60119

**<p><b>Какие из перечисленных команд доступны через меню File?</b></p>**

1. <p><b>Open…</b></p>

2. <p><b>New…</b></p>

3. <p><b>Delete…</b></p>

4. <p><b>Copy…</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60113

**<p><b>Какие команды доступны через меню Edit?</b></p>**

1. <p><b>Undo</b></p>

2. <p><b>Cut</b></p>

3. <p><b>Copy</b></p>

4. <p><b>Paste</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60122

**<p><b>Какие команды доступны через меню Edit?</b></p>**

1. <p><b>Open…</b></p>

2. <p><b>New…</b></p>

3. <p><b>Delete…</b></p>

4. <p><b>Copy…</b></p>

Ответ: 3, 4

Комментарий: 60126

**<p><b>Какие команды доступны через меню Insert?</b></p>**

1. <p><b>Файлы (Files...) </b></p>

2. <p><b>Ресурсы (Resources)</b></p>

3. <p><b>Программы (Programs)</b></p>

4. <p><b>копии ресурсов (Resource Copies)</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: 60132

**<p><b>Какие команды доступны через меню Tools?</b></p>**

1. <p><b>Browse...</b></p>

2. <p><b>Settings...</b></p>

3. <p><b>Debug</b></p>

4. <p><b>Stop Build</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60138

**<p><b>Какие команды доступны через меню View?</b></p>**

1. <p><b>Go To... </b></p>

2. <p><b>ClassWizard...</b></p>

3. <p><b>Toolbars...</b></p>

4. <p><b>Project Workspace</b></p>

Ответ: 2, 3, 4

Комментарий: 60129

**<p><b>Какие основные функции выполняет команда Breakpoints…(точки останова)?</b></p>**

1. <p><b>добавлять отдельные точки останова</b></p>

2. <p><b>удалять отдельные точки останова</b></p>

3. <p><b>Выключать отдельные точки останова</b></p>

4. <p><b>Удалять все точки сразу</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60127

**<p><b>Какие основные функции выполняет команда Watch?</b></p>**

1. <p><b>Окно используется для наблюдения за значениями переменных по ходу выполнения программы</b></p>

2. <p><b>Открывает окно, позволяющее увидеть активные в данный момент переменные, локальные переменные</b></p>

3. <p><b>Открывает окно, отображающее содержимое памяти с заданного адреса</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60131

**<p><b>Какое основное назначение пункта Close Workspace?</b></p>**

1. <p><b>позволяет завершить работу среды Visual C++</b></p>

2. <p><b>закрывает активное рабочее пространство</b></p>

3. <p><b>используется, чтобы закрыть открытый файл</b></p>

4. <p><b>Закрывает все открытые приложения</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60118

**<p><b>Какое основное назначение пункта Open?</b></p>**

1. <p><b>используется для активизации ранее сохраненного рабочего пространства</b></p>

2. <p><b>записывает содержимое активного окна в соответствующий файл</b></p>

3. <p><b>открывает окно редактирования не существовавшего ранее файла</b></p>

4. <p><b>вызывает появление окна диалога с запросом информации о файле, который уже сохранен на диске</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60116

**<p><b>Какое расширение имеют заголовочные файлы?</b></p>**

1. <p><b>.MAK </b></p>

2. <p><b>.H</b></p>

3. <p><b>.EXE</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60133

**<p><b>Какую необходимо выбрать команду, чтобы отменить удаление?</b></p>**

1. <p><b>Edit|Undo</b></p>

2. <p><b>Delete</b></p>

3. <p><b>Edit|Paste</b></p>

4. <p><b>Redo</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60124

**<p><b>Команда Find имеет опцию Regular Expressions (поиск по шаблону). Что обозначает шаблон $?</b></p>**

1. <p><b>отмечает конец строки</b></p>

2. <p><b>задает между скобками последовательность символов</b></p>

3. <p><b>задает любое число символов перед искомым словом</b></p>

4. <p><b>отмечает начало строки</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60140

**<p><b>На что указывает пункт меню, заканчивающийся многоточием (…)?</b></p>**

1. <p><b>Присутствуют дополнительные функции</b></p>

2. <p><b>Команда выполняется при отсутствии ошибок</b></p>

3. <p><b>При выборе команды появляется окно диалога</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60112

**<p><b>Название пункта в меню изображено серым цветом. Что это значит?</b></p>**

1. <p><b>Соответствующая команда в данный момент выполняется</b></p>

2. <p><b>Соответствующая команда в данный момент невыполнима</b></p>

3. <p><b>Соответствующая команда не существует</b></p>

4. <p><b>Соответствующая команда выполняется автоматически</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60111

**<p><b>От чего зависит автоматичекий вызов Visual C++ некоторых сред, таких как MS-DOS, Windows 95 или Windows NT для тестирования программы?</b></p>**

1. <p><b>От содержания целевого файла</b></p>

2. <p><b>От имени целевого файла</b></p>

3. <p><b>От размера целевого файла</b></p>

4. <p><b>От типа целевого файла</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60136

**<p><b>При помощи какой команды вы можете изменить распределение ресурсов в файлах?</b></p>**

1. <p><b>Resource Symbols</b></p>

2. <p><b>Resource Includes</b></p>

3. <p><b>ClassWizard</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60143

**<p><b>С помощью какой команды задаются характеристики текущего окна?</b></p>**

1. <p><b>Properties...</b></p>

2. <p><b>Breakpoints...</b></p>

3. <p><b>Bookmark</b></p>

4. <p><b>InfoViewer</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60128

**<p><b>С помощью чего можно добраться до пункта меню?</b></p>**

1. <p><b>С помощью горячей клавиши CTRL + N</b></p>

2. <p><b>Поместить курсор мыши на нужный пункт нажать левую кнопку</b></p>

3. <p><b>С помощью горячей клавиши CTRL + F4</b></p>

4. <p><b>Использовать подчеркнутый символ в названии пункта</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: 60110

**<p><b>Сколько целевых файлов может создать в одном проекте Batch Build... (пакетная сборка)?</b></p>**

1. <p><b>Ни одного </b></p>

2. <p><b>Один</b></p>

3. <p><b>Два</b></p>

4. <p><b>Сразу несколько</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60135

**<p><b>Чему соответствует шаблон +, который можно использовать в строке Find What?</b></p>**

1. <p><b>Отмечает начало строки</b></p>

2. <p><b>Отмечает конец строки</b></p>

3. <p><b>Задает любую последовательность символов</b></p>

4. <p><b>Задает любое число символов перед искомым словом</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60125

**<p><b>Что вызывает повторное открытие уже открытого файла?</b></p>**

1. <p><b>Ошибку </b></p>

2. <p><b>Звуковой сигнал</b></p>

3. <p><b>Предупреждающее сообщение</b></p>

4. <p><b>Закрытие обоих файлов</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60117

**<p><b>Что выполняет меню Window?</b></p>**

1. <p><b>обеспечивает доступ к множеству полезных вспомогательных средств интегрированной среды</b></p>

2. <p><b>позволяет управлять отображением различных окон, используемых в процессе разработки приложения</b></p>

3. <p><b>это меню позволяет устанавливать фокус ввода, указывая, какое окно сделать активным</b></p>

4. <p><b>обеспечивает доступ к командам, применяемым для отображения текущего проекта в разных видах</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60139

**<p><b>В каком году была разработана операционная система UNIX?</b></p>**

1. <p><b>1969</b></p>

2. <p><b>1970</b></p>

3. <p><b>1979</b></p>

4. <p><b>1986</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60144

**<p><b>В отличие от Паскаля, языка с сильной типизацией, С рассматривает типы данных менее строго. От какого языка унаследована эта черта?</b></p>**

1. <p><b>С++</b></p>

2. <p><b>В</b></p>

3. <p><b>Бейсик</b></p>

4. <p><b>ФОРТРАН</b></p>

5. <p><b>Java</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60157

**<p><b>В С поддерживается концепция модульного программирования, заключающаяся в раздельной компиляции и компоновке. При этом, какие части программы можно перекомпоновать?</b></p>**

1. <p><b>Которые не содержат ошибок и предупреждений</b></p>

2. <p><b>Которые не менялись при проектировании</b></p>

3. <p><b>Которые менялись при проектировании</b></p>

4. <p><b>Которые ранее компилировались</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60158

**<p><b>В чем состоит усовершенствование языка С++ по сравнению с С (концепция ООП)?</b></p>**

1. <p><b>Операторы new и delete </b></p>

2. <p><b>Класс struct</b></p>

3. <p><b>Функции с неуказанным числом параметров</b></p>

4. <p><b>Конструкторы и деструкторы</b></p>

Ответ: 2, 4

Комментарий: 60154

**<p><b>В язык C++ включены дополнительные библиотечные (предопределенные) потоки. Для терминального и файлового ввода/вывода предусмотрены классы…</b></p>**

1. <p><b>cin</b></p>

2. <p><b>cout </b></p>

3. <p><b>inc </b></p>

4. <p><b>сеrr</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: 60171

**<p><b>Все массивы в С…</b></p>**

1. <p><b>Одномерные</b></p>

2. <p><b>Двумерные</b></p>

3. <p><b>Многомерные</b></p>

4. <p><b>Нет верного варианта ответа </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60150

**<p><b>Выберите символ, соответствующий операции уточнения области действия.</b></p>**

1. <p><b>!</b></p>

2. <p><b>++</b></p>

3. <p><b>::</b></p>

4. <p><b>\*</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60166

**<p><b>Для чего служат указатели?</b></p>**

1. <p><b>Адресация определенной области памяти</b></p>

2. <p><b>Ускорение выполнения программы</b></p>

3. <p><b>Выполнение арифметических действий</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60149

**<p><b>К какому уровню принадлежит язык С?</b></p>**

1. <p><b>Высокий уровень</b></p>

2. <p><b>Системный уровень</b></p>

3. <p><b>Низкий уровень</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60155

**<p><b>Как расшифровывается аббревиатура ANSI?</b></p>**

1. <p><b>Американский Институт национальных стандартов</b></p>

2. <p><b>Американский Национальный Институт Программирования</b></p>

3. <p><b>Американский Новый Технологический Институт</b></p>

4. <p><b>Все ответы верны</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60172

**<p><b>Какая функция возвращает значение типа size\_t?</b></p>**

1. <p><b>Sizeof()</b></p>

2. <p><b>Strlen()</b></p>

3. <p><b>Random()</b></p>

4. <p><b>Abs()</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60174

**<p><b>Какие достоинства имеет язык С?</b></p>**

1. <p><b>Арифметические операции</b></p>

2. <p><b>Библиотечные функции для ввода-вывода</b></p>

3. <p><b>Отсутствие строковых функций</b></p>

4. <p><b>Свободная структура</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: 60156

**<p><b>Какие недостатки имеет язык С?</b></p>**

1. <p><b>Отсутствие проверок на этапе исполнения</b></p>

2. <p><b>Маленькая скорость</b></p>

3. <p><b>Ограниченные способности типизации</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60151

**<p><b>Какие операторы позволяют программисту выделять и освобождать динамически распределяемую область памяти?</b></p>**

1. <p><b>New</b></p>

2. <p><b>Delete</b></p>

3. <p><b>Insert</b></p>

4. <p><b>Copy</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60177

**<p><b>Какие утверждения истинны?</b></p>**

1. <p><b>С имеет все достоинства С++</b></p>

2. <p><b>С++ - это надмножество языка С</b></p>

3. <p><b>С++ ввел С в мир ООП</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60152

**<p><b>Какие функции выполняют деструкторы?</b></p>**

1. <p><b>Могут использоваться за пределами видимости данных класса.</b></p>

2. <p><b>Используются для присваивания начальных значений членам объекта</b></p>

3. <p><b>Они не возвращают значения, следовательно, void в качестве типа не задается.</b></p>

4. <p><b>Автоматически освобождают память, занятую объектом, при выходе из объявленной области действия этого объекта</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60170

**<p><b>Какие языки создавались как альтернатива ассемблерным языкам?</b></p>**

1. <p><b>С++</b></p>

2. <p><b>С</b></p>

3. <p><b>ФОРТРАН</b></p>

4. <p><b>Паскаль</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60146

**<p><b>Каков был размер памяти компилятора С?</b></p>**

1. <p><b>256 Кб</b></p>

2. <p><b>512Кб</b></p>

3. <p><b>1 Гб</b></p>

4. <p><b>4 Гб</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60147

**<p><b>Какое ключевое слово может использоваться с функциями, не возвращающими значение?</b></p>**

1. <p><b>Void</b></p>

2. <p><b>Unic</b></p>

3. <p><b>Avs</b></p>

4. <p><b>Strlen</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60175

**<p><b>Какое ключевое слово может использоваться с функциями, не возвращающими значения?</b></p>**

1. <p><b>void </b></p>

2. <p><b>int </b></p>

3. <p><b>main</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60163

**<p><b>Какой символ комментария действует до конца строки?</b></p>**

1. <p><b>/\* \*/ </b></p>

2. <p><b>\\\\</b></p>

3. <p><b>/</b></p>

4. <p><b>//</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60165

**<p><b>Кому принадлежит заслуга разработки языка С++?</b></p>**

1. <p><b>Денис Ритч</b></p>

2. <p><b>Бьярн Страуструн</b></p>

3. <p><b>Билл Гейтс</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60153

**<p><b>Кто написал язык С?</b></p>**

1. <p><b>Кен Томпсон</b></p>

2. <p><b>Чарльз Бэббидж</b></p>

3. <p><b>Дэннис Ритч</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60148

**<p><b>Можно ли присвоить целое значение символьной переменной в языке С?</b></p>**

1. <p><b>Да </b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

3. <p><b>Смотря в каких случаях</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60160

**<p><b>Перечислите основные типы данных, стандартизированные комитетом ANSI.</b></p>**

1. <p><b>Символьный</b></p>

2. <p><b>С плавающей точкой</b></p>

3. <p><b>С плавающей запятой</b></p>

4. <p><b>Целый</b></p>

Ответ: 3, 4

Комментарий: 60162

**<p><b>После разработки UNIX для какого нового языка Кен Томпсон создал компилятор?</b></p>**

1. <p><b>A</b></p>

2. <p><b>В</b></p>

3. <p><b>С</b></p>

4. <p><b>D</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60145

**<p><b>При использовании операции перегрузки в С++ по чему может распознаваться каждая перегруженная функция?</b></p>**

1. <p><b>По количеству ее параметров</b></p>

2. <p><b>По имени функции</b></p>

3. <p><b>По типу ее параметров</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60167

**<p><b>Сколько раз операция присваивания (=) может появится в одном выражении в языке С?</b></p>**

1. <p><b>Один</b></p>

2. <p><b>Два</b></p>

3. <p><b>Четыре</b></p>

4. <p><b>Несколько раз</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60161

**<p><b>Сколько символов достаточно для обеспечения уникальности идентификатора?</b></p>**

1. <p><b>11</b></p>

2. <p><b>21</b></p>

3. <p><b>31</b></p>

4. <p><b>33</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60173

**<p><b>Триплеты (триграммы) определяют последовательности стандартных символов, которые могут изображаться не на всех клавиатурах. Зная это на какой символ можно заменить символ «??&lt;»?</b></p>**

1. <p><b>( )</b></p>

2. <p><b>{ }</b></p>

3. <p><b>++</b></p>

4. <p><b>!</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60164

**<p><b>Укажите основные компоненты программы?</b></p>**

1. <p><b>Программа должна получать информацию от некоторого источника ввода</b></p>

2. <p><b>Программы должны определять способы форматирования введенной информации и ее хранения</b></p>

3. <p><b>Программы используют некоторый набор команд для обработки, введенной информации</b></p>

4. <p><b>Эти команды можно разбить на четыре основные категории: простые операторы, условные операторы, циклы, подпрограммы</b></p>

5. <p><b>Программы должны выдавать результаты обработки данных</b></p>

6. <p><b>Все варианты верны</b></p>

Ответ: 6

Комментарий: 60176

**<p><b>Чем является структура struct в С++?</b></p>**

1. <p><b>Подмножеством описания класса</b></p>

2. <p><b>Имеет разделы private и protected</b></p>

3. <p><b>Не содержит данные и функции</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60169

**<p><b>Что возвращает операция delete операционной системе?</b></p>**

1. <p><b>Память, которая больше не используется</b></p>

2. <p><b>Память, которая осталась</b></p>

3. <p><b>Память, которую получила для новой переменной</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60168

**<p><b>Что такое переносимость?</b></p>**

1. <p><b>Это возможность переноса некоторой части программы, работающей на одном компьютере, на другой</b></p>

2. <p><b>Это возможность переноса определенных данных с одного компьютера на другой</b></p>

3. <p><b>Это возможность переноса некоторой программы, работающей на одном компьютере, на другой</b></p>

4. <p><b>Это возможность переноса некоторой программы, работающей в одной операционной системе, в другую</b></p>

Ответ: 3, 4

Комментарий: 60159

**<p><b>Как обозначается операция определения адреса?</b></p>**

1. <p><b>#</b></p>

2. <p><b>\*</b></p>

3. <p><b>&amp;</b></p>

4. <p><b>@</b></p>

5. <p><b>$</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60190

**<p><b>Как отмечают начало и конец функции?</b></p>**

1. <p><b>[ ]</b></p>

2. <p><b>{ }</b></p>

3. <p><b>/\* \*/</b></p>

4. <p><b>( )</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60195

**<p><b>Как рассматривается точка с запятой в С/С++?</b></p>**

1. <p><b>Обычная пунктуация</b></p>

2. <p><b>Разделитель операторов</b></p>

3. <p><b>Завершение оператора</b></p>

4. <p><b>Ничего не значит</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60188

**<p><b>Какая библиотека содержит стандартные устройства ввода/вывода?</b></p>**

1. <p><b>stdio.h</b></p>

2. <p><b>iostream.h</b></p>

3. <p><b>time.h</b></p>

4. <p><b>conio.h</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60194

**<p><b>Какое сочетание клавиш необходимо для удаления слова целиком, стоящего слева от курсора?</b></p>**

1. <p><b>&lt;Ctrl&gt;+&lt;BACKSPACE&gt;</b></p>

2. <p><b>&lt;Shift&gt;+&lt;DELETE&gt;</b></p>

3. <p><b>&lt;Ctrl&gt;+&lt;DELETE&gt;</b></p>

4. <p><b>&lt;Shift&gt;+&lt;BACKSPACE&gt;</b></p>

5. <p><b>&lt;Alt&gt;+&lt;DELETE&gt;</b></p>

6. <p><b>&lt;Alt&gt;+&lt;BACKSPACE&gt;</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60181

**<p><b>Какое сочетание клавиш необходимо для удаления слова целиком, стоящего справа от курсора?</b></p>**

1. <p><b>&lt;Ctrl&gt;+&lt;BACKSPACE&gt;</b></p>

2. <p><b>&lt;Shift&gt;+&lt;DELETE&gt;</b></p>

3. <p><b>&lt;Ctrl&gt;+&lt;DELETE&gt;</b></p>

4. <p><b>&lt;Shift&gt;+&lt;BACKSPACE&gt;</b></p>

5. <p><b>&lt;Alt&gt;+&lt;DELETE&gt;</b></p>

6. <p><b>&lt;Alt&gt;+&lt;BACKSPACE&gt;</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60179

**<p><b>Какое сочетание клавиш необходимо нажать для быстрого перемещения по строке?</b></p>**

1. <p><b>&lt;Ctrl&gt;+&lt;→&gt; или &lt;Ctrl&gt;+&lt;←&gt;</b></p>

2. <p><b>&lt;Shift&gt;+&lt;→&gt;или&lt;Shift&gt;+&lt;←&gt;</b></p>

3. <p><b>&lt;Alt&gt;+&lt;→&gt; или &lt;Alt&gt;+&lt;←&gt;</b></p>

4. <p><b>&lt;Shift&gt;+&lt;Page Up&gt; или &lt;Shift&gt;+&lt;Page Down&gt;</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60178

**<p><b>Какое сочетание клавиш необходимо нажать для перемещения в конец программы?</b></p>**

1. <p><b>&lt;Ctrl&gt;+&lt;↓&gt;</b></p>

2. <p><b>&lt;Alt&gt;+&lt;End&gt;</b></p>

3. <p><b>&lt;Ctrl&gt;+&lt;Page Down&gt;</b></p>

4. <p><b>&lt;Alt&gt;+&lt;↓&gt;</b></p>

5. <p><b>&lt;Ctrl&gt;+&lt;End&gt;</b></p>

6. <p><b>&lt;Shift&gt;+&lt;Page Down&gt;</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60182

**<p><b>Какое сочетание клавиш необходимо нажать для перемещения в начало программы?</b></p>**

1. <p><b>&lt;Ctrl&gt;+&lt;↑&gt;</b></p>

2. <p><b>&lt;Alt&gt;+&lt;Page Up&gt;</b></p>

3. <p><b>&lt;Alt&gt;+&lt;↑&gt;</b></p>

4. <p><b>&lt;Ctrl&gt;+&lt;Page Up&gt;</b></p>

5. <p><b>&lt;Shift&gt;+&lt;Page Up&gt;</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60180

**<p><b>Можно ли запустить программу при наличии сообщений об ошибках?</b></p>**

1. <p><b>Можно</b></p>

2. <p><b>Нельзя</b></p>

3. <p><b>Можно, если количество сообщений не превышает 3.</b></p>

4. <p><b>Нельзя, если кроме ошибок имеются ещё и предупреждения</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60185

**<p><b>Можно ли запустить программу с предупреждениями?</b></p>**

1. <p><b>Да, если имеется только одно предупреждение.</b></p>

2. <p><b>Да</b></p>

3. <p><b>Нет</b></p>

4. <p><b>Да, если количество предупреждений не превышает 5</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60184

**<p><b>При помощи какой команды препроцессора осуществляется подключение заголовочных файлов?</b></p>**

1. <p><b>#involve</b></p>

2. <p><b>#include</b></p>

3. <p><b>#add</b></p>

4. <p><b>#connect</b></p>

5. <p><b>#insert</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60183

**<p><b>Различаются ли в С/С++ прописные и строчные буквы?</b></p>**

1. <p><b>Различаются</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

3. <p><b>Различаются только в С</b></p>

4. <p><b>Различаются только в С++</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60186

**<p><b>С чего должны начинаться все строки выходного формата в С/С++?</b></p>**

1. <p><b>Одинарными кавычками</b></p>

2. <p><b>Двойными кавычками</b></p>

3. <p><b>Диезами (#)</b></p>

4. <p><b>Ничем</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60187

**<p><b>Что дает компилятору инициализация переменной?</b></p>**

1. <p><b>размещать данные в памяти</b></p>

2. <p><b>осуществлять выборку переменной</b></p>

3. <p><b>интерпретировать нужным образом</b></p>

4. <p><b>все ответы верны</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60196

**<p><b>Что необходимо сделать перед непосредственным запуском программы?</b></p>**

1. <p><b>Выполнить компиляцию</b></p>

2. <p><b>Сохранить</b></p>

3. <p><b>Debug </b></p>

4. <p><b>Создать новый проект</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60191

**<p><b>Что означает \\n?</b></p>**

1. <p><b>Новая строка</b></p>

2. <p><b>Табуляция</b></p>

3. <p><b>Возврат на одну позицию</b></p>

4. <p><b>space</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60198

**<p><b>Что означает знак «=»?</b></p>**

1. <p><b>равно</b></p>

2. <p><b>присваивание</b></p>

3. <p><b>определение адреса</b></p>

4. <p><b>удаление</b></p>

5. <p><b>обнуление</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60197

**<p><b>Что позволяет выполнить интегрированный отладчик? Выберите неверное утверждение.</b></p>**

1. <p><b>Позволяет выполнять программу не целиком, а построчно.</b></p>

2. <p><b>Позволяет выполнять программу целиком</b></p>

3. <p><b>Позволяет просматривать значение любых переменных в любой точке программы</b></p>

4. <p><b>Позволяет просматривать адреса переменных в памяти</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60189

**<p><b>Что содержит заголовок программы?</b></p>**

1. <p><b>Директива препроцессора</b></p>

2. <p><b>Имя функции</b></p>

3. <p><b>Имя функции с аргументами</b></p>

4. <p><b>Операция описания</b></p>

5. <p><b>Вызов функции</b></p>

6. <p><b>Директива препроцессора и имя функции с аргументами</b></p>

Ответ: 6

Комментарий: 60201

**<p><b>Что такое \\b?</b></p>**

1. <p><b>Новая строка</b></p>

2. <p><b>Табуляция</b></p>

3. <p><b>Возврат на одну позицию</b></p>

4. <p><b>space</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60199

**<p><b>Что такое \\t?</b></p>**

1. <p><b>Новая строка</b></p>

2. <p><b>Табуляция</b></p>

3. <p><b>Возврат на одну позицию</b></p>

4. <p><b>space</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60200

**<p><b>Что такое printf()?</b></p>**

1. <p><b>Пустой оператор</b></p>

2. <p><b>Оператор вывода</b></p>

3. <p><b>Оператор разветвления</b></p>

4. <p><b>Оператор ввода</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60193

**<p><b>Что такое комментарий?</b></p>**

1. <p><b>Это начало тела программы</b></p>

2. <p><b>Интерфейс между пользователем и машиной</b></p>

3. <p><b>Это примечания, помогающие понять смысл программы</b></p>

4. <p><b>Примечание, которое игнорируется как компилятором, так и пользователем.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60192

**<p><b>В каком диапазоне тип данных char определят целые числа без знака?</b></p>**

1. <p><b>От -32668 до +32666</b></p>

2. <p><b>От 0 до 256</b></p>

3. <p><b>От 0 до 255</b></p>

4. <p><b>От 0 до 65535</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60220

**<p><b>В каком порядке в Паскале передаются аргументы функции?</b></p>**

1. <p><b>Сверху вниз</b></p>

2. <p><b>Снизу вверх</b></p>

3. <p><b>Слева направо</b></p>

4. <p><b>Справа налево</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60227

**<p><b>В чем состоит суть формирования представления числа с плавающей точкой?</b></p>**

1. <p><b>Число разбивают на дробную часть и порядок</b></p>

2. <p><b>В память помещают все число сразу, как и целые числа</b></p>

3. <p><b>Обработка чисел с плавающей точкой проходит медленнее, чем с целым числом</b></p>

4. <p><b>При округлении чисел ошибки возникают при работе с целыми числами</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60215

**<p><b>Выберите из следующего списка ключевые слова, которые используются для целого типа данных: int, long, short, unsigned, char, float, double?</b></p>**

1. <p><b>int</b></p>

2. <p><b>long</b></p>

3. <p><b>short</b></p>

4. <p><b>double</b></p>

5. <p><b>char</b></p>

6. <p><b>float</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60209

**<p><b>Выделите правильное количество байтов, соответствующее типу float.</b></p>**

1. <p><b>1</b></p>

2. <p><b>2</b></p>

3. <p><b>4</b></p>

4. <p><b>8</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60222

**<p><b>Дополните высказывание: «В качестве разделителя между именами необходимо использовать …»</b></p>**

1. <p><b>; (точка с запятой)</b></p>

2. <p><b>. (точка)</b></p>

3. <p><b>, (запятая)</b></p>

4. <p><b>\\</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60212

**<p><b>Есть ли в следующем идентификаторе ошибка 1st\_year! ?</b></p>**

1. <p><b>да </b></p>

2. <p><b>нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60205

**<p><b>Исправьте ошибки в следующей программе:</b></p>**

1. <p><b> #include &lt;stdio.h&gt;<br> main<br> (<br>float g; h;<br>float tax, rate;<br>g = e21;<br>tax = rate\*g;<br> )</b></p>

2. <p><b>main ()<br>начало и конец цикла { }<br>g=e21;</b></p>

3. <p><b>main ()<br>float tax; rate;<br>начало и конец цикла { }</b></p>

4. <p><b>main ()<br>float g, h;<br>начало и конец цикла { }<br>g=e21;</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60231

**<p><b>К какому типу относятся символы, имеющие дробную часть?</b></p>**

1. <p><b>char</b></p>

2. <p><b>float</b></p>

3. <p><b>void</b></p>

4. <p><b>int<br></b></p>

5. <p><b>double</b></p>

Ответ: 2, 5

Комментарий: 60208

**<p><b>К чему приведет использование модификации %1.2f в операторе printf()?</b></p>**

1. <p><b>Такая спецификация невозможна</b></p>

2. <p><b>При печати результаты будут округлены до одной десятичной цифры</b></p>

3. <p><b>При печати результаты будут округлены до двух десятичных цифр</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60218

**<p><b>Как записываются константы?</b></p>**

1. <p><b>Прописными буквами</b></p>

2. <p><b>Строчными буквами</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60217

**<p><b>Как создается идентификатор?</b></p>**

1. <p><b>При его появлении в объявлении переменной, типа или функции</b></p>

2. <p><b>При его объявлении в программе</b></p>

3. <p><b>При необходимости</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60202

**<p><b>Какие модификаторы влияют на работу операций косвенной ссылки (\*)?</b></p>**

1. <p><b>near </b></p>

2. <p><b>volative</b></p>

3. <p><b>far</b></p>

4. <p><b>huge</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: 60228

**<p><b>Каким типом описываются числа с плавающей точкой?</b></p>**

1. <p><b>char </b></p>

2. <p><b>float</b></p>

3. <p><b>int</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60223

**<p><b>Какими типами вы будете пользоваться при обработке данных – следующего вида:<br>А. Население Республики Беларусь<br>Б. Средний вес слона<br>В. Наиболее часто встречающаяся буква в тексте<br>Г. Сколько раз указанная буква встречается в тексте<br>1)char <br>2)int, или short<br>3)int, или unsigned<br>4)float</b></p>**

1. <p><b>А – 2, Б – 4, В – 1, Г - 3</b></p>

2. <p><b>А – 1, Б – 2, В – 3, Г - 4</b></p>

3. <p><b>А – 4, Б – 1, В – 2, Г - 3</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60221

**<p><b>Какое высказывание характеризует байт?</b></p>**

1. <p><b>Наименьшая единица памяти</b></p>

2. <p><b>Принимает только одно из двух значений: 0 или 1</b></p>

3. <p><b>Состоит из 16 бит</b></p>

4. <p><b>Представляет собой 256 различных комбинаций из 1 и 0</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60210

**<p><b>Можно ли изменить значение константы?</b></p>**

1. <p><b>да </b></p>

2. <p><b>нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60224

**<p><b>Назовите высказывания, соответствующие истине.</b></p>**

1. <p><b>У целого числа есть дробная часть</b></p>

2. <p><b>Десятичная точка в записи целого числа всегда отсутствует</b></p>

3. <p><b>Целое число может быть отрицательное </b></p>

4. <p><b>Целым числом является 0</b></p>

Ответ: 3, 4

Комментарий: 60211

**<p><b>Назовите два метода описания констант.</b></p>**

1. <p><b>#include</b></p>

2. <p><b>#define</b></p>

3. <p><b>const</b></p>

4. <p><b>volatile</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60216

**<p><b>Назовите различия между переменной и константой.</b></p>**

1. <p><b>Между ними нет различий</b></p>

2. <p><b>Во время выполнения программы значение переменной может быть изменено, а значение константы – нет</b></p>

3. <p><b> Во время выполнения программы значение константы может быть, а значение переменной – нет</b></p>

4. <p><b>Они настолько малы и незначительны, что на это не стоит обращать внимание</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60207

**<p><b>Определите правильное написание при присвоении какого-либо значения переменной типа char.</b></p>**

1. <p><b>broiled = 'T';</b></p>

2. <p><b>broiled = Т;</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60229

**<p><b>Определите, в каком выражении тип константы не соответствует типу переменной.</b></p>**

1. <p><b>int apples = 3;</b></p>

2. <p><b>int oranges = 3.0;</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60230

**<p><b>Поскольку заглявные и строчные буквы считаются разными символами, то каждый ли из след. идентификаторов уникален: MAX\_RATIO, max\_ratio, Max\_Ratio ?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

3. <p><b>Только 1 и 2</b></p>

4. <p><b>Только 2 и 3</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60206

**<p><b>С какими типами данных можно использовать модификаторы const и volatile?</b></p>**

1. <p><b>сhar </b></p>

2. <p><b>float </b></p>

3. <p><b>int </b></p>

4. <p><b>С любыми</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60226

**<p><b>С какими тремя типами данных можно использовать модификатор unsinged (без знака)?</b></p>**

1. <p><b>char </b></p>

2. <p><b>float</b></p>

3. <p><b>short int</b></p>

4. <p><b>long int</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: 60214

**<p><b>С какой буквы начинаются идентификаторы для чисел с плавающей точкой?</b></p>**

1. <p><b>С буквы d</b></p>

2. <p><b>С буквы i</b></p>

3. <p><b>С буквы f</b></p>

4. <p><b>С буквы e</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60204

**<p><b>Укажите числа целого типа.</b></p>**

1. <p><b>22.0</b></p>

2. <p><b>-6</b></p>

3. <p><b>0</b></p>

4. <p><b>28Е3</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60213

**<p><b>Чем считает компилятор переменные NAME\_LENGTH и Name\_Length?</b></p>**

1. <p><b>Двумя уникальными идентификаторами, представляющие различные ячейки памяти.</b></p>

2. <p><b>Различные идентификаторы, но предоставляющие одинаковые ячейки памяти</b></p>

3. <p><b>Компилятор С рассматривает буквы верхнего и нижнего регистров как различные символы</b></p>

4. <p><b>Нет никакой разницы при написании</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60203

**<p><b>Что означает ключевое слово volatile в модификаторе?</b></p>**

1. <p><b>Что переменная может неожиданно изменяться в результате каких-то внешних событий</b></p>

2. <p><b>Что переменная не может никогда изменяться, она остается постоянной</b></p>

3. <p><b>Что компилятор не удаляет переменные, а меняет переменную</b></p>

4. <p><b>Нет правильного ответа</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60219

**<p><b>Что определяет символ .h в конце имени файла?</b></p>**

1. <p><b>Что этот файл является библиотекой</b></p>

2. <p><b>Что этот файл является заголовочным</b></p>

3. <p><b>Его необязательно использовать</b></p>

4. <p><b>Он является определяющим символом</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60225

**<p><b>Char name – массив из 40 ячеек памяти, в каждой из которых можно поместить 1 элемент типа char. С помощью чего это можно сделать?</b></p>**

1. <p><b>Оператор присваивания</b></p>

2. <p><b>Оператор описания</b></p>

3. <p><b>Оператор разыменования</b></p>

4. <p><b>Оператор ввода-вывода</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60233

**<p><b>В число символов, выдаваемых функцией strlen(), входят…</b></p>**

1. <p><b>Пробелы</b></p>

2. <p><b>Нуль-символы</b></p>

3. <p><b>Знаки пунктуации</b></p>

4. <p><b>Вычисления</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60243

**<p><b>Выведите результат следующей программы:<br>main()<br>{<br>printf (" /%3.1f/\\n", 1234.56);<br>}</b></p>**

1. <p><b>/1234.6/</b></p>

2. <p><b>/1234.560000/</b></p>

3. <p><b>/ 1.234E+03/</b></p>

4. <p><b>/1234.56/</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60254

**<p><b>Выведите результат следующей программы:<br>main()<br>{<br>printf(" %o\\n", 336);<br>}</b></p>**

1. <p><b>336</b></p>

2. <p><b>520</b></p>

3. <p><b>150</b></p>

4. <p><b>-336</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60256

**<p><b>Для чего используется «\\0» (нуль-символ)?</b></p>**

1. <p><b>Конец строки</b></p>

2. <p><b>Конец программы</b></p>

3. <p><b>Переход на другую строку</b></p>

4. <p><b>Переход на другую страницу</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60232

**<p><b>Если нужно ввести некоторое значение и присвоить его переменной одного из основных типов, то перед именем переменной требуется писать символ …</b></p>**

1. <p><b>&amp;</b></p>

2. <p><b>%</b></p>

3. <p><b>$</b></p>

4. <p><b>=</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60259

**<p><b>Как выглядит формат, указываемый при обращении к функции printf()?</b></p>**

1. <p><b>рrintf(Управляющая строка, аргумент1, аргумент2, ...,)</b></p>

2. <p><b>рrintf(аргумент1, управляющая строка, аргумент2,…)</b></p>

3. <p><b>рrintf(Аргумент1, аргумент2, управляющая строка,…)</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60248

**<p><b>Какая операция дает размер объектов в байтах?</b></p>**

1. <p><b>strlen</b></p>

2. <p><b>sizeof</b></p>

3. <p><b>puts</b></p>

4. <p><b>gets</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60242

**<p><b>Какая операция сообщает о занимаемых ячейках памяти?</b></p>**

1. <p><b>strlen()</b></p>

2. <p><b>sizeof()</b></p>

3. <p><b>strcat()</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60240

**<p><b>Какая спецификация при выводе на печать дает возможность получения восьмеричных чисел?</b></p>**

1. <p><b>%d</b></p>

2. <p><b>%x</b></p>

3. <p><b>%o</b></p>

4. <p><b>%e</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60257

**<p><b>Какие специальные знаки использует функция scanf()для разбиения входного потока символов на отдельные поля?</b></p>**

1. <p><b>пробелы</b></p>

2. <p><b>символы табуляции </b></p>

3. <p><b>«новая строка»</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60260

**<p><b>Какие типы данных может читать функция scanf()?</b></p>**

1. <p><b>Только целых типов</b></p>

2. <p><b>Только типы с плавающей точкой</b></p>

3. <p><b>Только типы, использующиеся в данной программе </b></p>

4. <p><b>Все имеющиеся типы</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60261

**<p><b>Какое отличие ф-ции scanf() от printf()?</b></p>**

1. <p><b>Отсутствие спецификатора %</b></p>

2. <p><b>Они полностью идентичны</b></p>

3. <p><b>Для чтения целых чисел типа short применяюется спецификатор %h</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60238

**<p><b>Какой результат имеет программа<br>/\* программа\*/<br>main()<br>{<br>int number = 5;<br>float ouzo = 13.5;<br>printf("%d женщин выпили %f стаканов ликера.\\n", number, ouzo);<br>}</b></p>**

1. <p><b>5 женщин выпили 13.5 стаканов ликера</b></p>

2. <p><b>Женщины выпили ликер, 5, 13.5</b></p>

3. <p><b>5 женщин выпили 0000013.5 стаканов ликера</b></p>

4. <p><b>5 женщин выпили 13.500000 стаканов ликера</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60247

**<p><b>Какой символ не является частью строк?</b></p>**

1. <p><b>“</b></p>

2. <p><b>!</b></p>

3. <p><b>\\0</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60241

**<p><b>Какой тип в языке Си используется для описания строк?</b></p>**

1. <p><b>char </b></p>

2. <p><b>float</b></p>

3. <p><b>int</b></p>

4. <p><b>Такого нет</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60239

**<p><b>Какой тип имеет элемент | ?</b></p>**

1. <p><b>int </b></p>

2. <p><b>float</b></p>

3. <p><b>long</b></p>

4. <p><b>short</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60251

**<p><b>Какой формат имеет строка символов?</b></p>**

1. <p><b>%d</b></p>

2. <p><b>%с</b></p>

3. <p><b>%s</b></p>

4. <p><b>%е</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60246

**<p><b>На что указывает спецификация преобразования %2d?</b></p>**

1. <p><b>Указывает на то, что ширина поля должна равняться 2</b></p>

2. <p><b>Указывает на то, что длина поля должна равняться 2</b></p>

3. <p><b>Указывает на то, что строка должна состоять из 2 символов</b></p>

4. <p><b>Указывает на то, что результат увеличивается на 2</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60253

**<p><b>На что указывает спецификация преобразования %f?</b></p>**

1. <p><b>Указывает на одну цифру слева от десятичной точки и шесть справа</b></p>

2. <p><b>Указывает на длину поля</b></p>

3. <p><b>Указывает на длину поля и число цифр, стоящих слева от десятичной точки</b></p>

4. <p><b>Указывает на ширину поля и число цифр справа от десятичной точки</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60255

**<p><b>Назовите функции ввода-вывода</b></p>**

1. <p><b>printf()</b></p>

2. <p><b>scanf()</b></p>

3. <p><b>void()</b></p>

4. <p><b>get()</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: 60236

**<p><b>Операцию sizeof со скобками описывают тогда, когда…</b></p>**

1. <p><b>Узнаем объем памяти, отводимый под элементы конкретного типа</b></p>

2. <p><b>Узнаем объем памяти, занимаемый определенным объектом</b></p>

3. <p><b>Узнаем объем памяти, отводимый под элементы только целого типа</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60244

**<p><b>Определите, есть ли в примере ошибка. Если да, то назовите ее:<br>printf(" Количество слизняков %d, червяков %d.\\n" , score1);</b></p>**

1. <p><b>В примере нет ошибок</b></p>

2. <p><b>Есть. Отсутствует аргумент для второй спецификации преобразования %d</b></p>

3. <p><b>Есть. Но эта ошибка не значительна. Программа будет работать и с ней.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60250

**<p><b>При работе с языком Си реализация функций ввода-вывода возлагается на создателей…</b></p>**

1. <p><b>Реализации программ</b></p>

2. <p><b>Компилятора</b></p>

3. <p><b>Компоновщика</b></p>

4. <p><b>Программ</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60245

**<p><b>При вводе строки «Элмо Бланк» что читает функция scanf()?</b></p>**

1. <p><b>«Элмо Бланк»</b></p>

2. <p><b>«Элмо»</b></p>

3. <p><b>Элмо</b></p>

4. <p><b>Элмо Бланк</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60234

**<p><b>Управляющая строка – это…</b></p>**

1. <p><b>Набор аргументов</b></p>

2. <p><b>Строка символов</b></p>

3. <p><b>Определяющая функция</b></p>

4. <p><b>Числовая последовательность </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60249

**<p><b>Число с плавающей точкой, экспоненциальная запись-?</b></p>**

1. <p><b>%е</b></p>

2. <p><b>%d</b></p>

3. <p><b>%c</b></p>

4. <p><b>%f</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60264

**<p><b>Что гарантирует наличие пробелов между спецификациями преобразования?</b></p>**

1. <p><b>что даже если все поле будет заполнено, символы, соответствующие данному числу, перейдут в следующее поле.</b></p>

2. <p><b>все символы перейдут в следующее поле</b></p>

3. <p><b>что даже если все поле будет заполнено, символы, соответствующие данному числу, не перейдут в следующее поле.</b></p>

4. <p><b>нет верных ответов</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60265

**<p><b>Что использует функция scanf()?</b></p>**

1. <p><b>Имена переменных</b></p>

2. <p><b>Константы</b></p>

3. <p><b>Выражения</b></p>

4. <p><b>Указатели на переменные</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60237

**<p><b>Что использует функция scanf()?</b></p>**

1. <p><b>Имена переменных</b></p>

2. <p><b>Указатели на переменные</b></p>

3. <p><b>Константы</b></p>

4. <p><b>Выражения</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60258

**<p><b>Что означает символ 'х'?</b></p>**

1. <p><b>объект производного типа (массива элементов типа char)</b></p>

2. <p><b>объект одного из основных типов (char)</b></p>

3. <p><b>объект производного типа (float)</b></p>

4. <p><b>объект одного из основных типов (float)</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60263

**<p><b>Что означает символ \n?</b></p>**

1. <p><b>Новая страница</b></p>

2. <p><b>Новая программа</b></p>

3. <p><b>Конец строки</b></p>

4. <p><b>Новая строка</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60235

**<p><b>В каком из приведённых примеров присутствует унарная операция?</b></p>**

1. <p><b>rocky = - 12;<br>smokey = -rocky;</b></p>

2. <p><b>rocky = 12;<br>smokey = rocky;</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60298

**<p><b>Где часто встречается операция запятая?</b></p>**

1. <p><b>В циклах if</b></p>

2. <p><b>В циклах goto</b></p>

3. <p><b>В циклах for</b></p>

4. <p><b>В циклах while</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60275

**<p><b>Дополните фразу: «Составной оператор» заключается в…</b></p>**

1. <p><b>{ } фигурные скобки</b></p>

2. <p><b>[ ] квадратные скобки</b></p>

3. <p><b>( ) круглые скобки</b></p>

4. <p><b>&lt; &gt; угловые скобки</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60295

**<p><b>Дополните фразу: «Числа, которые хотя бы чуть-чуть отличаются…»</b></p>**

1. <p><b>Равны</b></p>

2. <p><b>Равны 0</b></p>

3. <p><b>Не равны</b></p>

4. <p><b>Эквивалентны</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60274

**<p><b>Из чего состоит цикл while?</b></p>**

1. <p><b>С его переменной присваивается некоторое значение</b></p>

2. <p><b>Приводит к выполнению последовательных операторов, образующих тело функции</b></p>

3. <p><b>Тело цикла состоит из одного оператора, который выполняется в том случае, если условие истинно</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60283

**<p><b>К чему приводит выполнение операция «+»?</b></p>**

1. <p><b>Увеличивает на 1 рядом стоящие величины</b></p>

2. <p><b>Приводит к сложению двух величин, стоящих слева и справа от этого знака</b></p>

3. <p><b>Приводит к увеличению на 1, рядом стоящие величины справа</b></p>

4. <p><b>Слаживает последующие 2 величины</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60270

**<p><b>К чему приводит операция отрицания (!)?</b></p>**

1. <p><b>Дает результат ИСТИНА (!0), только тогда, когда оба аргумента имеют значение ИСТИНА(!0)</b></p>

2. <p><b>Возвращает значение ЛОЖЬ (ноль), только если оба аргумента ложны (равны нулю)</b></p>

3. <p><b>Просто инвертирует значения</b></p>

4. <p><b>Зависит от логических значений между аргументами</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60273

**<p><b>Как округляется результат деления целых чисел?</b></p>**

1. <p><b>До ближайшего целого числа</b></p>

2. <p><b>До меньшего целого числа</b></p>

3. <p><b>Не округляется</b></p>

4. <p><b>До четного целого числа</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60271

**<p><b>Как рассматривается переменная в поразрядных операциях?</b></p>**

1. <p><b>комбинация двоичных разрядов</b></p>

2. <p><b>число</b></p>

3. <p><b>целое число</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60301

**<p><b>Как читается 13%5?</b></p>**

1. <p><b>5 по модулю 13</b></p>

2. <p><b>13 по модулю 5</b></p>

3. <p><b>Деление 13 на 5</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60278

**<p><b>Какая операция выполняется справа налево?</b></p>**

1. <p><b>()</b></p>

2. <p><b>\*/</b></p>

3. <p><b>=</b></p>

4. <p><b>- (унарный)</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60277

**<p><b>Какие операции выполняются слева направо?</b></p>**

1. <p><b>логическое И (&amp;&amp;)</b></p>

2. <p><b>логическое ИЛИ (||)</b></p>

3. <p><b>операция запятая (,)</b></p>

4. <p><b>условная операция (?:)</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60290

**<p><b>Какие операции относятся к группе возможностей языка Си?</b></p>**

1. <p><b>Сложение</b></p>

2. <p><b>Уравнение</b></p>

3. <p><b>Деление</b></p>

4. <p><b>Неравенство</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60266

**<p><b>Какие операции, отсутствующие в других языках, характерны для языка Си?</b></p>**

1. <p><b>Операция запятая</b></p>

2. <p><b>Операция точка</b></p>

3. <p><b>Операция удаление</b></p>

4. <p><b>Операция присваивания</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60267

**<p><b>Какое выражение записано неправильно?</b></p>**

1. <p><b>-4+6</b></p>

2. <p><b>С=3+8</b></p>

3. <p><b>5&lt;3</b></p>

4. <p><b>6+(c=3+8)</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60294

**<p><b>Какое действие в операторе butter=25.0+60.0\*n/SCALE будет выполняться в первую очередь?</b></p>**

1. <p><b>25.0+60.0 – первое сложение</b></p>

2. <p><b>60.0\*n – первое умножение</b></p>

3. <p><b>Деление вначале</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60276

**<p><b>Какой операции не существует в языке Си?</b></p>**

1. <p><b>= =</b></p>

2. <p><b>^ (возведение в степень)</b></p>

3. <p><b>\*</b></p>

4. <p><b>-</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60268

**<p><b>Какой результат будет при операции деления над данными целого типа?</b></p>**

1. <p><b>Будет число с плавающей точкой</b></p>

2. <p><b>Будет целое число</b></p>

3. <p><b>Число с дробной частью</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60286

**<p><b>Какой символ служит указателем на наличие оператора в языке Си?</b></p>**

1. <p><b>;</b></p>

2. <p><b>,</b></p>

3. <p><b>()</b></p>

4. <p><b>!</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60282

**<p><b>На что указывает символ «/»?</b></p>**

1. <p><b>Переход на новую строчку</b></p>

2. <p><b>Деление</b></p>

3. <p><b>комментарий</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60285

**<p><b>Назовите правильную последовательность префикса: q=2\*++a;</b></p>**

1. <p><b>Увеличивает а на 1 затем умножает а на 2</b></p>

2. <p><b>умножает а на 2 затем увеличивает а на 1</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60291

**<p><b>Определите знак отрицания.</b></p>**

1. <p><b>&amp;&amp;</b></p>

2. <p><b>||</b></p>

3. <p><b>!</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60289

**<p><b>Определите знак присваивания.</b></p>**

1. <p><b>&amp;</b></p>

2. <p><b>=</b></p>

3. <p><b>==</b></p>

4. <p><b>\*</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60288

**<p><b>При левом сдвиге «&lt;&lt;»…</b></p>**

1. <p><b>Разряды сдвигаются влево</b></p>

2. <p><b>Левый разряд устанавливается в ноль</b></p>

3. <p><b>Левый разряд теряется</b></p>

4. <p><b>Никаких изменений не происходит</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60287

**<p><b>Решите у=2, n=3; nextnum=(y+n++)\*6. Какое значение примет переменная nextnum?</b></p>**

1. <p><b>26</b></p>

2. <p><b>36</b></p>

3. <p><b>30</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60281

**<p><b>Соотнесите операции с их обозначениями.<br>1)прибавляет величину<br>2)дает остаток при делении<br>3)Вычитает 1 от значения переменной<br>4)Унарная операция<br>А. «-»<br>Б. «--»<br>В. «%»<br>Г. «+»</b></p>**

1. <p><b>1 – Г<br>2 – В <br>3 – Б <br>4 – А</b></p>

2. <p><b>1 – Г<br>2 – В <br>3 – A <br>4 – Б</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60284

**<p><b>Что будет выведено на печать в результате операции:<br>printf("%d" , 4 + 20)?</b></p>**

1. <p><b>4+20</b></p>

2. <p><b>4</b></p>

3. <p><b>24</b></p>

4. <p><b>ничего</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60296

**<p><b>Что выполняет присваивание?</b></p>**

1. <p><b>Операция</b></p>

2. <p><b>Оператор</b></p>

3. <p><b>переменная</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60269

**<p><b>Что делает следующая операция:<br>takehome = 224.00 - 24.00?</b></p>**

1. <p><b>присваивает переменной takehome значение 200</b></p>

2. <p><b>присваивает переменной takehome значение –200</b></p>

3. <p><b>присваивает переменной takehome адрес 200</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60297

**<p><b>Что означает выражение х\*у++?</b></p>**

1. <p><b>(х)\*(У++)</b></p>

2. <p><b>(х\*у)++</b></p>

3. <p><b>х\*(у++)</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60292

**<p><b>Что осуществляет операция «++»?</b></p>**

1. <p><b>Увеличение на 1</b></p>

2. <p><b>Присвоение одного значения другому</b></p>

3. <p><b>Сложение близстоящих чисел</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60279

**<p><b>Что представляет собой выражение?</b></p>**

1. <p><b>Основной элемент, из которого строится программа на языке Си</b></p>

2. <p><b>Состоит из операторов</b></p>

3. <p><b>Объединение операций и операндов</b></p>

4. <p><b>То, над чем выполняется операция</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60293

**<p><b>Что представляет собой запись «--count»?</b></p>**

1. <p><b>Постфиксную форму операции декремента</b></p>

2. <p><b>Префиксную форму операции декремента</b></p>

3. <p><b>Обычная форма операции уменьшения</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60280

**<p><b>Что представляет собой операция |=?</b></p>**

1. <p><b>Не равно</b></p>

2. <p><b>Разделить и присвоить</b></p>

3. <p><b>Поразрядное И</b></p>

4. <p><b>Логическое ИЛИ</b></p>

5. <p><b>Поразрядное ИЛИ и присвоить</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60300

**<p><b>Что происходит в операции поразрядного И?</b></p>**

1. <p><b>Сравниваются два разряда: если они оба равны 1, результат равен 1</b></p>

2. <p><b>Сравниваются два разряда: если оба разряда или один из них равен 1, результат равен 1</b></p>

3. <p><b>Сравниваются два разряда: если только один из разрядов равен 1, результат равен 1</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60272

**<p><b>Что является результатом операции деления по модулю?</b></p>**

1. <p><b>остаток от деления дробного числа, стоящего справа от знака операции, на число, расположенное слева от него</b></p>

2. <p><b>остаток от деления целого числа, стоящего слева от знака операции, на число, расположенное справа от него</b></p>

3. <p><b>остаток от деления десятичного числа, стоящего справа от знака операции, на число, расположенное слева от него</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60299

**<p><b>Что такое массив?</b></p>**

1. <p><b>ячейка памяти</b></p>

2. <p><b>совокупность нескольких ячеек памяти, объединенных в одну строку.</b></p>

3. <p><b>нет верных ответов</b></p>

4. <p><b>упорядоченная последовательность элементов данных разных типов</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60262

**<p><b>Эта программа печатает значение 336.<br> main()<br>{<br>printf ("/%2d/\\n", 336);<br>}<br>Каков результат выполнения программы?</b></p>**

1. <p><b>/ 336 /</b></p>

2. <p><b>/ 336/</b></p>

3. <p><b>/336 /</b></p>

4. <p><b>/336/</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60252

**<p><b>prog&lt;file2&gt;file1 или prog&gt;file1&lt;file2<br>С какой целью в обеих формах записи используется Файл с именем file2?</b></p>**

1. <p><b>используется для копирования данных</b></p>

2. <p><b>используется для вывода данных</b></p>

3. <p><b>используется для ввода данных</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60308

**<p><b>В чем заключается значение команды ls в операционной системе UNIX?</b></p>**

1. <p><b>Повторное появления знака приглашения</b></p>

2. <p><b>Выводит на экран имена файлов</b></p>

3. <p><b>Переключение</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60319

**<p><b>В чем заключается смысл выражения ch=getchar()?</b></p>**

1. <p><b>Проверка правильности значений</b></p>

2. <p><b>Возврат значений выполняемой программе</b></p>

3. <p><b>Вызов функции getchar() и присваивание полученного значения переменной ch</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60315

**<p><b>Где содержится определение символа «End-of-file»?</b></p>**

1. <p><b>В функции putchar()</b></p>

2. <p><b>В файле &lt;stdio.h&gt;</b></p>

3. <p><b>В функции getchar</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60306

**<p><b>Для чего используется операция переключения?</b></p>**

1. <p><b>связи одного файла с другим</b></p>

2. <p><b>связывания выполняемой программы с некоторым файлом</b></p>

3. <p><b>перехода от одного файла к другому</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60309

**<p><b>Для чего применяются команды <br>1)\*getput4&lt;mywords&gt;savewords и 2)\* getput4&gt;savewords&lt; mywords ?</b></p>**

1. <p><b>Выполнения одного и того же действия: создание копии файла mywords и название ее savewords</b></p>

2. <p><b>Выполнения разных действий</b></p>

3. <p><b>1)\* связывание выполняемой программы с некоторым файлом в отличие от 2)\*</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60307

**<p><b>Как называется цикл while, используемый внутри другого цикла while ?</b></p>**

1. <p><b>Встроенным</b></p>

2. <p><b>Вторичным</b></p>

3. <p><b>Вложенным</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60330

**<p><b>Какая команда используется для того, чтобы слова, вводимые с клавиатуры, попадали в файл с именем words?</b></p>**

1. <p><b>Getput4&lt;mywords</b></p>

2. <p><b>Getput4&gt;mywords</b></p>

3. <p><b>%getput4&gt;mywords</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60322

**<p><b>Какая функция получает один символ, поступающий с пульта терминала, и передает его выполняющейся в данный момент программе?</b></p>**

1. <p><b>putchar()</b></p>

2. <p><b>Getchar()</b></p>

3. <p><b>Set\_value</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60303

**<p><b>Какая функция реализует буферизованный подход?</b></p>**

1. <p><b>putchar()</b></p>

2. <p><b>Getchar()</b></p>

3. <p><b>Set\_value</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60304

**<p><b>Какие возможности имеет программа ввода/вывода4?</b></p>**

1. <p><b>Вывод на экран символов не зависимо от того, откуда они поступают</b></p>

2. <p><b>Просмотр содержимого файлов</b></p>

3. <p><b>Создание новых файлов</b></p>

4. <p><b>Получение копии файлов</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60311

**<p><b>Какие из перечисленных вариантов можно отнести к устройствам ввода/вывода?</b></p>**

1. <p><b>Громкоговоритель </b></p>

2. <p><b>Таймер </b></p>

3. <p><b>Микропроцессор</b></p>

4. <p><b>Накопитель на мини-кассете</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60324

**<p><b>Какие из перечисленных вариантов можно отнести к устройствам вода/вывода?</b></p>**

1. <p><b>Терминалы</b></p>

2. <p><b>Данные</b></p>

3. <p><b>Накопители на магнитных дисках</b></p>

4. <p><b>Клавиатура</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: 60302

**<p><b>Какие из перечисленных вариантов правильные?</b></p>**

1. <p><b>Fish&gt;start</b></p>

2. <p><b>Starts&gt;count</b></p>

3. <p><b>Getput4&gt;mywords</b></p>

4. <p><b>Prog&gt;file1</b></p>

Ответ: 3, 4

Комментарий: 60320

**<p><b>Какие операции можно выполнить с помощью порта?</b></p>**

1. <p><b>Считывание данных из подсоединенного устройства</b></p>

2. <p><b>Посылка данных в подсоединенное устройство</b></p>

3. <p><b>Извлечение звукового сигнала из громкоговорителя</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60327

**<p><b>Какие функции выполняет буфер?</b></p>**

1. <p><b>Передача нескольких символов в виде одного блока</b></p>

2. <p><b>Вывод на печать групп символов</b></p>

3. <p><b>Исправление ошибок посредством корректирующего средства терминала</b></p>

4. <p><b>Команда вводится при нажатии соответствующей клавиши</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60314

**<p><b>Какие Функции осуществляют ввод/вывод одного символа?</b></p>**

1. <p><b>putchar()</b></p>

2. <p><b>getchar()</b></p>

3. <p><b>set\_value</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60313

**<p><b>Каким образом можно включить громкоговоритель?</b></p>**

1. <p><b>В 0-ой и во 2-ой разряд заслать 1</b></p>

2. <p><b>В 0-ой и в 1-ый разряд заслать 1</b></p>

3. <p><b>Послать в регистр двоичное число 11</b></p>

4. <p><b>Послать в регистр десятичное число 3</b></p>

Ответ: 2, 3, 4

Комментарий: 60326

**<p><b>Какой из перечисленных вариантов может служить примером буферизованного ввода?</b></p>**

1. <p><b>Вводимые символы помещаются в память</b></p>

2. <p><b>Вводимый символ появляется на экране</b></p>

3. <p><b>Вводимый символ не появляется на экране до нажатия [ввод]</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60331

**<p><b>Какой признак нужно ввести, чтобы программа работала без эхо-дублирования?</b></p>**

1. <p><b>Ch=getchar( )</b></p>

2. <p><b>STOP</b></p>

3. <p><b>#define STOP’\*’</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60305

**<p><b>На что указывает знак каждой операции переключения ?</b></p>**

1. <p><b>Повторное появление знака приглашения</b></p>

2. <p><b>Направление информационного потока</b></p>

3. <p><b>Направление исходного файла</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60310

**<p><b>С помощью чего осуществляется взаимодействие центрального процессора с частями компьютера?</b></p>**

1. <p><b>Адресов памяти</b></p>

2. <p><b>Встроенной памяти</b></p>

3. <p><b>Портов ввода/вывода</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60325

**<p><b>Чем отличается операция переключения в Си от аналогичной операции, выполняемой ОС UNIX?</b></p>**

1. <p><b>Указанная операция выполняется при работе программ, написанных только на Си</b></p>

2. <p><b>Между именем программы и знаком операции должен быть пробел</b></p>

3. <p><b>Ввод не может осуществляться более чем из одного файла</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60321

**<p><b>Чем отличается ОС UNIX от других операционных систем?</b></p>**

1. <p><b>В ос unix не реализуется операция переключения</b></p>

2. <p><b>Наличие пробела слева от знака операции переключения</b></p>

3. <p><b>Компиляторы с языка Си представляют возможность использовать операцию переключения</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60318

**<p><b>Что будет результатом выполнения getput4 &gt; mywords ?</b></p>**

1. <p><b>создается новый файл с именем mywords, а затем результат работы программы ввод-вывод4, представляющий собой копию вводимых символов, направляется в данный файл</b></p>

2. <p><b>создается новый файл с именем words</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60339

**<p><b>Что будет результатом выполнения getput4 &lt; mywords &gt;savewords ?</b></p>**

1. <p><b>создание копии файла mywords и переименование ее в savewords</b></p>

2. <p><b>создание копии файла savewords и переименование ее в mywords</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60340

**<p><b>Что будет результатом выполнения getput4 &lt; words ?</b></p>**

1. <p><b>содержимое файла words будет направлено в файл с именем getput4</b></p>

2. <p><b>создается новый файл с именем words</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60338

**<p><b>Что выполняет функция inp?</b></p>**

1. <p><b>Передает 8-разрядное целое значение в порт вывода с указанным номером</b></p>

2. <p><b>Возвращает 8-разрядное целое значение из порта вывода с указанным номером</b></p>

3. <p><b>Извлекает звуковой сигнал</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60328

**<p><b>Что выполняет функция outp?</b></p>**

1. <p><b>Возвращает 8-разрядное целое значение из порта вывода с указанным номером</b></p>

2. <p><b>Извлекает звуковой сигнал</b></p>

3. <p><b>Передает 8-разрядное целое значение в порт вывода с указанным номером</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60329

**<p><b>Что значит наличие буферизации в системе?</b></p>**

1. <p><b>она всегда имеется</b></p>

2. <p><b>в наших системах ее наличие невозможно</b></p>

3. <p><b>для того, чтобы получить ответ необходимо нажать [ввод]</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60333

**<p><b>Что может служить аргументом для функции putchar()?</b></p>**

1. <p><b>одиночный символ (включая знаки, представляемые управляющими последовательностями)</b></p>

2. <p><b>переменная или функция, значением которой является одиночный символ</b></p>

3. <p><b>одиночный символ (включая знаки, представляемые управляющими последовательностями), переменная или функция, значением которой является одиночный символ</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60334

**<p><b>Что можно назвать файлом?</b></p>**

1. <p><b>Документ</b></p>

2. <p><b>Программу</b></p>

3. <p><b>Управляющее устройство</b></p>

4. <p><b>Участок памяти, в который помещена информация</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60317

**<p><b>Что обозначает знак \\n?</b></p>**

1. <p><b>Подсчет считываемых символов</b></p>

2. <p><b>Новая строка</b></p>

3. <p><b>Обработка одной вводимой строки</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60316

**<p><b>Что означает символ [CTRL/D]?</b></p>**

1. <p><b>Повторное появление знака приглашения</b></p>

2. <p><b>Добавление данных</b></p>

3. <p><b>Завершение программы и возврат управления в UNIX</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60323

**<p><b>Что осуществляют функции getchar() и putchar()?</b></p>**

1. <p><b>ввод и вывод одного символа при каждом обращении к ним</b></p>

2. <p><b>ввод и вывод любого количества символов</b></p>

3. <p><b>предоставление необходимого объема памяти для запоминания используемых данных</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60332

**<p><b>Что понимается под функцией ввода/вывода?</b></p>**

1. <p><b>Функция, которая выполняет транспортировку</b></p>

2. <p><b>Функция, которая вычисляет адрес в выражениях с арифметическими операциями</b></p>

3. <p><b>Функция, которая создает сложные структуры</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60312

**<p><b>Что происходит в программе?<br>#include &lt;stdio.h&gt;<br>#define STOP ’\*’<br>void main(void)<br>{<br>char ch;<br>while ((ch = getchar()) != STOP) /\* строка 8 \*/<br>putchar (ch);<br>}</b></p>**

1. <p><b>чтение поступающих символов</b></p>

2. <p><b>чтение поступающих символов и вывод их на экран</b></p>

3. <p><b>чтение поступающих символов и вывод их на экран, пока не будет введено слово STOP</b></p>

4. <p><b>чтение поступающих символов и вывод их на экран, пока не будет введен символ \*</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60336

**<p><b>Что такое буфер ?</b></p>**

1. <p><b>функция</b></p>

2. <p><b>область временной памяти</b></p>

3. <p><b>программа</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60335

**<p><b>Что такое файл?</b></p>**

1. <p><b>любая программа под определенным именем</b></p>

2. <p><b>участок памяти, в который помещена некоторая информация</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60337

**<p><b>В каком случае выполняется оператор if (выражение):</b></p>**

1. <p><b>Если значение истинно</b></p>

2. <p><b>Если значение ложно</b></p>

3. <p><b>Если выражение ложно</b></p>

4. <p><b>Если выражение истинно</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60362

**<p><b>В языке Си true и false соответствуют:</b></p>**

1. <p><b>0 и 1</b></p>

2. <p><b>+ и 1 </b></p>

3. <p><b>1 и 0</b></p>

4. <p><b>+ и 0</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60342

**<p><b>Всегда ли else соответствует ближайшему if?</b></p>**

1. <p><b>Всегда</b></p>

2. <p><b>Никогда</b></p>

3. <p><b>Всегда, кроме тех случаев, когда имеются фигурные скобки</b></p>

4. <p><b>Всегда, кроме тех случаев, когда имеются круглые скобки</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60378

**<p><b>Выберите верное описание для примера:<br>if(ckeypressed == UP)<br>iy\_pixel\_coord++;<br>else<br>iy\_pixel\_coord--;</b></p>**

1. <p><b>Увеличивается текущая горизонтальная координата</b></p>

2. <p><b>Уменьшается текущая горизонтальная координата</b></p>

3. <p><b>Происходит увеличение предыдущего значения</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60356

**<p><b>К чему приводит выполнение оператора break ?</b></p>**

1. <p><b>Переход к следующему условию</b></p>

2. <p><b>Переход к следующему оператору</b></p>

3. <p><b>Выход из оператора switch</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60367

**<p><b>Какие возможности имеет оператор switch?</b></p>**

1. <p><b>Выполнение последовательности оператора</b></p>

2. <p><b>Пропуска оператора</b></p>

3. <p><b>Наличие множества различных условий проверки с одним и тем же действием</b></p>

4. <p><b>Кратко записать условие проверки</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60349

**<p><b>Какие операции рекомендуется использовать при сравнении чисел с плавающей точкой?</b></p>**

1. <p><b>&lt; (меньше)</b></p>

2. <p><b>&gt;(больше)</b></p>

3. <p><b>&lt;=(меньше или равно)</b></p>

4. <p><b>&gt;=(больше или равно)</b></p>

5. <p><b>!=(не равно)</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60372

**<p><b>Какие языки имеют собственный оператор множественного уровня?</b></p>**

1. <p><b>Паскаль </b></p>

2. <p><b>Фортран</b></p>

3. <p><b>PL/1</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60365

**<p><b>Каким оператором можно заменить оператор if –else –if ?</b></p>**

1. <p><b>Switch</b></p>

2. <p><b>Break</b></p>

3. <p><b>?</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60364

**<p><b>Какими должны быть метки, используемые в операторе switch?</b></p>**

1. <p><b>Константами</b></p>

2. <p><b>Переменными</b></p>

3. <p><b>Выражениями, операнды которых константы</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60350

**<p><b>Какого типа метки используются в операторе switch?</b></p>**

1. <p><b>Int</b></p>

2. <p><b>Char</b></p>

3. <p><b>Double</b></p>

4. <p><b>Double and char</b></p>

5. <p><b>Int and char</b></p>

6. <p><b>Int and double</b></p>

7. <p><b>Все варианты верны </b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60380

**<p><b>Какое значение имеет операция != ?</b></p>**

1. <p><b>Не равно</b></p>

2. <p><b>Равно</b></p>

3. <p><b>Присваивание</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60354

**<p><b>Какой оператор используется для сравнения переменной с несколькими значениями?</b></p>**

1. <p><b>?</b></p>

2. <p><b>Switch</b></p>

3. <p><b>if-else</b></p>

4. <p><b>if</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60348

**<p><b>Какой оператор используется для условного выполнения фрагмента кода?</b></p>**

1. <p><b>if-else-if</b></p>

2. <p><b>while</b></p>

3. <p><b>if-else</b></p>

4. <p><b>if</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60345

**<p><b>Какой оператор позволяет кратко записать условие проверки?</b></p>**

1. <p><b>?</b></p>

2. <p><b>Switch</b></p>

3. <p><b>if-else</b></p>

4. <p><b>if</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60347

**<p><b>Какой оператор реализует выполнение программой двух разных действий в зависимости от истинности некоторого выражения</b></p>**

1. <p><b>If</b></p>

2. <p><b>If-else</b></p>

3. <p><b>“?”</b></p>

4. <p><b>If-else-if</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60343

**<p><b>Какой оператор требует трех операндов?</b></p>**

1. <p><b>?</b></p>

2. <p><b>If</b></p>

3. <p><b>If-else</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60363

**<p><b>Какой эквивалентной строкой можно заменить строку if (goats!=0)?</b></p>**

1. <p><b>If(goats=0)</b></p>

2. <p><b>If(goats=o!)</b></p>

3. <p><b>If(goats)</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60353

**<p><b>Какому if соответствует else?</b></p>**

1. <p><b>Ближайшему снизу</b></p>

2. <p><b>Ближайшему сверху</b></p>

3. <p><b>Ближайшему, кроме тех случаев, когда применяются фигурные скобки</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60361

**<p><b>Какому оператору if соответствует оператор printf(" Вы закончили!\\п" ); ?<br> if (number &gt; 6)<br>{<br>if (number &lt; 12)<br>printf(" Вы закончили!\\п" );<br>}<br>else<br>printf(" Простите, вы потеряли ход!\\п" );</b></p>**

1. <p><b>Первому</b></p>

2. <p><b>Второму</b></p>

3. <p><b>Ни одному, ни второму</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60360

**<p><b>Какому оператору эквивалентен условный оператор «?»?</b></p>**

1. <p><b>If</b></p>

2. <p><b>Else</b></p>

3. <p><b>If-else</b></p>

4. <p><b>If-else-if</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60379

**<p><b>Когда нельзя использовать оператор switch?</b></p>**

1. <p><b>Когда выбор вариантов основывается на вычислении значения переменной</b></p>

2. <p><b>Когда выбор вариантов основывается на выражении типа float </b></p>

3. <p><b>Когда возможные значения переменной попадают в некоторый диапазон</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60351

**<p><b>Когда условное выражение имеет значение “истинно”?</b></p>**

1. <p><b>-1</b></p>

2. <p><b>0</b></p>

3. <p><b>1</b></p>

4. <p><b>200</b></p>

5. <p><b>-200</b></p>

Ответ: 1, 3, 4, 5

Комментарий: 60373

**<p><b>Метки без операторов мы используем, если:</b></p>**

1. <p><b>Хотим получить одинаковый результат при переходе к разным константам</b></p>

2. <p><b>Хотим получить одинаковый результат при переходе к разным меткам</b></p>

3. <p><b>Хотим преобразовать введенный код в соответствующий тип</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60370

**<p><b>Назовите основные условные операторы языка Си.</b></p>**

1. <p><b>If</b></p>

2. <p><b>Switch</b></p>

3. <p><b>if then</b></p>

4. <p><b>if-else</b></p>

5. <p><b>?</b></p>

6. <p><b>if do</b></p>

Ответ: 1, 2, 4, 5

Комментарий: 60374

**<p><b>Назовите условные операторы в языке Си:</b></p>**

1. <p><b>If </b></p>

2. <p><b>Switch</b></p>

3. <p><b>while</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60352

**<p><b>Назовите формы управления процессом выполнения программ.</b></p>**

1. <p><b>Использование проверки истинности условия для выбора между различными способами действия</b></p>

2. <p><b>Выполнение определённой последовательности операторов пока некоторое условие ложно</b></p>

3. <p><b>Выполнение оператора</b></p>

4. <p><b>Выполнение последовательности операторов</b></p>

5. <p><b>Выполнение определённой последовательности операторов пока некоторое условие истинно</b></p>

Ответ: 1, 4, 5

Комментарий: 60371

**<p><b>Общий вид оператора if-else <br>if(выражение)<br>оператор1<br>else<br>оператор2<br>если выражение ложно, то выполняется :</b></p>**

1. <p><b>Первый оператор</b></p>

2. <p><b>Второй оператор</b></p>

3. <p><b>Не выполняется ни один из операторов</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60359

**<p><b>Операции отношения применяются при формировании условных выражений, используемых в операторах</b></p>**

1. <p><b>If</b></p>

2. <p><b>For</b></p>

3. <p><b>While</b></p>

4. <p><b>Do-while</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60341

**<p><b>После чего не ставится ; ?</b></p>**

1. <p><b>Блока выполняемых операторов</b></p>

2. <p><b>}</b></p>

3. <p><b>В конце цикла</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60357

**<p><b>Тип enum является:</b></p>**

1. <p><b>Перечисляемым</b></p>

2. <p><b>Исчисляемым</b></p>

3. <p><b>Неперечисляемым</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60369

**<p><b>Фигурные скобки используются в теле цикла, если:</b></p>**

1. <p><b>Используется 1 оператор</b></p>

2. <p><b>Используется 2 оператора</b></p>

3. <p><b>Используется 3 оператора</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60358

**<p><b>Что будет напечатано при iout\_side\_temp равном 55?<br>if(iout\_side\_temp &lt; 50) <br>if(iout\_side\_temp &lt; 30) printf("Wear the down jacket!"); <br>else printf("Parka will do.");</b></p>**

1. <p><b>Parka will do</b></p>

2. <p><b>Wear the down jacket</b></p>

3. <p><b>Программа не правильная</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60377

**<p><b>Что в операторе switch запрещается использовать в качестве метки?</b></p>**

1. <p><b>Константу</b></p>

2. <p><b>Переменную</b></p>

3. <p><b>Переменную типа char</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60368

**<p><b>Что должен реализовывать язык?</b></p>**

1. <p><b>Выполнение последовательности операции</b></p>

2. <p><b>Выполнение определенной последовательности операторов до тех пор, пока некоторое условие ложно</b></p>

3. <p><b>Использование проверки истинности условия для выбора между различными возможными способами действия</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60344

**<p><b>Что необходимо для выполнения оператора if?</b></p>**

1. <p><b>Выполнить действия, находящиеся в операторе if независимо от значения условного выражения</b></p>

2. <p><b>Вычислить условное выражение</b></p>

3. <p><b>Определить значение условного выражения (ИСТИНА или ЛОЖЬ)</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60375

**<p><b>Что облегчает написание программ, в которых осуществляется выбор между двумя условиями?</b></p>**

1. <p><b>Оператор if </b></p>

2. <p><b>Операция условия </b></p>

3. <p><b>Оператор if –else</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60366

**<p><b>Что позволяет сделать конструкция if-else?</b></p>**

1. <p><b>Выполнение или не выполнение некоторого действия</b></p>

2. <p><b>Выбор одного из двух действий</b></p>

3. <p><b>Выбор из большого количества вариантов</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60376

**<p><b>Что происходит, когда значение переменной ch не является символом, как показано в примере?<br>If (ch==’\\n’)<br>Linecount++</b></p>**

1. <p><b>Происходит увеличение предыдущего значения </b></p>

2. <p><b>В цикле происходит чтение следующего</b></p>

3. <p><b>Замена символа на последующий</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60355

**<p><b>Что указывает сделать оператор if в выражении: <br>if (ch==’\\n’) <br>Linecount++?</b></p>**

1. <p><b>Увеличить значение переменной</b></p>

2. <p><b>Увеличить значение переменной на 1</b></p>

3. <p><b>Оставить символ без изменений</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60346

**<p><b>index=1;<br>while (index&lt;5)<br>printf(“Доброе утро!\\”n”)<br>Что делает данный фрагмент программы?</b></p>**

1. <p><b>Печатает «Доброе утро» 5 раз</b></p>

2. <p><b>Печатает «Доброе утро» 4 раза</b></p>

3. <p><b>Печатает «Доброе утро» 1 раз</b></p>

4. <p><b>Печатает «Доброе утро» бесконечное число раз</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60386

**<p><b>В каких типах циклов можно использовать оператор continue?</b></p>**

1. <p><b>For </b></p>

2. <p><b>While</b></p>

3. <p><b>Switch </b></p>

4. <p><b>Do-while</b></p>

5. <p><b>Goto</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: 60419

**<p><b>В С++ внутри какого цикла можно объявлять и инициализировать переменную управления циклом?</b></p>**

1. <p><b>Внутри цикла while</b></p>

2. <p><b>Внутри цикла do-while</b></p>

3. <p><b>Внутри цикла for</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60401

**<p><b>В следующей строке говорится, что:<br>if(ch != ' '&amp;&amp; ch != '\\n' &amp;&amp; ch != ' \\t' &amp;&amp; word == NO)</b></p>**

1. <p><b>«Если содержимое ch-не пробел, и не новая строка, и не табуляция, и не первое слово»</b></p>

2. <p><b>«Если содержимое ch-не пробел, и не новая строка, и не табуляция, и не первый символ слова»</b></p>

3. <p><b>«Если содержимое ch-не пробел, и не предыдущая строка, и не табуляция, и не первый символ слова»</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60396

**<p><b>Важнейшим средством какого языка является оператор goto?</b></p>**

1. <p><b>Basic</b></p>

2. <p><b>Fortran</b></p>

3. <p><b>Java</b></p>

4. <p><b>C++</b></p>

5. <p><b>Pascal</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60420

**<p><b>Выберите верные для цикла for высказывания.</b></p>**

1. <p><b>Инициализация выполняется 1 раз перед работой цикла</b></p>

2. <p><b>Это цикл с постусловием</b></p>

3. <p><b>Выполнение оператора зависит от истинности условия</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60389

**<p><b>Выберите правильный синтаксис цикла for.</b></p>**

1. <p><b>for (инициализация; проверка условия; коррекция) оператор </b></p>

2. <p><b>for (проверка условия) оператор </b></p>

3. <p><b>for действие; (проверка условия)</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60382

**<p><b>Дан пример цикла for:<br>For (count=1;count&lt;=NUMBER;COUNT++). Какое выражение используется для проверки условия?</b></p>**

1. <p><b>Count=1</b></p>

2. <p><b>Count&lt;=NUMBER</b></p>

3. <p><b>Count++</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60388

**<p><b>Для каких операторов точно известна точка перехода?</b></p>**

1. <p><b>goto</b></p>

2. <p><b>Break и continue</b></p>

3. <p><b>Break и exit()</b></p>

4. <p><b>Exit и continue</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60383

**<p><b>Для чего во внутреннем цикле используется оператор settextposition()?</b></p>**

1. <p><b>Для переноса курсора на другую строку</b></p>

2. <p><b>Для фиксирования курсора на той же строке</b></p>

3. <p><b>Для перехода во внешний цикл</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60399

**<p><b>Для чего используется оператор break?</b></p>**

1. <p><b>Для выхода из некоторого цикла до того, как условие проверки получит значение ЛОЖЬ</b></p>

2. <p><b>Для выхода из цикла в тех случаях, когда заданы два разных условия прекращения его работы</b></p>

3. <p><b>Приводит к игнорированию всех следующих за ним операторов</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60418

**<p><b>Для чего может использоваться оператор break?</b></p>**

1. <p><b>Для выхода из некоторого цикла до того, как условие проверки получит значение ЛОЖЬ</b></p>

2. <p><b>Для выхода из некоторого цикла до того, как условие проверки получит значение ИСТИНА</b></p>

3. <p><b>Для выхода из некоторого цикла до того, как условие проверки получит следующее значение</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60404

**<p><b>Для чего служит операция «запятая»?</b></p>**

1. <p><b>Увеличивает гибкость использования цикла for</b></p>

2. <p><b>Позволят включить в спецификацию цикла for несколько инициализирующих выражений</b></p>

3. <p><b>Позволят включить в спецификацию цикла for несколько корректирующих выражений</b></p>

4. <p><b>Все варианты верны</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60413

**<p><b>Если необходимо закончить программу до того, как выполнились все ее операторы или условия, то какую функцию используют?</b></p>**

1. <p><b>Continue</b></p>

2. <p><b>Goto</b></p>

3. <p><b>Break</b></p>

4. <p><b>Exit</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60394

**<p><b>Изменение условия в операторе if позволяет исключить ввод в программу какого оператора?</b></p>**

1. <p><b>while</b></p>

2. <p><b>break</b></p>

3. <p><b>continue</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60405

**<p><b>Какая функция выводит текст на экран в графическом режиме?</b></p>**

1. <p><b>Outtext()</b></p>

2. <p><b>Settextposition()</b></p>

3. <p><b>Gettexposition()</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60398

**<p><b>Какая функция читает первый встретившийся символ независимо от того, является ли он алфавитным, пробелом и т.д.?</b></p>**

1. <p><b>getchar()</b></p>

2. <p><b>putchar ()</b></p>

3. <p><b>gets()</b></p>

4. <p><b>puts()</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60387

**<p><b>Какие операторы цикла относятся к стандартному набору операторов в С ?</b></p>**

1. <p><b>while, </b></p>

2. <p><b>for</b></p>

3. <p><b>do-while</b></p>

4. <p><b>goto </b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60384

**<p><b>Какие ситуации относятся к используемым в операторе goto ?</b></p>**

1. <p><b>Реализация бесконечного цикла</b></p>

2. <p><b>Пропуск операторов до конца тела цикла</b></p>

3. <p><b>Выбор из двух вариантов</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60407

**<p><b>Каким циклом является цикл while?</b></p>**

1. <p><b>С предусловием</b></p>

2. <p><b>С постусловием</b></p>

3. <p><b>Без условия</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60410

**<p><b>Какой из этих циклов с постусловием?</b></p>**

1. <p><b>While</b></p>

2. <p><b>Do-while</b></p>

3. <p><b>for</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60381

**<p><b>Какой оператор делает невозможным выполнение всех дальнейших?</b></p>**

1. <p><b>Continue</b></p>

2. <p><b>Goto</b></p>

3. <p><b>Break</b></p>

4. <p><b>Exit</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60392

**<p><b>Какой оператор используется для выхода из цикла, когда заданы два разных условия прекращения его работы?</b></p>**

1. <p><b>Continue</b></p>

2. <p><b>Goto</b></p>

3. <p><b>Break</b></p>

4. <p><b>Exit</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60391

**<p><b>Какой оператор используется, если в операторе if требуется выполнить более одного оператора?</b></p>**

1. <p><b>Continue</b></p>

2. <p><b>Goto</b></p>

3. <p><b>Break</b></p>

4. <p><b>Exit</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60393

**<p><b>Почему лучше использовать циклы с предусловием?</b></p>**

1. <p><b>«Лучше посмотреть, куда вы прыгаете, до прыжка, а не после»</b></p>

2. <p><b>Программу легче читать, если проверяемое условие находится в начале цикла</b></p>

3. <p><b>Важно, чтобы тело цикла игнорировалось полностью, если условие вначале не выполняется</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60416

**<p><b>Предположим, что в файле с именем fig содержатся данные.<br>Что можно увидеть после ввода команды sketcher&lt;fig ?</b></p>**

1. <p><b>Результат работы программы</b></p>

2. <p><b>Начало нового слова</b></p>

3. <p><b>Анализ программы</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60395

**<p><b>Сколько раз, как минимум, выполняется тело цикла do while?</b></p>**

1. <p><b>Ни разу</b></p>

2. <p><b>Один раз</b></p>

3. <p><b>Два раза</b></p>

4. <p><b>Много раз</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60411

**<p><b>Чем знаменит философ Зенон?</b></p>**

1. <p><b>Парадоксами </b></p>

2. <p><b>Высказываниями</b></p>

3. <p><b>Теоремами </b></p>

4. <p><b>Апориями</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60415

**<p><b>Чем является WORD в следующей записи:<br>While (ibit \_pozition&lt;=WORD){<br>If ((ivalue&gt;&gt;(WORD-IBIT\_POZITION)&amp; umask?</b></p>**

1. <p><b>Переменной</b></p>

2. <p><b>Константой</b></p>

3. <p><b>Указателем</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60385

**<p><b>Чем являются файлы conio.h и graph.h ?</b></p>**

1. <p><b>Начальными</b></p>

2. <p><b>Предшественными</b></p>

3. <p><b>Заголовочными</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60397

**<p><b>Что выполняет функция exit()?</b></p>**

1. <p><b>Завершает программу</b></p>

2. <p><b>Выполняет запись во все открытые для записи файлы</b></p>

3. <p><b>Закрывает все открытые файлы</b></p>

4. <p><b>Выполняет запись во все открытые файлы</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60421

**<p><b>Что делает оператор EXIT\_SUCCESS?</b></p>**

1. <p><b>Возвращает значение, которое сообщает об ошибке</b></p>

2. <p><b>Возвращает значение НОЛЬ</b></p>

3. <p><b>Возвращает неправильно введенное значение</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60408

**<p><b>Что может инициализировать первое выражения в цикле for?</b></p>**

1. <p><b>Переменную</b></p>

2. <p><b>Оператор printf()</b></p>

3. <p><b>Тип данных</b></p>

4. <p><b>Getchar()</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60414

**<p><b>Что нужно сделать для превращения цикла while в цикл for ?</b></p>**

1. <p><b>Осуществить инициализацию некоторых выбранных переменных</b></p>

2. <p><b>Включить в тело цикла операторы, корректирующие значения переменных</b></p>

3. <p><b>Выполнить операцию присваивания</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60403

**<p><b>Что определяет знак «+» ?</b></p>**

1. <p><b>Мультипликативную операцию присваивания</b></p>

2. <p><b>Аддитивную операцию присваивания</b></p>

3. <p><b>Возрастание величины в арифметической прогрессии</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60390

**<p><b>Что относится к возможностям применения цикла for?</b></p>**

1. <p><b>Подсчет с помощью символов, а не только чисел</b></p>

2. <p><b>Уменьшение для счета в порядке убывания, а не только в порядке возрастания</b></p>

3. <p><b>Первое выражение не обязательно должно инициализировать переменную</b></p>

4. <p><b>Реализация бесконечного цикла</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60402

**<p><b>Что позволяет выполнить этот фрагмент программы?<br>for(n = 1; n &lt;= 10000; n++ );</b></p>**

1. <p><b>Заставляет считать машину до 10000</b></p>

2. <p><b>Предлагает набрать число от 0 до 10000</b></p>

3. <p><b>Вывод чисел от 1 до 10000</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60412

**<p><b>Что показывает значение функции isascii ?</b></p>**

1. <p><b>Показывает, относится ли введенный символ к набору допустимых ASCII-символов</b></p>

2. <p><b>Относится ли введенный символ к печатным символам</b></p>

3. <p><b>Анализирует введенные символы</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60406

**<p><b>Что получается вследствие работы следующего цикла?<br>Iodd\_sum=0<br>For(iodd\_value=1;iodd\_value&lt;=9;iodd\_value+=2)<br>Iodd\_sum+=iodd\_value;</b></p>**

1. <p><b>Переменная управления циклом iodd\_value инициализируется значением 1 и увеличивается на 2</b></p>

2. <p><b>Переменная управления циклом iodd\_sum инициализируется значением 1 и увеличивается на 2</b></p>

3. <p><b>Переменная управления циклом iodd\_sum инициализируется значением 2 и увеличивается на 1</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60409

**<p><b>Что происходит в следующем примере?<br>Isum=0;<br>For(ivalue=1; ivalue&lt;=5: ivalue++)<br>Isum+=ivalue;</b></p>**

1. <p><b>Суммирование первых 5-ти чисел</b></p>

2. <p><b>Подсчет суммы</b></p>

3. <p><b>Инициализация переменной isum значением 0.</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60400

**<p><b>Что такое псевдокод?</b></p>**

1. <p><b>Способ выражения смысла программ на упрощенном языке </b></p>

2. <p><b>Является некоторым аналогом языка машины</b></p>

3. <p><b>Является языком машины</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60417

**<p><b>Какие из перечисленных вариантов можно отнести к основным характеристикам массива?</b></p>**

1. <p><b>Все элементы массива должны иметь одинаковый тип данных</b></p>

2. <p><b>Отдельные объекты данных в массиве называются элементами</b></p>

3. <p><b>Все элементы располагаются в памяти компьютера последовательно, и индекс первого элемента равен нулю</b></p>

4. <p><b>Имя массива является постоянным значением, представляющим собой адрес первого элемента массива</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60429

**<p><b>Какие массивы можно инициализировать?</b></p>**

1. <p><b>статические</b></p>

2. <p><b>внешние</b></p>

3. <p><b>автоматические</b></p>

4. <p><b>регистровые</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60433

**<p><b>Какие способы инициализации массива правильные?</b></p>**

1. <p><b>В конце программы</b></p>

2. <p><b>Явно во время создания при помощи констант инициализации</b></p>

3. <p><b>Во время выполнения программы при присваивании или копировании данных в массив</b></p>

4. <p><b>По умолчанию во время их создания. Применимо только к глобальным и статическим (static) массивам</b></p>

Ответ: 2, 3, 4

Комментарий: 60431

**<p><b>Какие способы являются правильными для объявления локального аргумента массива?</b></p>**

1. <p><b>объявление указателя</b></p>

2. <p><b>объявление переменной</b></p>

3. <p><b>объявление массива</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60442

**<p><b>Какие способы являются правильными для объявления массива?</b></p>**

1. <p><b>char carray[20]</b></p>

2. <p><b>char[]</b></p>

3. <p><b>int iarray[12]</b></p>

4. <p><b>mas</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60430

**<p><b>Какие способы являются правильными для описания функции, работающей с двумерным массивом?</b></p>**

1. <p><b>int junk[3][4]<br>stuff(junk)</b></p>

2. <p><b>stuff (junk)<br>int junk[]</b></p>

3. <p><b>stuff(junk)<br>int junk[][]</b></p>

4. <p><b>stuff(junk)<br>int junk[][4]</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60443

**<p><b>Какие функции используют в качестве аргументов символьные массивы?</b></p>**

1. <p><b>gets()</b></p>

2. <p><b>fputs(),</b></p>

3. <p><b>strncmp(),</b></p>

4. <p><b>sprintf(),</b></p>

5. <p><b>puts(),</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5

Комментарий: 60444

**<p><b>Какой способ является правильным для инициализации двухмерного массива?</b></p>**

1. <p><b>int q[2][3]={{6,5},<br> {7,8},<br> }</b></p>

2. <p><b>int q[2][3]={5,6,7,8}</b></p>

3. <p><b>int q [2]={3,1}</b></p>

4. <p><b>double[][][]</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60440

**<p><b>Какой фрагмент соответствует нахождению максимума?</b></p>**

1. <p><b>int highest;<br>for(highest=a[0],i=1,i&lt;=9;i++)<br>if(a[i]&gt;highest)<br>highest =a[i];<br>printf(“%f\\n”,highest);</b></p>

2. <p><b>int highest;<br>for(highest=a[1],i=0,i&lt;=9,i++)<br>if(a[i]&gt;highest)<br>highest=a[i];<br>printf(“%d”,highest);</b></p>

3. <p><b>int highest;<br>for (highest = a[0], i = 1, i &lt; = 9; i++ )<br>if(a[i] &gt; highest)<br>highest = a[i];<br>printf("%d.\\n" , highest);</b></p>

4. <p><b>int highest;<br>for (highest = a[0], i = 1, i &gt; = 9; i++ )<br>if(a[i] &gt; highest)<br>highest = a[0];<br>printf("%d.\\n" , highest);</b></p>

5. <p><b>for (highest = a[0], i = 1, i &lt; = 9; i-- )<br>if(a[i] &gt; highest)<br>highest = a[i];<br>printf(" %d.\\n" , highest);</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60426

**<p><b>Какой фрагмент соответствует нахождению среднего значения?</b></p>**

1. <p><b>int sum, average;<br>for (i = 0, sum = 0; i &lt; = 9; i ++ )<br>sum += a[i]; <br>average = sum/10; <br>printf(" %d.\\n", average);</b></p>

2. <p><b>int sum, average;<br>for(i=0, sum=0; i&lt;=9; i--)<br>sum+=a[i];<br>average= sum/13;<br>printf(“%d.\\n”, average);</b></p>

3. <p><b>int sum, average;<br>for(i=1,sum=1;i&lt;=9;i++)<br>sum+=a[i];<br>average=sum/10;<br>printf(“%d\\n”,average);</b></p>

4. <p><b>int sum, average;<br>for(i=0,sum=0;i&lt;=9;i++)<br>sum=sum+a[i];<br>average=sum/10;<br>printf(“%d\\n”,average);</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60425

**<p><b>Какую размерность имеет массив а[][]?</b></p>**

1. <p><b>Одномерный</b></p>

2. <p><b>Многомерный</b></p>

3. <p><b>Двумерный</b></p>

4. <p><b>n-мерный</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60439

**<p><b>Может ли использоваться операция определения адреса (&amp;) с элементами массива?</b></p>**

1. <p><b> Да </b></p>

2. <p><b> Нет </b></p>

3. <p><b> Очень редко </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60435

**<p><b>Оповестят ли Вас о том, что Вы вышли за пределы массива?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60436

**<p><b>С какой цифры начинается нумерация массива?</b></p>**

1. <p><b>С нуля</b></p>

2. <p><b>С единицы</b></p>

3. <p><b>С двойки</b></p>

4. <p><b>С того элемента на который укажете</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60428

**<p><b>Сколько имеет символов строка szmode1”car”?</b></p>**

1. <p><b>4</b></p>

2. <p><b>5</b></p>

3. <p><b>3</b></p>

4. <p><b>2</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60437

**<p><b>Чем является число, заключённое в квадратные скобки при обращении к некоторому элементу массива?</b></p>**

1. <p><b>Число, выбранное наугад</b></p>

2. <p><b>Количество байтов</b></p>

3. <p><b>Является индексом, указывающим смещение или разность между адресуемой и первой ячейками</b></p>

4. <p><b>Нет правильного ответа</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60432

**<p><b>Что делает спецификатор преобразования %s?</b></p>**

1. <p><b>Считывает символы</b></p>

2. <p><b>Считывает элементы типа char</b></p>

3. <p><b>Считывает элементы типа int</b></p>

4. <p><b>Считывает элементы float</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60438

**<p><b>Что делает функция sizeof()?</b></p>**

1. <p><b>Считает число элементов</b></p>

2. <p><b>Возвращает размер всей программы</b></p>

3. <p><b>Заменяет символы</b></p>

4. <p><b>Возвращает физический размер в байтах того объекта, к которому она применяется</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60434

**<p><b>Что делает функция strcat() ?</b></p>**

1. <p><b>объединяет вместе две отдельные строки, которые должны заканчиваться null-символом; результат также имеет в конце null-символ.</b></p>

2. <p><b>копирует содержимое первой строки во вторую строку</b></p>

3. <p><b>возвращает число символов в заданной строке, не считая null-символа</b></p>

4. <p><b>проверяет на равенство (совпадение) двух строк</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60445

**<p><b>Что называется «индексами»?</b></p>**

1. <p><b>Числа, используемые для идентификации элементов массива</b></p>

2. <p><b>Набор чисел для отправки писем</b></p>

3. <p><b>Числа, которые никому не нужны</b></p>

4. <p><b>То же что и «подстрочные индексы»</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60424

**<p><b>Что передаётся при передаче имени массива в функцию?</b></p>**

1. <p><b>Передаётся имя массива</b></p>

2. <p><b>Передаётся адрес второго элемента</b></p>

3. <p><b>Передаются элементы массива</b></p>

4. <p><b>Передается адрес первого элемента массива</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60441

**<p><b>Что такое массив?</b></p>**

1. <p><b>Массив — это набор переменных, имеющих одно и то же базовое имя и отличающихся одна от другой числовым признаком</b></p>

2. <p><b>Массив- это набор переменных, один и тот же числовой признак и отличающиеся именем</b></p>

3. <p><b>Затрудняюсь ответить</b></p>

4. <p><b>Массив – это набор чисел</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60422

**<p><b>Что такое строка?</b></p>**

1. <p><b>Это набор символов</b></p>

2. <p><b>Это массив типа char, в котором нуль-символ ' \\0' используется для того, чтобы отмечать конец строки</b></p>

3. <p><b>Это массив, элементами которого являются величины типа char</b></p>

4. <p><b>Массив, в котором используется ‘\\n’ для того, чтобы отмечать конец строки</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60423

**<p><b>Что является залогом простоты чтения и простоты коррекции программы?</b></p>**

1. <p><b>Модульность</b></p>

2. <p><b>Объёмность</b></p>

3. <p><b>Комментарии</b></p>

4. <p><b>Множество циклов</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60427

**<p><b><span>\*pimemorycell\_address = 20;</span><br>Как можно назвать знак \* в данном примере?</b></p>**

1. <p><b>Операция разименования</b></p>

2. <p><b>Директива поиска адреса ячейки памяти</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60449

**<p><b>char \*psz = "File not ready";<br>char pszarray = "Drive not ready";<br>В чем заключается отличие между данными операторами?</b></p>**

1. <p><b>Значение psz можно изменить</b></p>

2. <p><b>Значение pszarray изменить нельзя</b></p>

3. <p><b>Нельзя менять значения psz и pszarray</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60466

**<p><b>Будет ли верной следующая запись и почему?<br>int \*\*\*pppi = &amp;ppi;</b></p>**

1. <p><b>Нет, т.к. операцию разыменования переменной можно выполнять не более двух раз</b></p>

2. <p><b>Нет, т.к. указатель не может указывать на другой указатель</b></p>

3. <p><b>Да, переменная pppi описана и инициализирована</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60477

**<p><b>В каких случаях нельзя применять операцию (&amp;)?</b></p>**

1. <p><b>Вместе с константами</b></p>

2. <p><b>С регистровыми переменными</b></p>

3. <p><b>С арифметическими операциями</b></p>

4. <p><b>Все варианты ответа не верны</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60457

**<p><b>Для описания переменной-указателя нужно указывать ее:</b></p>**

1. <p><b>Структуру </b></p>

2. <p><b>Класс</b></p>

3. <p><b>Тип</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60450

**<p><b>К какому типу в С относится указатель?</b></p>**

1. <p><b>К типу int</b></p>

2. <p><b>К типу char</b></p>

3. <p><b>Указатель не относится ни к одному типу</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60470

**<p><b>Как называется переменная, в которой хранится адрес?</b></p>**

1. <p><b>Переменной-указателем</b></p>

2. <p><b>Указателем </b></p>

3. <p><b>Переменной-ссылкой</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60447

**<p><b>Как описана переменная ppi в данном примере?<br>int \*\*ppi;</b></p>**

1. <p><b>как указатель на указатель, который указывает на переменную типа int</b></p>

2. <p><b>переменная не описана, при компиляции выведется ошибка</b></p>

3. <p><b>как обычная переменная типа int</b></p>

4. <p><b>как указатель на переменную типа int</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60476

**<p><b>Какие варианты можно отнести к операциям сравнения указателей?</b></p>**

1. <p><b>Вычитание целого числа из указателя</b></p>

2. <p><b>Вычитание одного указателя из другого</b></p>

3. <p><b>Увеличение указателя</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60468

**<p><b>Какие действия можно выполнять над переменными типа указатель?</b></p>**

1. <p><b>Присваивание </b></p>

2. <p><b>Определение значения </b></p>

3. <p><b>Разность двух указателей</b></p>

4. <p><b>Увеличение указателя</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60478

**<p><b>Какие операторы будут неправильными, если pftemp содержит адрес числа с плавающей запятой?</b></p>**

1. <p><b>pftemp = &amp;ftemperatures [0];</b></p>

2. <p><b>ftemperatures = pftemp;</b></p>

3. <p><b>&amp;ftemperatures[0] = pftemp;</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60459

**<p><b>Какие операции используются для обмена содержимым переменных iresult\_a и iresult\_b?<br> int iresult\_a = 15, iresult\_b = 37, itemporary;<br>int \*piresult;<br><br>piresult = &amp;iresult\_a;<br>itemporary = \*piresult;<br>\*piresult = iresult\_b;<br>iresult\_b = itemporary;</b></p>**

1. <p><b>Операция определения типа</b></p>

2. <p><b>Операция определения адреса</b></p>

3. <p><b>Операция разыменования</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60451

**<p><b>Какие операции можно осуществлять над указателями?</b></p>**

1. <p><b>Присваивание </b></p>

2. <p><b>Разность </b></p>

3. <p><b>Определение значения</b></p>

4. <p><b>Все варианты верны </b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60467

**<p><b>Какие операции с указателями запрещены?</b></p>**

1. <p><b>Сложение указателей</b></p>

2. <p><b>Деление </b></p>

3. <p><b>Сравнение</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60471

**<p><b>Какие утверждения верные?</b></p>**

1. <p><b>Имя массива можно менять при помощи операции присваивания</b></p>

2. <p><b>Имя массива представляет собой константу</b></p>

3. <p><b>Указатели и массивы не связаны между собой</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60458

**<p><b>Какие утверждения верные?</b></p>**

1. <p><b>Указатели одинаковых типов нельзя сравнивать между собой</b></p>

2. <p><b>Указатели одинаковых типов можно сравнивать между собой</b></p>

3. <p><b>Указатель можно сравнивать с null-значением</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60469

**<p><b>Какие утверждения верные?</b></p>**

1. <p><b>Функцию нельзя передать по значению</b></p>

2. <p><b>Функцию можно передать по значению</b></p>

3. <p><b>В С можно передать указатель на код</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60472

**<p><b>Какие функции используются для распределения динамической памяти?</b></p>**

1. <p><b>Free()</b></p>

2. <p><b>Malloc()</b></p>

3. <p><b>Icompare\_funct()</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60475

**<p><b>Каким символом обозначается операция определения адреса переменной?</b></p>**

1. <p><b>&amp;</b></p>

2. <p><b>%</b></p>

3. <p><b>/\*</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60446

**<p><b>На сколько областей разбивается память компьютера при компиляции программы на С?</b></p>**

1. <p><b>2</b></p>

2. <p><b>3</b></p>

3. <p><b>4</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60474

**<p><b>На что pri = zippo указывает, если есть описания <br>int zippo[2]; <br>int \*pri;?</b></p>**

1. <p><b>На первый столбец первой строки</b></p>

2. <p><b>На второй столбец первой строки</b></p>

3. <p><b>На первый столбец второй строки</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60460

**<p><b><img src="@@PLUGINFILE@@/img 1.png" /><br>Опишите данный рисунок.</b></p>**

1. <p><b>адрес переменной imemorycell\_contents присваивается указателю pimemorycell\_address</b></p>

2. <p><b>pimemorycell\_address указывает на imemorycell\_contents</b></p>

3. <p><b>imemorycell\_contents указывает на pimemorycell\_address</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60448

**<p><b>При помощи какого символа описывается указатель на указатель?</b></p>**

1. <p><b>\*</b></p>

2. <p><b>\*\*</b></p>

3. <p><b>/\*</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60463

**<p><b><img src="@@PLUGINFILE@@/img 1.png" /><br>Чем в данном примере является переменная ppi?</b></p>**

1. <p><b>Указатель на массив</b></p>

2. <p><b>Указатель на указатель</b></p>

3. <p><b>Указатель на переменную, которая содержит значение 10</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60462

**<p><b>Чем определяется порядок элементов массива (zippo [4])?</b></p>**

1. <p><b>Самый правый индекс массива изменяется последним</b></p>

2. <p><b>Самый правый индекс массива изменяется первым</b></p>

3. <p><b>Самый левый индекс массива изменяется первым</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60461

**<p><b>Чем определяется тип функции?</b></p>**

1. <p><b>Указателем </b></p>

2. <p><b>Возвращаемым значением</b></p>

3. <p><b>Списком аргументов</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60473

**<p><b>Что инициализируется в следующей записи?<br>int iresult;<br>int \*piresult = &amp;iresult;<br>\*piresult</b></p>**

1. <p><b>piresult</b></p>

2. <p><b>&amp;iresult</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60455

**<p><b>Что определяет данный оператор присваивания? <br>ppi = &amp;pi;</b></p>**

1. <p><b>Адрес переменной pi</b></p>

2. <p><b>Тип</b></p>

3. <p><b>Структуру</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60465

**<p><b>Что определяет уровень косвенности указателя?</b></p>**

1. <p><b>Число операций разыменования</b></p>

2. <p><b>Число операций присваивания</b></p>

3. <p><b>Тип переменной</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60464

**<p><b>Что определяет функция strlen()?</b></p>**

1. <p><b>Адрес ячейки</b></p>

2. <p><b>Указатель </b></p>

3. <p><b>Длину строки</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60456

**<p><b>Что происходит в данном операторе piresult = &amp;iresult\_a</b></p>**

1. <p><b> Присваивает ей имя</b></p>

2. <p><b>Поиск адресуемой ячейки памяти</b></p>

3. <p><b>Оператор выделяет ячейку памяти </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60452

**<p><b>Что происходит в данном операторе?<br>\*piresult = iresult\_b;</b></p>**

1. <p><b>В переменную itemporary записывается целое число</b></p>

2. <p><b>Содержимое переменной iresult\_b копируется в ячейку, адрес которой хранится в piresult</b></p>

3. <p><b>Присваивается адрес переменной iresult</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60453

**<p><b>Что происходит в данном операторе?<br>pctemporary = pcswitch1;</b></p>**

1. <p><b>Содержимое pcswitch1 копируется в переменную pctemporary</b></p>

2. <p><b>Адрес переменной cswitch1сохранен во временной переменной pctemporary</b></p>

3. <p><b>Обе переменные, pcswitch1 и pctemporary, указывают на cswitch1</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60454

**<p><b>Аргументы командной строки передаются как:</b></p>**

1. <p><b>Код ASCII</b></p>

2. <p><b>Символьные строки</b></p>

3. <p><b>Целые числа</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60499

**<p><b>В чём состоит специфика функции main()?</b></p>**

1. <p><b>У этой функции нет специфики, она равноправна со всеми остальными функциями</b></p>

2. <p><b>После «сборки» программы, состоящей из нескольких функций, ее выполнение начинается с функции main</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60505

**<p><b>Все функции, описанные в файле math.h, получают и возвращают числа какого типа?</b></p>**

1. <p><b>int</b></p>

2. <p><b>float</b></p>

3. <p><b>double</b></p>

4. <p><b>char</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60493

**<p><b>Для передачи адреса переменной в Си используют:</b></p>**

1. <p><b>Указатели</b></p>

2. <p><b>Ссылочный тип</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60485

**<p><b>Для чего используется операция уточнения области действия(::)?</b></p>**

1. <p><b>Для того, чтобы указать, что используется переменная с глобальной областью действия</b></p>

2. <p><b>Для того, чтобы указать, что используется переменная с локальной областью действия</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60504

**<p><b>Если мы используем форму обращения function1(&amp;х):</b></p>**

1. <p><b>происходит передача значения переменной х</b></p>

2. <p><b>происходит передача адреса переменной х</b></p>

3. <p><b> функция будет работать с копией передаваемой переменной </b></p>

4. <p><b>функция будет работать с оригиналом передаваемой переменной</b></p>

Ответ: 2, 4

Комментарий: 60487

**<p><b>Если мы используем форму обращения function1(х):</b></p>**

1. <p><b>происходит передача значения переменной х</b></p>

2. <p><b>происходит передача адреса переменной х</b></p>

3. <p><b> функция будет работать с копией передаваемой переменной </b></p>

4. <p><b> функция будет работать с оригиналом передаваемой переменной </b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60486

**<p><b>Если мы передаем функции фактический аргумент в виде массива, то что будет передаваться через формальный аргумент?</b></p>**

1. <p><b>Весь массив</b></p>

2. <p><b>Адрес первого элемента</b></p>

3. <p><b>Массив указателей на данный массив</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60494

**<p><b>Как должны совпадать формальные и фактические параметры (если программа соответствует стандарту ANSI C)?</b></p>**

1. <p><b>Полностью</b></p>

2. <p><b>Частично</b></p>

3. <p><b>Они не должны совпадать</b></p>

4. <p><b>Это не оговаривается стандартом</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60491

**<p><b>Первым элементом, считываемым из командной строки, считается:</b></p>**

1. <p><b>Название программы</b></p>

2. <p><b>Имя массива указателей на строки</b></p>

3. <p><b>Первый элемент массива строк</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60498

**<p><b>Перегрузка возможна, если:</b></p>**

1. <p><b>Имеются две функции с одинаковым именем и областью действия</b></p>

2. <p><b>Если несколько функций не отличаются аргументами, но отличаются типом</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60502

**<p><b>При передаче аргументов функции по значению:</b></p>**

1. <p><b>в функцию передается копия текущего значения этой переменной</b></p>

2. <p><b>в функцию передается адрес аргумента</b></p>

3. <p><b>переменная внутри вызывающей функции не изменяется</b></p>

4. <p><b>переменная внутри вызывающей функции изменяется</b></p>

5. <p><b>функция обычно возвращает только одно значение</b></p>

6. <p><b>функция может возвращать более одного значения</b></p>

Ответ: 1, 3, 5

Комментарий: 60483

**<p><b>При передаче аргументов функции по ссылке:</b></p>**

1. <p><b>в функцию передается копия текущего значения этой переменной</b></p>

2. <p><b>в функцию передается адрес аргумента</b></p>

3. <p><b>переменная внутри вызывающей функции не изменяется</b></p>

4. <p><b>переменная внутри вызывающей функции изменяется</b></p>

5. <p><b>функция обычно возвращает только одно значение</b></p>

6. <p><b>функция может возвращать более одного значения</b></p>

Ответ: 2, 4, 6

Комментарий: 60484

**<p><b>При помощи какой директивы происходит встраивание функций?</b></p>**

1. <p><b>inline</b></p>

2. <p><b>include</b></p>

3. <p><b>define</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60501

**<p><b>Приоритет какому значению будет отдаваться, если переменная имеет как глобальное, так и локальное значение?</b></p>**

1. <p><b>Локальному</b></p>

2. <p><b>Глобальному</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60503

**<p><b>Прототип функции включается в :</b></p>**

1. <p><b>начало программы</b></p>

2. <p><b>конец программы</b></p>

3. <p><b>расположение не имеет значения</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60481

**<p><b>Рекурсия – это</b></p>**

1. <p><b>Вызов функцией самой себя</b></p>

2. <p><b>Бесконечный цикл</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60488

**<p><b>Фактический аргумент – это</b></p>**

1. <p><b>переменная в вызываемой программе</b></p>

2. <p><b>конкретное значение, присвоенное этой переменной вызывающей программой</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60490

**<p><b>Формальный аргумент – это</b></p>**

1. <p><b>переменная в вызываемой программе</b></p>

2. <p><b>конкретное значение, присвоенное этой переменной вызывающей программой</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60489

**<p><b>Функции необходимо использовать потому, что:</b></p>**

1. <p><b>они повышают уровень модульности программы</b></p>

2. <p><b>они избавляют нас от повторного программирования.</b></p>

3. <p><b>если мы создадим функции достаточно общего вида, то их можно будет использовать и в других программах.</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60480

**<p><b>Функции необходимо использовать потому, что:</b></p>**

1. <p><b>они повышают уровень модульности программы</b></p>

2. <p><b>они избавляют нас от повторного программирования.</b></p>

3. <p><b>если мы создадим функции достаточно общего вида, то их можно будет использовать и в других программах.</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60506

**<p><b>Чем определяется тип функции?</b></p>**

1. <p><b>типом возвращаемого ею значения</b></p>

2. <p><b>типом ее аргументов</b></p>

3. <p><b>типом используемых переменных</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60496

**<p><b>Что делает return()?</b></p>**

1. <p><b>Завершает выполнение функции и передает управление следующему оператору в вызывающей функции.</b></p>

2. <p><b>Указывает на то, что значение выражения, заключенного в круглые скобки, будет присвоено функции, содержащей это ключевое слово.</b></p>

3. <p><b>Обнуляет значение функции</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60495

**<p><b>Что делает оператор return() без аргумента, т.е. return</b></p>**

1. <p><b>функция, в которой он содержится, завершает свое выполнение и управление возвращается в вызывающую функцию</b></p>

2. <p><b>никакое значение не передается вызывающей функции</b></p>

3. <p><b>В вызывающую функцию передаётся нулевое значение</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60497

**<p><b>Что делает функция atoi()?</b></p>**

1. <p><b>Переводит из формата строка в целочисленный формат</b></p>

2. <p><b>Переводит из целочисленного формата в формат строк</b></p>

3. <p><b>Переводит из формата строка в формат числа с плавающей точкой</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60500

**<p><b>Что делает функция getch()</b></p>**

1. <p><b>получает символ от стандартного устройства ввода (клавиатуры) и возвращает символьное значение, не отображая его на экране</b></p>

2. <p><b>получает символ от стандартного устройства ввода (клавиатуры) и возвращает символьное значение, отображая его на экране</b></p>

3. <p><b>переводит число из формата строка в целочисленный формат</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60492

**<p><b>Что такое функция?</b></p>**

1. <p><b>самостоятельная единица программы, спроектированная для реализации конкретной задачи</b></p>

2. <p><b>вывод данных на экран</b></p>

3. <p><b>самостоятельный отдельно программируемый модуль программы</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60479

**<p><b>Что, как правило, включено в прототип функции?</b></p>**

1. <p><b>возвращаемый тип</b></p>

2. <p><b>имя функции</b></p>

3. <p><b>тип аргументов</b></p>

4. <p><b>имена аргументов</b></p>

5. <p><b>имена всех переменных, использующихся в данной функции</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60482

**<p><b>#define SCALE 32768.0<br>rollem (sides);<br>float sides;<br>{<br>float roll;<br>roll = ( (float) rand()/SCALE + 1.0) \* sides/2.0 + 1.0;<br>return ( (int) roll);<br>}<br>Какие действия выполняет это функция ?</b></p>**

1. <p><b>Делит случайное число на 32768</b></p>

2. <p><b>Прибавляет 1, наше число увеличивается и удовлетворяет отношению 0&lt;=x&lt;3</b></p>

3. <p><b>Преобразует в целые числа. Теперь мы имеем целые в диапазоне от 1 до 6</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60530

**<p><b>В другом исходном файле можно описать переменную с таким же именем и спецификатором, если это спецификатор:</b></p>**

1. <p><b>Static</b></p>

2. <p><b>Auto</b></p>

3. <p><b>Register</b></p>

4. <p><b>Extern</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60512

**<p><b>В какой последовательности программа сортировки выполняется?</b></p>**

1. <p><b>Сортировка-считывание-печать</b></p>

2. <p><b>Считывание-сортировка-печать</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60534

**<p><b>В примере int hocus;<br>Main()<br>{<br>Int hocus;<br>…..<br>}<br>Magic()<br>{auto int hocus;<br>……<br>}<br>Переменная hocus в функции main() является автоматической, а для функции magic() …</b></p>**

1. <p><b>Локальной</b></p>

2. <p><b>Автоматической</b></p>

3. <p><b>Внешней</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60528

**<p><b>В языке Си имя массива является также указателем на…</b></p>**

1. <p><b>Константу</b></p>

2. <p><b>Индекс</b></p>

3. <p><b>Первый элемент</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60531

**<p><b>Внутри исходного файла переменную на внешнем уровне можно описать:</b></p>**

1. <p><b>4 раза</b></p>

2. <p><b>3 раза</b></p>

3. <p><b>2 раза</b></p>

4. <p><b>1 раз</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60511

**<p><b>Где видны функции, объявленные как static?</b></p>**

1. <p><b>Для всей программы</b></p>

2. <p><b>В исходном файле</b></p>

3. <p><b>В функции main()</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60532

**<p><b>Где хранятся переменные?</b></p>**

1. <p><b>В памяти машины</b></p>

2. <p><b>В центральном процессоре</b></p>

3. <p><b>В компилляторе</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60529

**<p><b>Для чего используется объявление extern на внутреннем уровне?</b></p>**

1. <p><b>Для объявления новой внешней переменной</b></p>

2. <p><b>Для того, чтобы указать, что в данном блоке используется значение внешней переменной</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60539

**<p><b>Если переменная описывается на внешнем уровне, то она:</b></p>**

1. <p><b>Не видима в оставшейся части того файла, в котором описана</b></p>

2. <p><b>Не видима в том файле, в котором описана до точки ее описания</b></p>

3. <p><b>Не видима в других исходных файлах программы, если ее видимость не обеспечена ссылкой</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60510

**<p><b>Какая функция возвращает целые числа?</b></p>**

1. <p><b>Getint()</b></p>

2. <p><b>Getarray()</b></p>

3. <p><b>Rand()<br></b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60522

**<p><b>Какая функция получает случайные числа?</b></p>**

1. <p><b>Rand()</b></p>

2. <p><b>Getint()</b></p>

3. <p><b>Getarray()</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60521

**<p><b>Какие области действия переменной вы знаете?</b></p>**

1. <p><b>Массив</b></p>

2. <p><b>Блок</b></p>

3. <p><b>Функция</b></p>

4. <p><b>Программа</b></p>

5. <p><b>Файл</b></p>

Ответ: 2, 3, 4, 5

Комментарий: 60518

**<p><b>Какие функции используются для считывания?</b></p>**

1. <p><b>Rand()</b></p>

2. <p><b>Getint()</b></p>

3. <p><b>Getarray()</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60525

**<p><b>Каким блоком ограничена область действия автоматической переменной?</b></p>**

1. <p><b>{}</b></p>

2. <p><b>()</b></p>

3. <p><b>\\\*…\*\\</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60526

**<p><b>Какой спецификатор можно использовать для объявления на внутреннем уровне автоматически?</b></p>**

1. <p><b>Static</b></p>

2. <p><b>Auto</b></p>

3. <p><b>Register</b></p>

4. <p><b>Extern</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60515

**<p><b>Какой спецификатор можно использовать для объявления на внутреннем уровне?</b></p>**

1. <p><b>Register</b></p>

2. <p><b>Static</b></p>

3. <p><b>Auto</b></p>

4. <p><b>Extern</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60514

**<p><b>Какой спецификатор позволяет объявить ссылку на переменную, которая описывается в другом месте?</b></p>**

1. <p><b>Static</b></p>

2. <p><b>Auto</b></p>

3. <p><b>Register</b></p>

4. <p><b>Extern</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60513

**<p><b>Локальное время жизни имеет спецификатор:</b></p>**

1. <p><b>Static</b></p>

2. <p><b>Auto</b></p>

3. <p><b>Register</b></p>

4. <p><b>Extern</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60509

**<p><b>На что указывают классы памяти?</b></p>**

1. <p><b>Способ хранения переменных</b></p>

2. <p><b>Область видимости переменных</b></p>

3. <p><b>Время жизни переменных</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60536

**<p><b>Переменная, объявленная при помощи какого спецификатора сохраняет свое значение при выходе из блока?</b></p>**

1. <p><b>Register</b></p>

2. <p><b>Auto</b></p>

3. <p><b>Static</b></p>

4. <p><b>Extern</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60517

**<p><b>Переменная, описанная вне функции, является…</b></p>**

1. <p><b>Внутренней</b></p>

2. <p><b>Внешней</b></p>

3. <p><b>Автоматической</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60527

**<p><b>По умолчанию переменные, описанные внутри функции, являются…</b></p>**

1. <p><b>static</b></p>

2. <p><b>auto</b></p>

3. <p><b>register</b></p>

4. <p><b>extern</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60540

**<p><b>Предположим, что символ ‘4’ имеет в ASCII коде числовое значение 52. Тогда правильный ответ в записи ‘4’ – 48 это</b></p>**

1. <p><b>8</b></p>

2. <p><b>4</b></p>

3. <p><b>44</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60533

**<p><b>При использовании этого спецификатора увеличивается скорость доступа и уменьшается размер кода программы</b></p>**

1. <p><b>Static</b></p>

2. <p><b>Auto</b></p>

3. <p><b>Register</b></p>

4. <p><b>Extern</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60516

**<p><b>Примером управления ключевыми механизмами в Си служат:</b></p>**

1. <p><b>Функции</b></p>

2. <p><b>Классы памяти</b></p>

3. <p><b>Указатели</b></p>

4. <p><b>Массивы</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60507

**<p><b>Сколько раз можно описывать переменную со спецификатором extern</b></p>**

1. <p><b>1 раз</b></p>

2. <p><b>Несколько раз</b></p>

3. <p><b>Её нельзя описывать</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60537

**<p><b>Сущность класса памяти:</b></p>**

1. <p><b>Возможность управлять процессом выполнения программ и его организацией</b></p>

2. <p><b>Предшествует объявлению переменной и указывает компилятору способ хранения этой переменной</b></p>

3. <p><b>Позволяет удобным способом размещать в памяти большое количество необходимой информации</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60508

**<p><b>Функции, объявленные как … видимы во всех исходных файлах, образующих программу.</b></p>**

1. <p><b>Static</b></p>

2. <p><b>Auto</b></p>

3. <p><b>Register</b></p>

4. <p><b>External</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60519

**<p><b>Чем функция stoi() отличается от функции atoi()?</b></p>**

1. <p><b>Она берет символьную строку и указывает на целую переменную</b></p>

2. <p><b>Stoi() преобразует строку</b></p>

3. <p><b>stoi() проверяет на нецифровые строки</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60524

**<p><b>Что делает спецификатор класса памяти register?</b></p>**

1. <p><b>указывает компилятору на необходимость размещения переменной в регистре</b></p>

2. <p><b>увеличивает скорость доступа и уменьшается размер кода программы</b></p>

3. <p><b>Если присутствуют доступные регистры, назначает переменной класс памяти auto</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60538

**<p><b>Что классы памяти позволяют определить?</b></p>**

1. <p><b>На внешнем или на внутреннем уровне описана переменная</b></p>

2. <p><b>Область действия переменной и продолжительность ее существования в памяти</b></p>

3. <p><b>Место, где располагается объявление переменной или функции</b></p>

4. <p><b>Как долго переменная находится в памяти</b></p>

Ответ: 2, 4

Комментарий: 60520

**<p><b>Что на выходе имеет функция sort()?</b></p>**

1. <p><b>Массив целых чисел</b></p>

2. <p><b>Счетчик количества элементов</b></p>

3. <p><b>Массив отсортированных чисел</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60535

**<p><b>#define BAD\_MACRO (ans) scanf("%d",(&amp;ans)) Является ли макроопределение правильным?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60550

**<p><b>Два типа указателей считаются совместимыми, если они оба указывают на….</b></p>**

1. <p><b>Совместимые типы</b></p>

2. <p><b>Несовместимые типы</b></p>

3. <p><b>Совместные типы</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60546

**<p><b>Десятичная целая константа, представляющая собой текущий номер строки исходного текста</b></p>**

1. <p><b>\_FILE\_</b></p>

2. <p><b>\_DATE\_</b></p>

3. <p><b>\_STDC\_</b></p>

4. <p><b>\_LINE\_</b></p>

5. <p><b>\_TIMESTAMP\_</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60552

**<p><b>Должен ли заголовочный файл содержать нестатические определения?</b></p>**

1. <p><b>Да, должен</b></p>

2. <p><b>Нет, не должен</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60560

**<p><b>Если два массива содержат элементы совместимых типов, то сами массивы считаются …...</b></p>**

1. <p><b>Совместимыми</b></p>

2. <p><b>Несовместимыми</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60544

**<p><b>Имеют ли переменные short shivalue 1;short int shivalue2;идентичный тип?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60542

**<p><b>Как обозначается операция подстановки символа?</b></p>**

1. <p><b>##</b></p>

2. <p><b>#@</b></p>

3. <p><b>#</b></p>

4. <p><b>&amp;&amp;</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60570

**<p><b>Какая директива используется как альтернативный вариант при построении вложенных операторов #if?</b></p>**

1. <p><b>#endif</b></p>

2. <p><b>#elif</b></p>

3. <p><b>#else</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60564

**<p><b>Какая директива определяет, зависящие от реализации, команды компилятора?</b></p>**

1. <p><b>#line</b></p>

2. <p><b>#pragma</b></p>

3. <p><b>#error</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60567

**<p><b>Какая директива отменяет автоматическую нумерацию строк, выполняемую компилятором?</b></p>**

1. <p><b>#line</b></p>

2. <p><b>#pragma</b></p>

3. <p><b>#error</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60565

**<p><b>Какая директива применяется со всеми условными командами препроцессора и означает конец условного блока?</b></p>**

1. <p><b>#ifdef</b></p>

2. <p><b>#define</b></p>

3. <p><b>#endif</b></p>

4. <p><b>#ifndef</b></p>

5. <p><b>#undef</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60561

**<p><b>Какая директива сообщает препроцессору об отмене всех предыдущих определений для указанного идентификатора?</b></p>**

1. <p><b>#ifdef</b></p>

2. <p><b>#define</b></p>

3. <p><b>#endif</b></p>

4. <p><b>#ifndef</b></p>

5. <p><b>#undef</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60562

**<p><b>Какая директива указывает компилятору на сообщение об ошибке?</b></p>**

1. <p><b>#line</b></p>

2. <p><b>#pragma</b></p>

3. <p><b>#error</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60566

**<p><b>Какие из перечисленных моделей поддерживает компилятор Visual C/C++?</b></p>**

1. <p><b>tiny (миниатюрная)</b></p>

2. <p><b>small (малая)</b></p>

3. <p><b>medium (средняя)</b></p>

4. <p><b>compact (компактная)</b></p>

5. <p><b>large (большая)</b></p>

6. <p><b>huge (гигантская)</b></p>

7. <p><b>Нет верных вариантов ответа</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5, 6

Комментарий: 60572

**<p><b>Какие компоненты часто входят в заголовочные файлы?</b></p>**

1. <p><b>Директивы препроцессора</b></p>

2. <p><b>Объявления констант const</b></p>

3. <p><b>Прототипы функций</b></p>

4. <p><b>Определения typedef</b></p>

5. <p><b>Определения структур</b></p>

6. <p><b>Перечисляемые типы</b></p>

7. <p><b>Внешние ссылки extern</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Комментарий: 60559

**<p><b>Какой символ означает операцию подстановки строки?</b></p>**

1. <p><b>##</b></p>

2. <p><b>#@</b></p>

3. <p><b>#</b></p>

4. <p><b>&amp;&amp;</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60568

**<p><b>Какой тип вводится при объявлении в программе новой структуры или объединения?</b></p>**

1. <p><b>Новый</b></p>

2. <p><b>Совместимый </b></p>

3. <p><b>Несовместимый</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60545

**<p><b>Комитет ANSI С рекомендовал, чтобы во всех компиляторах С были описаны ….. специальных макросов без параметров. Вставьте правильный вариант вместо точек.</b></p>**

1. <p><b>2</b></p>

2. <p><b>3</b></p>

3. <p><b>4</b></p>

4. <p><b>5</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60551

**<p><b>Могут ли макросы иметь аргументы в языке С?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60549

**<p><b>Можно ли использовать макрос в контексте, где требуется указатель на функцию?</b></p>**

1. <p><b>Нельзя</b></p>

2. <p><b>Можно</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60548

**<p><b>Общий тип, образованный двумя совместимыми типами</b></p>**

1. <p><b>Общий тип</b></p>

2. <p><b>Совместный тип</b></p>

3. <p><b>Составной тип</b></p>

4. <p><b>Совместимый</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60541

**<p><b>Объявления int ivalue1; const int ivalue2 относятся к несовместимым типам</b></p>**

1. <p><b>Верно</b></p>

2. <p><b>Неверно</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60543

**<p><b>Одним из применений какой операции является динамическое создание имен, переменных и макроопределений?</b></p>**

1. <p><b>##</b></p>

2. <p><b>#@</b></p>

3. <p><b>#</b></p>

4. <p><b>&amp;&amp;</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60569

**<p><b>По какой команде препроцессор определяет отсутствие указанного идентификатора и выполняет некоторые действия?</b></p>**

1. <p><b>#ifdef</b></p>

2. <p><b>#define</b></p>

3. <p><b>#endif</b></p>

4. <p><b>#ifndef</b></p>

5. <p><b>#undef</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60563

**<p><b>Равняется единице, если компилятор совместим с ANSI С</b></p>**

1. <p><b>\_LINE\_</b></p>

2. <p><b>\_TIMESTAMP\_</b></p>

3. <p><b>\_STDC\_</b></p>

4. <p><b>\_DATE\_</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60556

**<p><b>Сколько команд препроцессора имеется на практике?</b></p>**

1. <p><b>2</b></p>

2. <p><b>6</b></p>

3. <p><b>10</b></p>

4. <p><b>12</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60557

**<p><b>Сколько стандартных моделей памяти поддерживает компилятор Visual C/C++?</b></p>**

1. <p><b>6</b></p>

2. <p><b>5</b></p>

3. <p><b>4</b></p>

4. <p><b>9</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60571

**<p><b>Строковая константа, представляющая собой дату и время последней модификации исходного файла в виде Ddd Mmm hh:mm:ss уууу (день месяц часы:минуты:секунды год)</b></p>**

1. <p><b>\_DATE\_</b></p>

2. <p><b>\_TIMESTAMP\_</b></p>

3. <p><b>\_LINE\_</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60555

**<p><b>Строковая константа, представляющая собой дату трансляции в виде Mmm dd yyyy (месяц день год)</b></p>**

1. <p><b>\_TIMESTAMP\_</b></p>

2. <p><b>\_FILE\_</b></p>

3. <p><b>\_DATE\_</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60554

**<p><b>Строковая константа, являющаяся именем текущего исходного файла</b></p>**

1. <p><b>\_FILE\_</b></p>

2. <p><b>\_DATE\_</b></p>

3. <p><b>\_STDC\_</b></p>

4. <p><b>\_LINE\_</b></p>

5. <p><b>\_TIMESTAMP\_</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60553

**<p><b>Фрагмент кода, который выглядит и работает так же, как функция.</b></p>**

1. <p><b>Шаблон</b></p>

2. <p><b>Надстройка</b></p>

3. <p><b>Автозамена</b></p>

4. <p><b>Макрос</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60547

**<p><b>Являются ли эти две формы <br>#include "stdio.h" <br>#include &lt; stdio.h&gt; <br>синонимами в типичной микропроцессорной системе?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60558

**<p><b>В чем разница между gets() и fgets()?</b></p>**

1. <p><b>gets() заменяет символ новой строки на ' \\0', fgets() сохраняет символ новой строки.</b></p>

2. <p><b>fgets() заменяет символ новой строки на ' \\0', в то время как gets() сохраняет символ новой строки.</b></p>

3. <p><b>Функция fgets() возвращает значение NULL, если встречает символ EOF, а gets() нет</b></p>

4. <p><b>fgets() удаляет символ новой строки ’\\n’</b></p>

5. <p><b>gets() удаляет символ новой строки ’\\n’</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60591

**<p><b>За сколько шагов выполняется процесс ввода строки?</b></p>**

1. <p><b>1 </b></p>

2. <p><b>2</b></p>

3. <p><b>3</b></p>

4. <p><b>4</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60589

**<p><b>К какому виду функций принадлежат функции getch() и putch()?</b></p>**

1. <p><b>Потоковые</b></p>

2. <p><b>Работающие с консолью и портами</b></p>

3. <p><b>Низкоуровневые</b></p>

4. <p><b>Все вышеперечисленные</b></p>

5. <p><b>Нет верного ответа</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60586

**<p><b>Какие основные три типа функций ввода/вывода имеет язык С?</b></p>**

1. <p><b>Потоковые</b></p>

2. <p><b>Работающие с консолью и портами</b></p>

3. <p><b>Низкоуровневые</b></p>

4. <p><b>Все вышеперечисленные</b></p>

5. <p><b>Нет верного ответа</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60579

**<p><b>Какие параметры имеет функция fgets()?</b></p>**

1. <p><b>Адрес массива, в котором хранится строка символов</b></p>

2. <p><b>Максимальное число хранимых символов</b></p>

3. <p><b>Указатель на считываемый файл</b></p>

4. <p><b>Указатель на 0-символ</b></p>

5. <p><b>Все выше перечисленные</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60592

**<p><b>Какие функции обеспечивают ввод/вывод целочисленной информации в двоичной системе?</b></p>**

1. <p><b>Функции getw() и putw()</b></p>

2. <p><b>Функции gets() и puts()</b></p>

3. <p><b>Функции getc() и putc()</b></p>

4. <p><b>Функции getch() и putch()</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60598

**<p><b>Какое основное отличие функции scanf() от gets()?</b></p>**

1. <p><b>Функция gets() принимает все символы до первого пробела, а scanf () до тех пор, пока не встретит первый символ ‘\\n’.</b></p>

2. <p><b>Функция gets () принимает все символы до тех пор, пока не встретит первый символ ‘\\n’, а scanf () до первого пробела.</b></p>

3. <p><b>Функции gets() и scanf () принимают все символы до первого пробела.</b></p>

4. <p><b>Функции gets() и scanf () принимают все символы до первого символа ‘\\n’.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60600

**<p><b>Какое расширение имеет файл, который должен быть включен в программу при использовании библиотек?</b></p>**

1. <p><b>расширение .h</b></p>

2. <p><b>расширение.doc</b></p>

3. <p><b>расширение.bmp</b></p>

4. <p><b>расширение.jpg</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60573

**<p><b>Какой вид функции ввода/вывода не выполняет никакой буферизации и форматирования</b></p>**

1. <p><b>Буферизированный функции ввод/вывод</b></p>

2. <p><b>Потоковые функции ввода/вывода</b></p>

3. <p><b>Функции, работающие с консолью и портами</b></p>

4. <p><b>Низкоуровневые функции ввода/вывода</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60580

**<p><b>Какой файл должен быть включен в программу, для того, чтобы можно было использовать потоковые функции?</b></p>**

1. <p><b>stdlib.h</b></p>

2. <p><b>time.h</b></p>

3. <p><b>stdio.h</b></p>

4. <p><b>conio.h</b></p>

5. <p><b>iostream.h</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60581

**<p><b>Какой файл считается текстовым?</b></p>**

1. <p><b>Файл, в котором информация запоминается в виде символов в коде ASCII</b></p>

2. <p><b>Файл, который обычно используется для запоминания кодов машинного языка.</b></p>

3. <p><b>Вводимые и выводимые данные, запоминающиеся во временной области памяти</b></p>

4. <p><b>Нет правильного ответа</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60583

**<p><b>Сколько аргументов имеет функция fgets()?</b></p>**

1. <p><b>5</b></p>

2. <p><b>0</b></p>

3. <p><b>1</b></p>

4. <p><b>3</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60590

**<p><b>Сколько символов будет считано, если используется формат %10s?</b></p>**

1. <p><b>2</b></p>

2. <p><b>4</b></p>

3. <p><b>10</b></p>

4. <p><b>15</b></p>

5. <p><b>3</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60601

**<p><b>Строковые константы размещаются в…</b></p>**

1. <p><b>Статической памяти</b></p>

2. <p><b>Динамической памяти</b></p>

3. <p><b>ВЗУ</b></p>

4. <p><b>Виртуальной памяти</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60587

**<p><b>Функция gets() берет символы из стандартного** устройства до: **</b></p>**

1. <p><b>0-символа </b></p>

2. <p><b>символа новой строки (но не включая)</b></p>

3. <p><b>символа новой строки (включая его)</b></p>

4. <p><b> \\t</b></p>

5. <p><b> EOF</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60593

**<p><b>Что выполняет функция fclose()?</b></p>**

1. <p><b>Выполняет закрытие одного потока</b></p>

2. <p><b>Выполняет закрытие всех потоков</b></p>

3. <p><b>Закрывает все открытые потоки, за исключением stdin, stdout, stderr, stdprn и stdaux</b></p>

4. <p><b>Функция, которая возвращает значение 0, если файл закрыт успешно</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60585

**<p><b>Что делает функция fseek()?</b></p>**

1. <p><b>Функция, указывающая на определенный символ</b></p>

2. <p><b>Функция, позволяющая достигать любого байта в файле</b></p>

3. <p><b>Функция, позволяющая открыть файл</b></p>

4. <p><b>Функция, позволяющая обрабатывать файл подобно массиву</b></p>

Ответ: 2, 4

Комментарий: 60599

**<p><b>Что делает функция itoa()?</b></p>**

1. <p><b>Преобразовывает целое число в символьную строку</b></p>

2. <p><b>Преобразовывает число с плавающей точкой в символьную строку.</b></p>

3. <p><b>Преобразует строку в целое число</b></p>

4. <p><b>Преобразовывает строку в число с плавающей точкой</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60597

**<p><b>Что делает функция malloc()?</b></p>**

1. <p><b>Считает количество символов в файле</b></p>

2. <p><b>Выделяет необходимый объем памяти</b></p>

3. <p><b>Выводит только первые 10 введенных символов</b></p>

4. <p><b>Копирует содержимое одного файла в другой</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60602

**<p><b>Что делает функция strlen()?</b></p>**

1. <p><b>Копирует одну строку в другую</b></p>

2. <p><b>Соединяет несколько строк в одну</b></p>

3. <p><b>Определяет длину строки</b></p>

4. <p><b>Определяет размер в байтах</b></p>

5. <p><b>Вырезает строку</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60594

**<p><b>Что делает функция strсat()?</b></p>**

1. <p><b>Присоединяет копию второй строки к первой, образуя одну строку</b></p>

2. <p><b>Соединяет несколько строк в одну</b></p>

3. <p><b>Определяет длину строки</b></p>

4. <p><b>Определяет размер в байтах</b></p>

5. <p><b>Вырезает строку</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60595

**<p><b>Что делает функция strсmp()?</b></p>**

1. <p><b>Присоединяет копию второй строки к первой, образуя одну строку</b></p>

2. <p><b>Соединяет несколько строк в одну</b></p>

3. <p><b>Определяет длину строки</b></p>

4. <p><b>Сравнивает содержимое строк и возвращает значение 0, если они равны</b></p>

5. <p><b>Вырезает строку</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60596

**<p><b>Что необходимо сделать при определении массива символьных строк?</b></p>**

1. <p><b>Инициализировать массив при помощи строковой константы</b></p>

2. <p><b>Создать указатель на массив</b></p>

3. <p><b>Заключить массив в круглые скобки</b></p>

4. <p><b>Нет правильного ответа</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60588

**<p><b>Что означает заголовочный файл ctype.h?</b></p>**

1. <p><b>Функции, типы и описания окон диалога</b></p>

2. <p><b>Функции консоли и портов ввода/вывода</b></p>

3. <p><b>Описание панели управления и DLL</b></p>

4. <p><b>Классификация символов</b></p>

5. <p><b>Динамический обмен данными</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60574

**<p><b>Что означает заголовочный файл malloc.h?</b></p>**

1. <p><b>Функции выделения памяти</b></p>

2. <p><b>Математические функции для чисел с плавающей точкой</b></p>

3. <p><b>Функции работы с буферами</b></p>

4. <p><b>Интерфейс прикладного программирования для мультимедиа</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60575

**<p><b>Что означает заголовочный файл stdio.h?</b></p>**

1. <p><b>Макросы для функций со списком аргументов переменной длины</b></p>

2. <p><b>Общие типы данных и значения</b></p>

3. <p><b>Стандартный ввод/вывод</b></p>

4. <p><b>Функции для классов stdiostream и stdiobuf</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60576

**<p><b>Что означает заголовочный файл stdlib.h?</b></p>**

1. <p><b>Общие библиотечные функции</b></p>

2. <p><b>Общие интернациональные функции</b></p>

3. <p><b>Функции ударения</b></p>

4. <p><b>Обработка строк</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60577

**<p><b>Что означает заголовочный файл time.h?</b></p>**

1. <p><b>Функции времени</b></p>

2. <p><b>Виртуальная память</b></p>

3. <p><b>Широкие символы</b></p>

4. <p><b>Обработка строк</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60578

**<p><b>Что такое конвейерная пересылка?</b></p>**

1. <p><b>Метод управления связью между стандартным файлом и физическим файлом или устройством.</b></p>

2. <p><b>Непосредственное соединение стандартного вывода одной программы со стандартным вводом другой программы.</b></p>

3. <p><b>Переназначением ввода или вывода</b></p>

4. <p><b>Все вышеперечисленные</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60584

**<p><b>Что такое потоковая функция?</b></p>**

1. <p><b>Функция, в которой файлы или объекты данных рассматриваются как поток отдельных символов.</b></p>

2. <p><b>Функция, которая позволяет читать и писать на терминал или в порт ввода/вывода.</b></p>

3. <p><b>Функция, которая непосредственно обращается к средствам ввода и вывода операционной системы.</b></p>

4. <p><b>Все вышеперечисленные</b></p>

5. <p><b>Нет верного ответа</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60582

**<p><b>struct book {<br> char title [MAXTIT];<br> char author [MAXAUT];<br> float value;<br> };<br>Что является необязательным в данном шаблоне?</b></p>**

1. <p><b>value</b></p>

2. <p><b>MAXTIT</b></p>

3. <p><b>book</b></p>

4. <p><b>struct</b></p>

5. <p><b>MAXAUT</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60603

**<p><b>struct book libry;Что делает данная строка?</b></p>**

1. <p><b>Создаёт указатель на структуру</b></p>

2. <p><b>Создаёт структурную переменную</b></p>

3. <p><b>Создаёт имя типа структура</b></p>

4. <p><b>Создаёт структурную константу</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60604

**<p><b>Как можно обращаться к отдельным элементам структуры?</b></p>**

1. <p><b>С помощью символа “.”</b></p>

2. <p><b> С помощью символа “->”</b></p>

3. <p><b>С помощью символа “,”</b></p>

4. <p><b>С помощью символа “:”</b></p>

5. <p><b>С помощью символа “~”</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60606

**<p><b>Как получить доступ к элементу вложенной структуры?</b></p>**

1. <p><b>Использовать операцию “.” единожды </b></p>

2. <p><b>Дважды использовать операцию “.”</b></p>

3. <p><b>Дважды использовать операцию “,”</b></p>

4. <p><b>Использовать операцию “:”</b></p>

5. <p><b>Дважды использовать операцию “->”</b></p>

Ответ: 2, 5

Комментарий: 60609

**<p><b>Какая запись является неправильной?<br><span style="font-size: 0.9375rem;">struct {<br></span><span style="font-size: 0.9375rem;">&nbsp; &nbsp;char title[10];<br></span><span style="font-size: 0.9375rem;">&nbsp; &nbsp;int value;<br></span><span style="font-size: 0.9375rem;">} libry[4];</span></b></p>**

1. <p><b>libry.value[2]</b></p>

2. <p><b>libry[2].value</b></p>

3. <p><b>libry[2].title[4]</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60608

**<p><b>Какие модификаторы используются для создания сложных типов данных?</b></p>**

1. <p><b>"[]"</b></p>

2. <p><b>"()"</b></p>

3. <p><b>"."</b></p>

4. <p><b>"{}"</b></p>

5. <p><b>"\*"</b></p>

Ответ: 1, 4, 5

Комментарий: 60614

**<p><b>Когда используется поле тега?</b></p>**

1. <p><b>Для передачи структурного типа в функции</b></p>

2. <p><b>Для создания других переменных данного структурного типа</b></p>

3. <p><b>Для создания других переменных, не относящихся к данному структурному типу</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60607

**<p><b>Когда можно инициализировать структурную переменную?</b></p>**

1. <p><b>Когда она является внешней</b></p>

2. <p><b>Когда она является статической </b></p>

3. <p><b>Когда она является регистровой</b></p>

4. <p><b>Нельзя инициализировать</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60605

**<p><b>Объединение – это…</b></p>**

1. <p><b>...ещё один тип данных, который можно использовать различными способами</b></p>

2. <p><b>...средство, позволяющее запоминать данные различных типов в одном и том же месте памяти</b></p>

3. <p><b>...ещё тип структур, который можно использовать различными способами</b></p>

4. <p><b>...средство, позволяющее запоминать данные различных типов в одном и том же месте памяти</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60612

**<p><b>Основные отличия typedef от #define</b></p>**

1. <p><b>typedef выполняется компилятором</b></p>

2. <p><b>typedef в своих пределах более гибка, чем #define</b></p>

3. <p><b>typedef выполняется препроцессором</b></p>

4. <p><b>typedef в своих пределах менее удобна в использовании, чем #define</b></p>

5. <p><b>typedef даёт символические имена, но не ограничивается только типами данных</b></p>

Ответ: 1, 2, 5

Комментарий: 60613

**<p><b><p>Пользователи компьютеров разработали новые типы данных, гораздо более эффективные для определения задач. К ним относятся: таблицы, неупорядоченные массивы, двоичные деревья, очереди, рандомизированные таблицы, упорядоченные массивы, графы</b></p>**

1. <p><b><span lang="EN-US">Верно</span></b></p>

2. <p><b><span lang="EN-US">Неверно</span></b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60611

**<p><b>Почему удобно использовать указатели для структур?</b></p>**

1. <p><b>Ими легче пользоваться нежели самими структурами</b></p>

2. <p><b>Указатель может использоваться как аргумент функции, а структура нет</b></p>

3. <p><b>Так как многие представления данных являются структурами, содержащими указатели к другим структурам</b></p>

4. <p><b>Лучше не использовать</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60610

**<p><b>Адрес другого элемента этого же типа, с которыми данный элемент логически связан – это</b></p>**

1. <p><b>Указатель</b></p>

2. <p><b>Ссылка</b></p>

3. <p><b>Узел</b></p>

4. <p><b>Нулевая ссылка</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60615

**<p><b>Алгоритм какого обхода записан в функции? <br>void Obhod (node \*\*w)<br>{ if (\*w!=NULL)<br> { cout&lt;&lt;(\*\*w).Key&lt;&lt;" ";<br> ObhodLeft (&amp;((\*\*w).Left));<br> ObhodLeft (&amp;((\*\*w).Right)); }}</b></p>**

1. <p><b>Левосторонний обход</b></p>

2. <p><b>Концевой обход</b></p>

3. <p><b>Обратный обход</b></p>

4. <p><b>Правосторонний обход</b></p>

5. <p><b>Двусторонний обход</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60718

**<p><b>Алгоритм какого обхода записан в функции? <br>void Obhod (node \*\*w)<br>{ if (\*w!=NULL)<br> { ObhodBack (&amp;((\*\*w).Left));<br> cout&lt;&lt;(\*\*w).Key&lt;&lt;" ";<br> ObhodBack (&amp;((\*\*w).Right)); }}</b></p>**

1. <p><b>Левосторонний обход</b></p>

2. <p><b>Концевой обход</b></p>

3. <p><b>Обратный обход</b></p>

4. <p><b>Правосторонний обход</b></p>

5. <p><b>Двусторонний обход</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60720

**<p><b>Алгоритм какого обхода записан в функции? <br>void Obhod (node \*\*w)<br>{ if (\*w!=NULL)<br> { ObhodEnd (&amp;((\*\*w).Left));<br> ObhodEnd (&amp;((\*\*w).Right));<br> cout&lt;&lt;(\*\*w).Key&lt;&lt;" ";}}</b></p>**

1. <p><b>Левосторонний обход</b></p>

2. <p><b>Концевой обход</b></p>

3. <p><b>Обратный обход</b></p>

4. <p><b>Правосторонний обход</b></p>

5. <p><b>Двусторонний обход</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60719

**<p><b>Алгоритм построения бинарного дерева поиска заключается в:</b></p>**

1. <p><b>Обратном обращении</b></p>

2. <p><b>Циклическом обращении</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60722

**<p><b>Бинарное дерево представляет собой упорядоченное дерево, у которого:</b></p>**

1. <p><b>в каждую вершину входит только одна дуга, а выходит не более двух</b></p>

2. <p><b>в каждую вершину, отличную от корня, входит только одна дуга, а выходит не более двух</b></p>

3. <p><b>в каждую вершину, отличную от корня, входит только одна дуга, а выходит неограниченное количество</b></p>

4. <p><b>в каждую вершину, отличную от корня, входит и выходит только одна дуга</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60710

**<p><b>Бинарные деревья T и T' эквивалентны, если они:</b></p>**

1. <p><b>Подобны</b></p>

2. <p><b>Соответствующие вершины содержат одинаковую информацию </b></p>

3. <p><b>Структурированы</b></p>

4. <p><b>Имеют одинаковую конфигурацию</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60712

**<p><b>В виде какого списка целесообразно хранить очередь?</b></p>**

1. <p><b>Линейного</b></p>

2. <p><b>Двунаправленного</b></p>

3. <p><b>Кольцевого</b></p>

4. <p><b>Ортогонального </b></p>

5. <p><b>Нелинейного</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60698

**<p><b>В каком варианте обхода дерева написана процедура? <br>void Print(PNode Tree)<br>{if(! Tree)<br> return<br> Print(Tree-&gt;left);<br> printf("%d ", Tree-&gt;key<br> Print(Tree-&gt;right);}</b></p>**

1. <p><b>КЛП</b></p>

2. <p><b>ЛКП</b></p>

3. <p><b>ЛПК</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60665

**<p><b>В каком порядке выводит ключи обход типа ЛКП?</b></p>**

1. <p><b>Возрастания</b></p>

2. <p><b>Убывания</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60668

**<p><b>В каком порядке выводит ключи обход типа ПКЛ?</b></p>**

1. <p><b>Возрастания</b></p>

2. <p><b>Убывания</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60669

**<p><b>В каком случае структуру кучи называют max-куча?</b></p>**

1. <p><b>Если приоритет каждой вершины можно считать равным ее значению</b></p>

2. <p><b>Если приоритет каждой вершины можно считать меньше ее значения</b></p>

3. <p><b>Если приоритет каждой вершины можно считать больше ее значения</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60738

**<p><b>В линейном списке каждый элемент содержит ссылку на:</b></p>**

1. <p><b>Следующий за ним элемент</b></p>

2. <p><b>Головной элемент</b></p>

3. <p><b>Предыдущий элемент</b></p>

4. <p><b>Все элементы списка</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60616

**<p><b>В чем заключается кодирование Фано?</b></p>**

1. <p><b>В шифровании данных</b></p>

2. <p><b>В хэшировании</b></p>

3. <p><b>В замене каждого элемента дерева последовательностью символов L и O</b></p>

4. <p><b>В замене группы элементов на последовательность символов N, M</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60734

**<p><b>Возможен ли переход к предыдущему элементу в односвязном списке?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60625

**<p><b>Возможно ли добавление узла в конец и списка и если да, то что для этого нужно сделать?</b></p>**

1. <p><b>Нельзя добавить</b></p>

2. <p><b>Можно, для этого нужно заменить Head на Tail</b></p>

3. <p><b>Можно, для этого нужно заменить Head на prev</b></p>

4. <p><b>Можно, для этого нужно заменить prev на next</b></p>

5. <p><b>Можно, для этого нужно заменить prev на next, а Head на Tail</b></p>

6. <p><b>Можно, для этого нужно заменить Head на Tail и поменять prev и next</b></p>

Ответ: 6

Комментарий: 60628

**<p><b>Где хранится максимальный элемент в max-heap куче?</b></p>**

1. <p><b>На 1-м уровне</b></p>

2. <p><b>На 2-м уровне</b></p>

3. <p><b>В корне</b></p>

4. <p><b>На последнем месте в массиве</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60743

**<p><b>Горизонтальный линейный однонаправленный список с заглавным звеном называется:</b></p>**

1. <p><b>Висюлькой</b></p>

2. <p><b>Гирляндой</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60689

**<p><b>Граф, в котором проведены все возможные ребра называется:</b></p>**

1. <p><b>Направленным</b></p>

2. <p><b>Ориентированным</b></p>

3. <p><b>Орграфом</b></p>

4. <p><b>Неориентированным</b></p>

5. <p><b>Взвешенным</b></p>

6. <p><b>Связным</b></p>

7. <p><b>Полным</b></p>

Ответ: 7

Комментарий: 60674

**<p><b>Графы, в которых каждому ребру длина называется:</b></p>**

1. <p><b>Направленным</b></p>

2. <p><b>Ориентированным</b></p>

3. <p><b>Орграфом</b></p>

4. <p><b>Неориентированным</b></p>

5. <p><b>Взвешенным</b></p>

6. <p><b>Связным</b></p>

7. <p><b>Полным</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60675

**<p><b>Дан адрес NewNode нового узла и адрес p одного из существующих узлов в списке. Требуется вставить в список новый узел после p. Определите этапы вставки если узел p – не последний.</b></p>**

1. <p><b>установить ссылки нового узла на следующий за данным (next) и предшествующий ему (prev)</b></p>

2. <p><b>установить ссылку next узла NewNode на голову существующего списка и его ссылку prev в NULL</b></p>

3. <p><b>установить ссылку prev бывшего первого узла (если он существовал) на NewNode</b></p>

4. <p><b>если в списке не было ни одного элемента, хвост списка устанавливается на новый узел</b></p>

5. <p><b>установить ссылки соседних узлов так, чтобы включить NewNode в список</b></p>

6. <p><b>установить голову списка на новый узел</b></p>

Ответ: 1, 5

Комментарий: 60629

**<p><b>Два бинарных дерева T и T' подобны, если они имеют:</b></p>**

1. <p><b>Одинаковые корни</b></p>

2. <p><b>Одинаковые вершины</b></p>

3. <p><b>Одинаковые ветви </b></p>

4. <p><b>Равное количество переходов</b></p>

5. <p><b>Одинаковую структуру</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60711

**<p><b>Двоичную кучу удобно хранить в виде одномерного массива, причем</b></p>**

1. <p><b>корень дерева – элемент с индексом 1</b></p>

2. <p><b>левый потомок вершины с индексом i имеет индекс 2\*i+1</b></p>

3. <p><b>правый потомок вершины с индексом i имеет индекс 2\*i+2</b></p>

4. <p><b>корень дерева – элемент с индексом 0</b></p>

5. <p><b>высота двоичной кучи равна высоте дерева, то есть log2 N, где N – количество элементов массива</b></p>

Ответ: 2, 3, 4, 5

Комментарий: 60739

**<p><b>Дерево, все вершины которого упорядочены – это</b></p>**

1. <p><b>Лист дерева</b></p>

2. <p><b>Внутренняя вершина</b></p>

3. <p><b>Высота дерева</b></p>

4. <p><b>Упорядоченное дерево</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60656

**<p><b>Дерево, каждый узел которого имеет не более двух сыновей – это</b></p>**

1. <p><b>Двоичное дерево</b></p>

2. <p><b>Дерево</b></p>

3. <p><b>Строго двоичное дерево</b></p>

4. <p><b>Полное двоичное</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60658

**<p><b>Дерево, у которого все листья находятся на одном уровне, и каждая внутренняя вершина имеет непустые левое и правое поддеревья – это</b></p>**

1. <p><b>Двоичное дерево</b></p>

2. <p><b>Дерево</b></p>

3. <p><b>Строго двоичное дерево</b></p>

4. <p><b>Полное двоичное</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60660

**<p><b>Дерево, у которого каждая внутренняя вершина имеет непустые левое и правое поддеревья – это</b></p>**

1. <p><b>Двоичное дерево</b></p>

2. <p><b>Дерево</b></p>

3. <p><b>Строго двоичное дерево</b></p>

4. <p><b>Полное двоичное</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60659

**<p><b>Деревья, у которых для любой вершины высоты левого и правого поддеревьев отличаются не более, чем на 1 называются</b></p>**

1. <p><b>Сбалансированными</b></p>

2. <p><b>АВЛ-деревьями</b></p>

3. <p><b>Двоичными</b></p>

4. <p><b>Полными</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60667

**<p><b>Для чего используется дерево Хаффмена?</b></p>**

1. <p><b>Для представления данных</b></p>

2. <p><b>Для быстрого поиска</b></p>

3. <p><b>Для кодирования текста</b></p>

4. <p><b>Для шифрования данных</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60729

**<p><b>Для чего используются линейные скобочные записи деревьев?</b></p>**

1. <p><b>Для представления деревьев в виде строк, содержащих символы в скобках</b></p>

2. <p><b>Для представления деревьев в виде строк, содержащих узлы дерева</b></p>

3. <p><b>Для представления деpевьев в виде стpок, содержащих символы, помечающие узлы деpева, а также открывающие и закрывающие кpуглые скобки.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60735

**<p><b>Для чего нужен хэш?</b></p>**

1. <p><b>Для быстрого поиска</b></p>

2. <p><b>Для получения уникальных значений</b></p>

3. <p><b>Для проверки целостности данных</b></p>

4. <p><b>Для шифрования</b></p>

5. <p><b>Нет верного варианта ответа </b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60727

**<p><b>Если дуги имеют направление, то такой граф называется:</b></p>**

1. <p><b>Направленным</b></p>

2. <p><b>Ориентированным</b></p>

3. <p><b>Орграфом</b></p>

4. <p><b>Неориентированным</b></p>

5. <p><b>Взвешенным</b></p>

6. <p><b>Связным</b></p>

7. <p><b>Полным</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60672

**<p><b>Если максимальный размер очереди заранее неизвестен или требуется сделать его динамическим, для реализации используют:</b></p>**

1. <p><b>Массив</b></p>

2. <p><b>Список</b></p>

3. <p><b>Куча</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60644

**<p><b>Если максимальный размер стека заранее известен, его можно реализовать в программе в виде</b></p>**

1. <p><b>Массива</b></p>

2. <p><b>Списка</b></p>

3. <p><b>Кучи</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60637

**<p><b>Если найден узел, за которым идет удаляемый узел, то необходимо:</b></p>**

1. <p><b>Поменять ссылку</b></p>

2. <p><b>Добавить новую ссылку</b></p>

3. <p><b>Переставить ссылку</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60624

**<p><b>Если список располагается в оперативной памяти, то, как правило, информация для поиска следующего объекта – это</b></p>**

1. <p><b>Ключ записи</b></p>

2. <p><b>Положение указателя считывания файла</b></p>

3. <p><b>Адрес в памяти</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60680

**<p><b>Если существует цепь между любой парой вершин, то граф называется:</b></p>**

1. <p><b>Направленным</b></p>

2. <p><b>Ориентированным</b></p>

3. <p><b>Орграфом</b></p>

4. <p><b>Неориентированным</b></p>

5. <p><b>Взвешенным</b></p>

6. <p><b>Связным</b></p>

7. <p><b>Полным</b></p>

Ответ: 6, 7

Комментарий: 60673

**<p><b>Каждый узел в двусвязном списке содержит ссылку на:</b></p>**

1. <p><b>Следующий узел</b></p>

2. <p><b>Предыдущий узел</b></p>

3. <p><b>Следующий и предыдущий узел</b></p>

4. <p><b>Головной узел</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60627

**<p><b>Как называется дерево, которое описывает арифметические и логические выражения?</b></p>**

1. <p><b>Арифметическое дерево</b></p>

2. <p><b>Математическое дерево </b></p>

3. <p><b>Дерево-формула</b></p>

4. <p><b>Дерево-алгоритм</b></p>

5. <p><b>Дерево-операция</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60730

**<p><b>Как называется простейший линейный список?</b></p>**

1. <p><b>Простейший</b></p>

2. <p><b>Моногосвязный</b></p>

3. <p><b>Двусвязный</b></p>

4. <p><b>Односвязный</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60620

**<p><b>Какая из структур на изображении является деревом? <br><img src="@@PLUGINFILE@@/img 1.png" /><br> 1) 2) 3) 4)</b></p>**

1. <p><b>1</b></p>

2. <p><b>2</b></p>

3. <p><b>3</b></p>

4. <p><b>4</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60657

**<p><b>Какая операция обозначается CAR?</b></p>**

1. <p><b>соединение двух деpевьев в одно</b></p>

2. <p><b>выделение левого поддеpева </b></p>

3. <p><b>выделение пpавого поддеpева</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60732

**<p><b>Какая операция обозначается CDR?</b></p>**

1. <p><b>соединение двух деpевьев в одно</b></p>

2. <p><b>выделение левого поддеpева </b></p>

3. <p><b>выделение пpавого поддеpева</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60733

**<p><b>Какая операция обозначается CONS?</b></p>**

1. <p><b>соединение двух деpевьев в одно</b></p>

2. <p><b>выделение левого поддеpева </b></p>

3. <p><b>выделение пpавого поддеpева </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60731

**<p><b>Какая процедура изображена на рисунке?<br><img src="@@PLUGINFILE@@/img 1.jpg" /></b></p>**

1. <p><b>Удаление узла</b></p>

2. <p><b>Поиск узла</b></p>

3. <p><b>Добавление узла</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60631

**<p><b>Какая часть стека хранится в регистре процессора?</b></p>**

1. <p><b>Вершина стека</b></p>

2. <p><b>Конец стека</b></p>

3. <p><b>Данные стека</b></p>

4. <p><b>Адрес стека</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60640

**<p><b>Какие алгоритмы обхода дерева существуют?</b></p>**

1. <p><b>Левосторонний обход</b></p>

2. <p><b>Концевой обход</b></p>

3. <p><b>Обратный обход</b></p>

4. <p><b>Правосторонний обход</b></p>

5. <p><b>Двусторонний обход</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60717

**<p><b>Какие варианты обхода дерева существуют?</b></p>**

1. <p><b>КЛП (корень – левое – правое): сначала посещается корень (выводится информация о нем), затем левое поддерево, а затем – правое;</b></p>

2. <p><b>ЛКП (левое – корень – правое): сначала посещается левое поддерево, затем корень, а затем – правое;</b></p>

3. <p><b>ЛПК (левое – правое – корень): сначала посещается левое поддерево, затем правое, а затем – корень.</b></p>

4. <p><b>Все варианты ответа верны </b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60664

**<p><b>Какие два поля содержит каждый элемент списка?</b></p>**

1. <p><b>Информационное поле</b></p>

2. <p><b>Пустое поле</b></p>

3. <p><b>Ссылку на следующий элемент списка</b></p>

4. <p><b>Ссылку на предыдущий элемент списка</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60681

**<p><b>Какие действия входят в алгоритм удаления однонаправленного линейного списка из динамической памяти?</b></p>**

1. <p><b>заводим два указателя q и q1, один из которых будет "опережать" другой (пусть q1 опережает q);</b></p>

2. <p><b>начальное значение q - это адрес расположения в памяти заглавного звена, а q1 - адрес расположения первого элемента списка;</b></p>

3. <p><b>организуем цикл, пока q1 != NULL, то есть пока q1 "не доберется" до указателя последнего элемента списка;</b></p>

4. <p><b>в теле цикла переместим указатели на следующую пару элементов списка (то есть для первого случая q будет содержать адрес первого звена списка, а q1 - второго), и удалим элемент, который адресуется значением q;</b></p>

5. <p><b>после выполнения цикла у нас останется только заглавное звено, адресуемое указателем phead. Его также нужно удалить.</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5

Комментарий: 60683

**<p><b>Какие деревья являются подобными?<br><img src="@@PLUGINFILE@@/img 1.jpg" /><br> 1) 2) 3) 4)</b></p>**

1. <p><b>1</b></p>

2. <p><b>2</b></p>

3. <p><b>3</b></p>

4. <p><b>4</b></p>

Ответ: 2, 3, 4

Комментарий: 60713

**<p><b>Какие деревья являются эквивалентными?<br><img src="@@PLUGINFILE@@/img 1.jpg"><br> 1) 2) 3) 4)</b></p>**

1. <p><b>2</b></p>

2. <p><b>4</b></p>

3. <p><b>1</b></p>

4. <p><b>3</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60714

**<p><b>Какие операции проводятся над кольцевыми списками?</b></p>**

1. <p><b>Построение</b></p>

2. <p><b>Вывод </b></p>

3. <p><b>Поиск</b></p>

4. <p><b>Вставка</b></p>

5. <p><b>Удаление</b></p>

6. <p><b>Очистка</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5, 6

Комментарий: 60693

**<p><b>Какие операции производятся над списками с заглавным звеном?</b></p>**

1. <p><b>Поиск звена </b></p>

2. <p><b>Включение звена на которое указывает ссылка</b></p>

3. <p><b>Включение звена после звена</b></p>

4. <p><b>Включение звена с заданным информационным полем перед звеном</b></p>

5. <p><b>Удаление звена с заданным информационным полем перед звеном</b></p>

6. <p><b>Удаление звена после звена </b></p>

7. <p><b>Удаление звена на которое указывает ссылка</b></p>

Ответ: 1, 3, 4, 6, 7

Комментарий: 60685

**<p><b>Какие операции разрешены для выполнения в деке?</b></p>**

1. <p><b>добавление элемента в начало;</b></p>

2. <p><b>добавление элемента в конец;</b></p>

3. <p><b>удаление элемента с начала;</b></p>

4. <p><b>удаление элемента с конца.</b></p>

5. <p><b>Удаление элемента с середины </b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60646

**<p><b>Какие переменные занимают в стеке больше всего места?</b></p>**

1. <p><b>Локальные</b></p>

2. <p><b>Глобальные</b></p>

3. <p><b>Символьные</b></p>

4. <p><b>Целые</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60641

**<p><b>Какие поля являются содержимым бинарного дерева?</b></p>**

1. <p><b>информационное поле </b></p>

2. <p><b>служебное поле </b></p>

3. <p><b>указатель на левое поддерево</b></p>

4. <p><b>указатель на правое поддерево</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60715

**<p><b>Какие случаи различают в алгоритме удаления вершины из бинарного дерева?</b></p>**

1. <p><b>вершины с заданным ключом в дереве нет</b></p>

2. <p><b>вершина с заданным ключом имеет не более одной исходящей дуги</b></p>

3. <p><b>вершина с заданным ключом имеет две исходящие дуги</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60724

**<p><b>Какие типы данных может хранить стек, реализованный с помощью списка?</b></p>**

1. <p><b>Символ</b></p>

2. <p><b>Целое</b></p>

3. <p><b>С плавающей точкой</b></p>

4. <p><b>Любой тип данных или структур</b></p>

5. <p><b>Нет верного варианта </b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60639

**<p><b>Какие шаги входят в алгоритм поиска дубликатов?</b></p>**

1. <p><b>Если ключ нового элемента равен ключу корня, то увеличить счетчик корня и стоп </b></p>

2. <p><b>Если текущее дерево пустое, создать новую вершину (со значением счетчика 1) и включить в дерево</b></p>

3. <p><b>Если ключ нового элемента меньше, чем у корня, включить его в левое поддерево, если больше или равен – в правое </b></p>

4. <p><b>Сравнить ключ очередного элемента массива с ключом корня</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60670

**<p><b>Каким методом решается задача о наибольшем паросочетании?</b></p>**

1. <p><b>Чередующихся цепей</b></p>

2. <p><b>Случайных перестановок</b></p>

3. <p><b>Ветвей и границ</b></p>

4. <p><b>Грубой силы</b></p>

5. <p><b>Минимаксом</b></p>

6. <p><b>Жадным</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60677

**<p><b>Каким условиям должна удовлетворять бинарная куча?</b></p>**

1. <p><b>Приоритет любой вершины не меньше приоритета ее потомков</b></p>

2. <p><b>Дерево является полным двоичным деревом </b></p>

3. <p><b>Все уровни заполнены слева направо (возможно за исключением последнего)</b></p>

4. <p><b>Приоритет любой вершины не больше приоритета ее потомков</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60737

**<p><b>Какое действие выполняет приведенная функция? <br>PNode Fun(PNode Head, char NewWord[])<br>{<br>PNode q = Head;<br>while (q &amp;&amp; strcmp(q-&gt;word, NewWord))<br>q = q-&gt;next;<br>return q;<br>}</b></p>**

1. <p><b>Поиск узла в списке</b></p>

2. <p><b>Проход по списку</b></p>

3. <p><b>Добавление узла после заданного</b></p>

4. <p><b>Добавление узла в начало списка</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60623

**<p><b>Какое условие хэширующего алгоритма является обязательным?</b></p>**

1. <p><b>Одни и те же данные должны давать всегда один и тот же хэш.</b></p>

2. <p><b>Разные данные должны давать всегда разный хэш.</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60726

**<p><b>Какой алгоритм описан в примере? <br>for (k = 0; k &lt; n; k ++)<br>for (i = 0; i &lt; n; i ++)<br>for (j = 0; j &lt; n; j ++)<br>if ( d[i][j] &gt; d[i][k]+d[k][j] ) {<br>d[i][j] = d[i][k]+d[k][j];<br>p[i][j] = p[k][j];<br>}</b></p>**

1. <p><b>Дейкстры</b></p>

2. <p><b>Флойда-Уоршелла</b></p>

3. <p><b>Литтла</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60676

**<p><b>Какой алгоритм реализует приведенная функция?<br>void Funk (node \*\*phead)<br>{ struct node \*q, \*q1;<br> q = \*phead;<br> q1 = (\*q).sled;<br> while (q1!=NULL)<br> { q = q1; q1 = (\*q1).sled; delete q;}<br> delete \*phead;}</b></p>**

1. <p><b>Удаление однонаправленного списка из памяти.</b></p>

2. <p><b>Построение списка с заглавным звеном</b></p>

3. <p><b>Построение списка</b></p>

4. <p><b>Удаление списка</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60684

**<p><b>Какой вид поиска использует алгоритм? <br>node Poisk (int k, node\*\* Tree)<br>{ if (\*Tree==NULL) return (NULL);<br> else<br> if ((\*\*Tree).Key==k) return (\*Tree);<br> else {<br> if (k&lt;(\*\*Tree).Key) return Poisk\_1 (k,&amp;((\*\*Tree).Left));<br> else return Poisk\_1 (k,&amp;((\*\*Tree).Right));<br> }}</b></p>**

1. <p><b>Рекурсивный</b></p>

2. <p><b>Нерекурсивный</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60723

**<p><b>Какой метод предусматривает перебор всех вариантов?</b></p>**

1. <p><b>Чередующихся цепей</b></p>

2. <p><b>Случайных перестановок</b></p>

3. <p><b>Ветвей и границ</b></p>

4. <p><b>Грубой силы</b></p>

5. <p><b>Минимаксом</b></p>

6. <p><b>Жадным</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60678

**<p><b>Какой номер строки указывает на запись слова в узел<br>1.PNode CreateNode(char NewWord[]){<br>2. PNode NewNode = new Node;<br>3. strcpy(NewNode-&gt;word, NewWord);<br>4. NewNode-&gt;count = 1; <br>5. NewNode-&gt;next = NULL;<br>6. return NewNode;}</b></p>**

1. <p><b>5</b></p>

2. <p><b>6</b></p>

3. <p><b>4</b></p>

4. <p><b>2</b></p>

5. <p><b>1</b></p>

6. <p><b>3</b></p>

Ответ: 6

Комментарий: 60618

**<p><b>Какой список называется списком магазинного типа?</b></p>**

1. <p><b>Кольцевой список, все звенья которого вставляются и удаляются только с одного или обоих концов списка</b></p>

2. <p><b>Линейный список, все звенья которого вставляются и удаляются только с одного или обоих концов списка</b></p>

3. <p><b>Ортогональный список, все звенья которого вставляются и удаляются только с одного или обоих концов списка</b></p>

4. <p><b>Линейный список, все звенья которого вставляются и удаляются только с одного конца списка</b></p>

5. <p><b>Все варианты ответов не верны </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60694

**<p><b>Какой указатель используется для передвижения по списку?</b></p>**

1. <p><b>p = p-&gt;next;</b></p>

2. <p><b>p-&gt;next;</b></p>

3. <p><b>p = next;</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60622

**<p><b>Какую операцию реализует функция? <br>void Funk (node \*\*Res, int el)<br>{ node \*q;<br> q = new (node);<br> (\*q).elem = (\*\*Res).elem; (\*q).sled = (\*\*Res).sled;<br> (\*\*Res).elem = el; (\*\*Res).sled = q;}</b></p>**

1. <p><b>Поиск звена </b></p>

2. <p><b>Включение звена на которое указывает ссылка</b></p>

3. <p><b>Включение звена после звена</b></p>

4. <p><b>Включение звена с заданным информационным полем перед звеном</b></p>

5. <p><b>Удаление звена с заданным информационным полем перед звеном</b></p>

6. <p><b>Удаление звена после звена </b></p>

7. <p><b>Удаление звена на которое указывает ссылка</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60686

**<p><b>Какую операцию реализует функция? <br>void Funk(node \*\*Res)<br>{ node \*q;<br> q = (\*\*Res).sled;<br> if (q!=NULL)<br> { (\*\*Res).sled = (\*(\*\*Res).sled).sled; delete q; }<br> else<br> cout&lt;&lt;"Звено с заданным элементом - последнее!\\n";}</b></p>**

1. <p><b>Поиск звена </b></p>

2. <p><b>Включение звена на которое указывает ссылка</b></p>

3. <p><b>Включение звена после звена</b></p>

4. <p><b>Включение звена с заданным информационным полем перед звеном</b></p>

5. <p><b>Удаление звена с заданным информационным полем перед звеном</b></p>

6. <p><b>Удаление звена после звена </b></p>

7. <p><b>Удаление звена, расположенного после звена, на которое указывает ссылка</b></p>

Ответ: 7

Комментарий: 60687

**<p><b>Какую структуру описывает алгоритм? <br>struct node<br>{<br> int key;<br> int count;<br> node \*Left;<br> node \*Right;<br>};<br>struct zveno<br>{<br> int element;<br> Tree ukTree;<br> zveno\* sled;<br>};</b></p>**

1. <p><b>Кольцевую</b></p>

2. <p><b>Древовидную</b></p>

3. <p><b>Циклическую</b></p>

4. <p><b>Древовидно-кольцевую</b></p>

5. <p><b>Древовидно-циклическую</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60728

**<p><b>Конечное множество элементов, которое либо пусто, либо состоит из корня –</b></p>**

1. <p><b>Дерево</b></p>

2. <p><b>Лес</b></p>

3. <p><b>Бинарное дерево</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60709

**<p><b>Кучу можно построить за N шагов. Что нужно сделать для этого?</b></p>**

1. <p><b>Построить дерево из всех элементов массива, не заботясь о соблюдении основного свойства кучи</b></p>

2. <p><b>Построить дерево из всех элементов массива, обязательно соблюдая основное свойство кучи</b></p>

3. <p><b>Вызвать метод упорядочения всех вершин, у которых есть хотя бы один потомок</b></p>

4. <p><b>Вызвать метод упорядочения всех вершин, у которых нет потомков</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60740

**<p><b>Максимальный уровень листа дерева – это</b></p>**

1. <p><b>Лист дерева</b></p>

2. <p><b>Внутренняя вершина</b></p>

3. <p><b>Высота дерева</b></p>

4. <p><b>Упорядоченное дерево</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60655

**<p><b>Множество деревьев (обычно упорядоченное), состоящее из некоторого числа непересекающихся деревьев – это</b></p>**

1. <p><b>Дерево</b></p>

2. <p><b>Лес</b></p>

3. <p><b>Бинарное дерево</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60708

**<p><b>Можно ли изобразить бинарное дерево на экране дисплея?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60721

**<p><b>На каком из рисунков изображено полное двоичное дерево?<br><img src="@@PLUGINFILE@@/img 1.jpg" /><br> 1) 2) 3) 4)</b></p>**

1. <p><b>1</b></p>

2. <p><b>2</b></p>

3. <p><b>3</b></p>

4. <p><b>4</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60662

**<p><b>На каком из рисунков изображено строго двоичное дерево?<br><img src="@@PLUGINFILE@@/img 1.jpg" /><br> 1) 2) 3) 4)</b></p>**

1. <p><b>1</b></p>

2. <p><b>2</b></p>

3. <p><b>3</b></p>

4. <p><b>4</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60661

**<p><b>Найдите правильное описание кода<br>void AddFirst(PNode &amp;Head, PNode NewNode)<br>{<br>NewNode-&gt;next = Head;<br>Head = NewNode;<br>}</b></p>**

1. <p><b>Добавление узла в начало списка</b></p>

2. <p><b>Добавление узла после заданного</b></p>

3. <p><b>Добавление узла перед заданным</b></p>

4. <p><b>Добавление узла в конец списка</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60619

**<p><b>Начальный узел дерева, в который не ведет ни одной дуги – это</b></p>**

1. <p><b>Родитель</b></p>

2. <p><b>Предок</b></p>

3. <p><b>Потомок</b></p>

4. <p><b>Сын</b></p>

5. <p><b>Корень</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60648

**<p><b>Новый элемент кучи добавляется на:</b></p>**

1. <p><b>Последнее место в массиве</b></p>

2. <p><b>Первое место в массиве</b></p>

3. <p><b>Оба варианта верны </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60741

**<p><b>Нужна ли ссылка на голову и хвост списка при удалении узла?</b></p>**

1. <p><b>Да </b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60632

**<p><b>Ограничена ли память в стеке?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60636

**<p><b>Очередь называют структурой типа:</b></p>**

1. <p><b>Последним пришел, последним ушел</b></p>

2. <p><b>Последним пришел, первым ушел</b></p>

3. <p><b>Первым пришел, первым ушел</b></p>

4. <p><b>Первым пришел, последним ушел</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60643

**<p><b>По какому алгоритму строится дерево минимальной высоты?</b></p>**

1. <p><b>1)<br>• Взять одну вершину в качестве корня и записать в нее первое нерассмотренное число. Построить этим же способом правое поддерево из n1 = n/2 вершин (деление нацело!). Построить этим же способом левое поддерево из n2 = n-n1-1 вершин.</b></p>

2. <p><b>2)<br>• Взять одну вершину в качестве корня и записать в нее первое нерассмотренное число.<br>Построить этим же способом левое поддерево из n1 = n/2 вершин (деление нацело!). Построить этим же способом правое поддерево из n2 = n-n1-1 вершин.</b></p>

3. <p><b>3)<br>• Взять одну вершину в качестве корня и записать в нее первое нерассмотренное число.<br>• Построить этим же способом левое поддерево из n1 = n/0,5 вершин (деление нацело!).<br>• Построить этим же способом правое поддерево из n2 = n-n1-2 вершин.</b></p>

4. <p><b>4)<br>• Взять одну вершину в качестве корня и записать в нее первое нерассмотренное число.<br>• Построить этим же способом левое поддерево из n1 = n/2-1 вершин (деление нацело!).<br>• Построить этим же способом правое поддерево из n2 = n-n1-1 вершин.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60663

**<p><b>Поиск узла в двусвязном списке может выполняться:</b></p>**

1. <p><b>Проходом по списку от головы к хвосту.</b></p>

2. <p><b>Проходом по списку от хвоста к голове.</b></p>

3. <p><b>Проходом по списку в двух направлениях.</b></p>

4. <p><b>В двусвязном списке нельзя выполнить поиск.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60630

**<p><b>После окончания ввода элементов кольцевого списка, в поле указателя последнего звена списка помещается:</b></p>**

1. <p><b>Указатель</b></p>

2. <p><b>Ссылка</b></p>

3. <p><b>Адрес</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60692

**<p><b>Почему простейший линейный список называется односвязным?</b></p>**

1. <p><b>Состоит из одной связи</b></p>

2. <p><b>Связи направлены в обе стороны</b></p>

3. <p><b>Связи направлены только в одну сторону</b></p>

4. <p><b>Узлы в списке связаны только одной связью</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60621

**<p><b>Расставьте этапы алгоритма построения однонаправленного списка без заглавного звена в нужном порядке.<br>1. Переменная t должна содержать адрес последнего добавленного элемента<br>2. Отведем место для указателей в статической памяти<br>3. Присвоим значение переменной t, и поместим в информационное поле значение элемента<br>4. В куче резервируем место для динамического объекта<br>5. Если требуется завершить построение списка, то в поле указателя последнего элемента нужно поместить NULL<br>6. Поместим в поле звена адрес нового динамического объекта, зарезервированного</b></p>**

1. <p><b>243615</b></p>

2. <p><b>136542</b></p>

3. <p><b>645123</b></p>

4. <p><b>126453</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60682

**<p><b>С ростом количества элементов эффективность поиска по дереву:</b></p>**

1. <p><b>Растет </b></p>

2. <p><b>Снижается</b></p>

3. <p><b>Остается на прежнем уровне</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60666

**<p><b>Совокупность объектов, каждый из которых содержит информацию о местоположении связанного с ним объекта – это</b></p>**

1. <p><b>Стек</b></p>

2. <p><b>Дек</b></p>

3. <p><b>Список</b></p>

4. <p><b>Дерево</b></p>

5. <p><b>Граф</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60679

**<p><b>Совокупность узлов (вершин) и соединяющих их направленных ребер (дуг), причем в каждый узел (за исключением корня) ведет ровно одна дуга – это</b></p>**

1. <p><b>Стек</b></p>

2. <p><b>Очередь</b></p>

3. <p><b>Дек</b></p>

4. <p><b>Дерево</b></p>

5. <p><b>Граф</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60647

**<p><b>Совокупность узлов (вершин) и соединяющих их ребер (дуг) – это</b></p>**

1. <p><b>Стек</b></p>

2. <p><b>Очередь</b></p>

3. <p><b>Дек</b></p>

4. <p><b>Дерево</b></p>

5. <p><b>Граф</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60671

**<p><b>Список магазинного типа, в котором все включения и исключения звеньев делаются в одном конце списка?</b></p>**

1. <p><b>Очередь</b></p>

2. <p><b>Стек</b></p>

3. <p><b>Дек</b></p>

4. <p><b>Дерево</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60696

**<p><b>Список магазинного типа, в котором все включения и исключения звеньев делаются на обоих концах списка?</b></p>**

1. <p><b>Очередь</b></p>

2. <p><b>Стек</b></p>

3. <p><b>Дек</b></p>

4. <p><b>Дерево</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60697

**<p><b>Список магазинного типа, в котором все включения производятся на одном конце списка, а все исключения делаются на другом его конце?</b></p>**

1. <p><b>Очередь</b></p>

2. <p><b>Стек</b></p>

3. <p><b>Дек</b></p>

4. <p><b>Дерево</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60695

**<p><b>Список, в котором последний элемент указывает на первый называется:</b></p>**

1. <p><b>Двусвязный</b></p>

2. <p><b>Линейный</b></p>

3. <p><b>Циклический</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60633

**<p><b>Список, в котором указатель из некоторого звена направлен на такое звено в списке, из которого данное звено может быть достигнуто вновь – это</b></p>**

1. <p><b>Линейный список</b></p>

2. <p><b>Ортогональный список</b></p>

3. <p><b>Нелинейный список</b></p>

4. <p><b>Кольцевой список</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60691

**<p><b>Список, в котором указатель из некоторой ячейки направлен на такое место в списке, откуда данная ячейка может быть достигнута снова – это</b></p>**

1. <p><b>Линейный список</b></p>

2. <p><b>Ортогональный список</b></p>

3. <p><b>Нелинейный список</b></p>

4. <p><b>Кольцевой список</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60690

**<p><b>Списочная структура данных, в которой узлы могут принадлежать более чем одному списку и содержать более одного указателя – это</b></p>**

1. <p><b>Линейные структуры</b></p>

2. <p><b>Ортогональные структуры</b></p>

3. <p><b>Списочная структура</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60688

**<p><b>Стеком называют структурой типа:</b></p>**

1. <p><b>Последним пришел, последним ушел</b></p>

2. <p><b>Последним пришел, первым ушел</b></p>

3. <p><b>Первым пришел, первым ушел</b></p>

4. <p><b>Первым пришел, последним ушел</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60635

**<p><b>Структура данных, позволяющая быстро (за логарифмическое время) добавлять элементы и извлекать элемент с максимальным приоритетом – это</b></p>**

1. <p><b>Массив</b></p>

2. <p><b>Стек</b></p>

3. <p><b>Двоичная куча</b></p>

4. <p><b>Дек</b></p>

5. <p><b>Струтура</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60736

**<p><b>Структура данных, созданная для работы с такими интервалами на числовой оси, концы которых принадлежат фиксированному множеству из N абсцисс – это</b></p>**

1. <p><b>Дерево</b></p>

2. <p><b>Бинарное дерево</b></p>

3. <p><b>Лес</b></p>

4. <p><b>Дерево отрезков</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60716

**<p><b>Структура какого списка изображена на схеме?<br><img src="@@PLUGINFILE@@/img 1.png" /></b></p>**

1. <p><b>Линейного</b></p>

2. <p><b>Двунаправленного</b></p>

3. <p><b>Кольцевого</b></p>

4. <p><b>Ортогонального </b></p>

5. <p><b>Нелинейного</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60699

**<p><b>Структура какого списка изображена на схеме?<br><img src="@@PLUGINFILE@@/img 1.jpg" /></b></p>**

1. <p><b>Кольцевой однонаправленный список</b></p>

2. <p><b>Кольцевой двунаправленный список с включенным заглавным звеном</b></p>

3. <p><b>Кольцевой двунаправленный список</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60707

**<p><b>Узел дерева, в который существует непосредственная дуга из узла – это</b></p>**

1. <p><b>Родитель</b></p>

2. <p><b>Предок</b></p>

3. <p><b>Потомок</b></p>

4. <p><b>Сын</b></p>

5. <p><b>Корень</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60652

**<p><b>Узел дерева, в который существует путь (по стрелкам) из узла – это</b></p>**

1. <p><b>Родитель</b></p>

2. <p><b>Предок</b></p>

3. <p><b>Потомок</b></p>

4. <p><b>Сын</b></p>

5. <p><b>Корень</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60650

**<p><b>Узел дерева, из которого существует непосредственная дуга в узел – это</b></p>**

1. <p><b>Родитель</b></p>

2. <p><b>Предок</b></p>

3. <p><b>Потомок</b></p>

4. <p><b>Сын</b></p>

5. <p><b>Корень</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60651

**<p><b>Узел дерева, из которого существует путь в узел – это</b></p>**

1. <p><b>Потомок</b></p>

2. <p><b>Родитель</b></p>

3. <p><b>Предок</b></p>

4. <p><b>Сын</b></p>

5. <p><b>Корень</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60649

**<p><b>Узел, имеющий потомков – это</b></p>**

1. <p><b>Лист дерева</b></p>

2. <p><b>Внутренняя вершина</b></p>

3. <p><b>Высота дерева</b></p>

4. <p><b>Упорядоченное дерево</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60654

**<p><b>Узел, не имеющий потомков – это</b></p>**

1. <p><b>Лист дерева</b></p>

2. <p><b>Внутренняя вершина</b></p>

3. <p><b>Высота дерева</b></p>

4. <p><b>Упорядоченное дерево</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60653

**<p><b>Указатель Head указывает на:</b></p>**

1. <p><b>Конец списка</b></p>

2. <p><b>Середину списка</b></p>

3. <p><b>Начало списка</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60617

**<p><b>Упорядоченный набор элементов, в котором добавление новых и удаление существующих элементов допустимо только с одного конца - это</b></p>**

1. <p><b>Стек</b></p>

2. <p><b>Очередь</b></p>

3. <p><b>Дек</b></p>

4. <p><b>Дерево</b></p>

5. <p><b>Граф</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60634

**<p><b>Упорядоченный набор элементов, в котором добавление новых и удаление существующих элементов допустимо с любого конца – это</b></p>**

1. <p><b>Стек</b></p>

2. <p><b>Очередь</b></p>

3. <p><b>Дек</b></p>

4. <p><b>Дерево</b></p>

5. <p><b>Граф</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60645

**<p><b>Упорядоченный набор элементов, в котором добавление новых элементов допустимо с одного конца, а удаление существующих элементов – только с другого конца – это</b></p>**

1. <p><b>Стек</b></p>

2. <p><b>Очередь</b></p>

3. <p><b>Дек</b></p>

4. <p><b>Дерево</b></p>

5. <p><b>Граф</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60642

**<p><b>Функция какого алгоритма записана ниже?<br>node \*PoiskBack (int el,node \*\*nsp,node \*\*ksp)<br>{ node \*q;<br> node \*Res;<br> Res = NULL; q = \*ksp;<br> while (q!=NULL &amp;&amp; Res==NULL)<br> { if ((\*q).elem==el) Res = q; else q = (\*q).pred;}<br> return Res;}</b></p>**

1. <p><b>Перемещения с начала</b></p>

2. <p><b>Перемещения с конца</b></p>

3. <p><b>Формирования</b></p>

4. <p><b>Поиска с начала</b></p>

5. <p><b>Поиска с конца</b></p>

6. <p><b>Вставки звена</b></p>

7. <p><b>Удаления звена</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60704

**<p><b>Функция какого алгоритма записана ниже?<br>node \*PoiskForward (int el,node\*\*nsp,node\*\*ksp)<br>{ node \*q; <br> node \*Res;<br> \*Res = NULL; q = (\*\*nsp).sled;<br> while (q!=NULL &amp;&amp; \*Res==NULL)<br> { if ((\*q).elem==el) \*Res = q; else q = (\*q).sled;}<br> return Res;}</b></p>**

1. <p><b>Перемещения с начала</b></p>

2. <p><b>Перемещения с конца</b></p>

3. <p><b>Формирования</b></p>

4. <p><b>Поиска с начала</b></p>

5. <p><b>Поиска с конца</b></p>

6. <p><b>Вставки звена</b></p>

7. <p><b>Удаления звена</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60703

**<p><b>Функция какого алгоритма записана ниже?<br>void Delete (node \*\*nsp, node \*\*ksp, node \*Res)<br>{ if ((\*Res).sled!=NULL)<br> { (\*(\*Res).sled).pred = (\*Res).pred;<br> (\*(\*Res).pred).sled = (\*Res).sled; delete Res;}<br> else<br> { (\*(\*Res).pred).sled = NULL; \*ksp = (\*\*ksp).pred; delete Res;}<br>}</b></p>**

1. <p><b>Перемещения с начала</b></p>

2. <p><b>Перемещения с конца</b></p>

3. <p><b>Формирования</b></p>

4. <p><b>Поиска с начала</b></p>

5. <p><b>Поиска с конца</b></p>

6. <p><b>Вставки звена</b></p>

7. <p><b>Удаления звена</b></p>

Ответ: 7

Комментарий: 60706

**<p><b>Функция какого алгоритма записана ниже?<br>void InsBefore (int el, node \*\*nsp, node \*\*ksp, node \*Res)<br>{ node \*q;<br> q = new (node);<br> (\*q).elem = el;<br> (\*q).sled = (\*(\*Res).pred).sled;<br> (\*q).pred = (\*Res).pred;<br> (\*(\*Res).pred).sled = q; (\*Res).pred = q;}</b></p>**

1. <p><b>Перемещения с начала</b></p>

2. <p><b>Перемещения с конца</b></p>

3. <p><b>Формирования</b></p>

4. <p><b>Поиска с начала</b></p>

5. <p><b>Поиска с конца</b></p>

6. <p><b>Вставки звена</b></p>

7. <p><b>Удаления звена</b></p>

Ответ: 6

Комментарий: 60705

**<p><b>Функция какого алгоритма записана ниже?<br>void Vyvod (node \*\*nsp, node \*\*ksp)<br>{ node \*rsp;<br> rsp = \*ksp;<br> cout&lt;&lt;"Двунаправленный список в обратном порядке: ";<br> while ((\*rsp).pred!=NULL)<br> { cout&lt;&lt; (\*rsp).elem; rsp = (\*rsp).pred;}<br>cout&lt;&lt;endl;}</b></p>**

1. <p><b>Перемещения с начала</b></p>

2. <p><b>Перемещения с конца</b></p>

3. <p><b>Формирования</b></p>

4. <p><b>Поиска с начала</b></p>

5. <p><b>Поиска с конца</b></p>

6. <p><b>Вставки звена</b></p>

7. <p><b>Удаления звена</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60702

**<p><b>Функция какого алгоритма записана ниже?<br>void VyvodForward (node \*\*nsp, node \*\*ksp)<br>{ node \*rsp;<br> rsp = (\*\*nsp).sled;<br> cout&lt;&lt;"Двунаправленный список содержит: ";<br> while (rsp!=NULL)<br> { cout&lt;&lt;(\*rsp).elem; rsp = (\*rsp).sled;}<br> cout&lt;&lt;endl;}</b></p>**

1. <p><b>Перемещения с начала</b></p>

2. <p><b>Перемещения с конца</b></p>

3. <p><b>Формирования</b></p>

4. <p><b>Поиска с начала</b></p>

5. <p><b>Поиска с конца</b></p>

6. <p><b>Вставки звена</b></p>

7. <p><b>Удаления звена</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60701

**<p><b>Функция построения какого списка записана ниже? <br>void Postroenie (node \*\*nsp, node \*\*ksp)<br>{ node \*rsp;<br> int el;<br> \*nsp = new(node);<br> rsp = \*nsp;<br> (\*\*nsp).pred = (\*\*nsp).sled = NULL;<br> cout&lt;&lt;"Вводите последовательность:\\n"; cin&gt;&gt;el;<br> while (el!=0)<br> { (\*rsp).sled = new(node); (\*((\*rsp).sled)).pred = rsp;<br> rsp = (\*rsp).sled; (\*rsp).sled = NULL; (\*rsp).elem = el;<br> cin&gt;&gt;el; }<br> \*ksp = rsp;}</b></p>**

1. <p><b>Линейного</b></p>

2. <p><b>Двунаправленного</b></p>

3. <p><b>Кольцевого</b></p>

4. <p><b>Ортогонального </b></p>

5. <p><b>Нелинейного</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60700

**<p><b>Хэширование – это</b></p>**

1. <p><b>процесс, в котором вы подаёте на вход некоторого хэширующего алгоритма некоторые достаточно большие по объёму данные и получаете на выходе относительно короткую строку</b></p>

2. <p><b>процесс, в котором вы подаёте на вход некоторого хэширующего алгоритма короткую строку, а на выходе получаете данные большого объема</b></p>

3. <p><b>процесс, который позволяет сравнивать данные </b></p>

4. <p><b>процесс, который на выходе выдает уникальную строку </b></p>

5. <p><b>Все варианты ответов верны </b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: 60725

**<p><b>Что делает метод heapify?</b></p>**

1. <p><b>Выводит дерево на консоль</b></p>

2. <p><b>Восстанавливает основное свойство кучи для дерева</b></p>

3. <p><b>Проверяет правильность построения кучи</b></p>

4. <p><b>Добавляет элемент дерева</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60742

**<p><b>Что изображено на картинке?<br><img src="@@PLUGINFILE@@/img 1.jpg" /></b></p>**

1. <p><b>Линейный список</b></p>

2. <p><b>Двусвязный список</b></p>

3. <p><b>Стек</b></p>

4. <p><b>Циклический список</b></p>

5. <p><b>Дек</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60626

**<p><b>Что является результатом функции Pop?<br>char Pop(Stack &amp;S)<br>{<br>if(S.size == 0){<br>printf("Стек пуст");<br>return char(255);<br>}<br>S.size --;<br>return S.data[S.size];<br>}</b></p>**

1. <p><b>Размер стека</b></p>

2. <p><b>Символ, «снятый» с вершины стека, при этом размер стека уменьшается на единицу</b></p>

3. <p><b>1 в случае удачного добавления элемента и 0 в случае ошибки</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60638

**<p><b>Алгоритм сортировки, который упорядочивает списки (или другие структуры данных), доступ к элементам которых можно получать только последовательно.</b></p>**

1. <p><b>Метод выбора</b></p>

2. <p><b>Метод пузырька</b></p>

3. <p><b>Быстрая сортировка </b></p>

4. <p><b>Сложная сортировка</b></p>

5. <p><b>Сортировка слиянием</b></p>

6. <p><b>Прямая сортировка</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60776

**<p><b>Алгоритм, который благодаря рекурсивности учитывает те или иные индивидуальные характеристики решаемой задачи из области своего определения.</b></p>**

1. <p><b>Базис рекурсии</b></p>

2. <p><b>Рекурсивный алгоритм</b></p>

3. <p><b>Адаптивный рекурсивный алгоритм</b></p>

4. <p><b>Шаг рекурсии</b></p>

5. <p><b>Подпрограмма </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60748

**<p><b>Все, что находится внутри рекурсивной функции.</b></p>**

1. <p><b>Базис рекурсии</b></p>

2. <p><b>Рекурсивный алгоритм</b></p>

3. <p><b>Адаптивный рекурсивный алгоритм</b></p>

4. <p><b>Шаг рекурсии</b></p>

5. <p><b>Подпрограмма</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60751

**<p><b>Выберите верные утверждения.</b></p>**

1. <p><b>Рекурсия - способ общего определения объекта или действия через себя, с использованием ранее заданных частных определений.</b></p>

2. <p><b>Алгоритм называется рекурсивным, если в его определении содержится прямой или косвенный вызов этого же алгоритма.</b></p>

3. <p><b>Рекурсивная функция - одно из математических уточнений интуитивного понятия вычислимой функции.</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60747

**<p><b>Граф – это</b></p>**

1. <p><b>графическое изображение, состоящее из вершин (узлов) и соединяющих некоторые пары вершин ребер</b></p>

2. <p><b>совокупность множества вершин и множества ребер</b></p>

3. <p><b>комбинация набора вершин и набора рёбер</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60759

**<p><b>Если избавиться от рекурсии, то быстродействие алгоритма:</b></p>**

1. <p><b>Повысится</b></p>

2. <p><b>Понизится</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60779

**<p><b>Если исполнение подпрограммы приводит только к одному вызову этой же самой подпрограммы</b></p>**

1. <p><b>Прямая рекурсия</b></p>

2. <p><b>Косвенная рекурсия</b></p>

3. <p><b>Линейная рекурсия</b></p>

4. <p><b>Ветвящаяся рекурсия</b></p>

5. <p><b>Бесконечная рекурсия</b></p>

6. <p><b>Сложная рекурсия</b></p>

7. <p><b>Простая рекурсия</b></p>

8. <p><b>Циклическая рекурсия</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60755

**<p><b>Если каждый экземпляр подпрограммы может вызвать себя несколько раз.</b></p>**

1. <p><b>Прямая рекурсия</b></p>

2. <p><b>Косвенная рекурсия</b></p>

3. <p><b>Линейная рекурсия</b></p>

4. <p><b>Ветвящаяся рекурсия</b></p>

5. <p><b>Бесконечная рекурсия</b></p>

6. <p><b>Сложная рекурсия</b></p>

7. <p><b>Простая рекурсия</b></p>

8. <p><b>Циклическая рекурсия</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60756

**<p><b>Если между двумя вершинами графа существует несколько ребер, то такие ребра называются:</b></p>**

1. <p><b>Двоичными</b></p>

2. <p><b>Мультиребрами</b></p>

3. <p><b>Кратными</b></p>

4. <p><b>Многократными</b></p>

5. <p><b>Повторяющимися</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60763

**<p><b>Если функция A вызывает функцию B, а та в свою очередь вызывает A, то такой вид рекурсии называется:</b></p>**

1. <p><b>Прямая рекурсия</b></p>

2. <p><b>Косвенная рекурсия</b></p>

3. <p><b>Линейная рекурсия</b></p>

4. <p><b>Ветвящаяся рекурсия</b></p>

5. <p><b>Бесконечная рекурсия</b></p>

6. <p><b>Сложная рекурсия</b></p>

7. <p><b>Простая рекурсия</b></p>

8. <p><b>Циклическая рекурсия</b></p>

Ответ: 6

Комментарий: 60758

**<p><b>Какие способы представления графов в программировании существуют?</b></p>**

1. <p><b>Цикл</b></p>

2. <p><b>Рекурсия</b></p>

3. <p><b>Смежность</b></p>

4. <p><b>Матрица смежности</b></p>

5. <p><b>Матрица идентичности</b></p>

6. <p><b>Список смежности</b></p>

Ответ: 4, 5, 6

Комментарий: 60766

**<p><b>Какие способы хранения информации о структуре графов используются в программировании?</b></p>**

1. <p><b>Список смежности</b></p>

2. <p><b>Матрица смежности</b></p>

3. <p><b>Список ребер</b></p>

4. <p><b>Список вершин</b></p>

5. <p><b>Матрица инцидентности</b></p>

Ответ: 2, 3, 5

Комментарий: 60770

**<p><b>Какие существуют виды рекурсии?</b></p>**

1. <p><b>Прямая</b></p>

2. <p><b>Косвенная</b></p>

3. <p><b>Линейная</b></p>

4. <p><b>Ветвящаяся</b></p>

5. <p><b>Бесконечная</b></p>

6. <p><b>Сложная</b></p>

7. <p><b>Простая</b></p>

8. <p><b>Циклическая</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5, 6

Комментарий: 60752

**<p><b>Каким недостатком обладает сортировка слиянием?</b></p>**

1. <p><b>выполняет операцию за O(n log2 n)</b></p>

2. <p><b>требует много памяти</b></p>

3. <p><b>разбивает массив на 2 части </b></p>

4. <p><b>выполняет операцию за O(n)</b></p>

5. <p><b>выполняет операцию за O(n2)</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60775

**<p><b>Какой алгоритм сортировки позволяет выполнять операцию за O(n log2 n)?</b></p>**

1. <p><b>Метод выбора</b></p>

2. <p><b>Метод пузырька</b></p>

3. <p><b>Быстрая сортировка </b></p>

4. <p><b>Сложная сортировка</b></p>

5. <p><b>Прямая сортировка</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60773

**<p><b>Какой вид графа разрешает наличие между двумя вершинами нескольких ребер?</b></p>**

1. <p><b>Ориентированный</b></p>

2. <p><b>Циклический</b></p>

3. <p><b>Неориентированный</b></p>

4. <p><b>Мультиграф</b></p>

5. <p><b>Монограф</b></p>

6. <p><b>Макрограф</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60761

**<p><b>Какой граф изображен на рисунке? <br><img src="@@PLUGINFILE@@/img 1.jpg"></b></p>**

1. <p><b>Циклический</b></p>

2. <p><b>Связный</b></p>

3. <p><b>Мультиграф</b></p>

4. <p><b>Неориентированный</b></p>

5. <p><b>Ориентированный</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60764

**<p><b>Какой подход избавления от рекурсии заключается в том, чтобы заменить рекурсивные вызовы простым циклом, который выполнится столько раз, сколько узлов в дереве, образованном рекурсивными процедурами?</b></p>**

1. <p><b>Запоминание последовательности рекурсивных вызовов</b></p>

2. <p><b>Явное использование стека</b></p>

3. <p><b>Определение узла дерева по его номеру</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60780

**<p><b>Лексема – это</b></p>**

1. <p><b>Самостоятельная единица</b></p>

2. <p><b>Не делимая часть выражения </b></p>

3. <p><b>Самая маленькая единица</b></p>

4. <p><b>Минимальная, не делимая часть выражения</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60772

**<p><b>Наименьший подпроцесс, который, повторяясь, образует процесс сортировки, называется</b></p>**

1. <p><b>Проходом</b></p>

2. <p><b>Фазой</b></p>

3. <p><b>Этапом</b></p>

4. <p><b>Итерация</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60777

**<p><b>Найдите верное утверждение<br><img src="@@PLUGINFILE@@/img 1.jpg" /></b></p>**

1. <p><b>Слева изображён ориентированный граф, а справа – неориентированный</b></p>

2. <p><b>Слева изображён неориентированный граф</b></p>

3. <p><b>Слева изображён неориентированный граф, а справа – ориентированный</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60760

**<p><b>Непосредственный вызов алгоритма (функции, процедуры, метода) из текста самого метода.</b></p>**

1. <p><b>Прямая рекурсия</b></p>

2. <p><b>Косвенная рекурсия</b></p>

3. <p><b>Линейная рекурсия</b></p>

4. <p><b>Ветвящаяся рекурсия</b></p>

5. <p><b>Бесконечная рекурсия</b></p>

6. <p><b>Сложная рекурсия</b></p>

7. <p><b>Простая рекурсия</b></p>

8. <p><b>Циклическая рекурсия</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60753

**<p><b>Операция, которая однократно обрабатывает множество данных?</b></p>**

1. <p><b>Проходом</b></p>

2. <p><b>Фазой</b></p>

3. <p><b>Этапом</b></p>

4. <p><b>Итерация</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60778

**<p><b>Правило, в теле которого обязательно содержится, в качестве подцели, вызов определяемого предиката.</b></p>**

1. <p><b>Базис рекурсии</b></p>

2. <p><b>Рекурсивный алгоритм</b></p>

3. <p><b>Адаптивный рекурсивный алгоритм</b></p>

4. <p><b>Шаг рекурсии</b></p>

5. <p><b>Подпрограмма</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60750

**<p><b>Предложение, определяющее некую начальную ситуацию или ситуацию в момент прекращения.</b></p>**

1. <p><b>Базис рекурсии</b></p>

2. <p><b>Рекурсивный алгоритм</b></p>

3. <p><b>Адаптивный рекурсивный алгоритм</b></p>

4. <p><b>Шаг рекурсии</b></p>

5. <p><b>Подпрограмма</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60749

**<p><b>Ребро, входящее в ту же вершину, из которой исходит – это</b></p>**

1. <p><b>Цикл</b></p>

2. <p><b>Петля</b></p>

3. <p><b>Путь</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60762

**<p><b>Рекурсия – это</b></p>**

1. <p><b>метод определения класса объектов или методов предварительным заданием одного или нескольких (обычно простых) его базовых случаев или методов, а затем заданием на их основе правила построения определяемого класса, ссылающегося прямо или косвенно на эти базовые случаи.</b></p>

2. <p><b>задание на основе метода правила построения определяемого класса, ссылающегося прямо или косвенно на базовые случаи.</b></p>

3. <p><b>метод определения класса объектов или методов предварительным заданием одного или нескольких (обычно простых) его базовых случаев или методов.</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60746

**<p><b>Связный граф без циклов, петель и кратных рёбер – это</b></p>**

1. <p><b>Орграф</b></p>

2. <p><b>Граф</b></p>

3. <p><b>Дерево</b></p>

4. <p><b>Мультиграф</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60765

**<p><b>Укажите вид рекурсии<br>int Function (unsigned int n)<br>{<br>if (n &gt; 0)<br>{<br>Function(n++);<br>return n;<br>}<br>else<br>return 0;<br>}</b></p>**

1. <p><b>Прямая рекурсия</b></p>

2. <p><b>Косвенная рекурсия</b></p>

3. <p><b>Линейная рекурсия</b></p>

4. <p><b>Ветвящаяся рекурсия</b></p>

5. <p><b>Бесконечная рекурсия</b></p>

6. <p><b>Сложная рекурсия</b></p>

7. <p><b>Простая рекурсия</b></p>

8. <p><b>Циклическая рекурсия</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60757

**<p><b>Укажите недостатки матрицы смежности.</b></p>**

1. <p><b>Сложность проверки наличия ребра между двумя вершинами</b></p>

2. <p><b>Занимает N2N2 памяти</b></p>

3. <p><b>Сложность перебора всех вершин, смежных с данной</b></p>

4. <p><b>Использует O(M) памяти, что оптимально</b></p>

5. <p><b>Позволяет быстро перебирать соседей вершины</b></p>

6. <p><b>Позволяет за O(logN) проверять наличие ребра и удалять его</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60768

**<p><b>Укажите преимущества матрицы смежности.</b></p>**

1. <p><b>Сложность проверки наличия ребра между двумя вершинами</b></p>

2. <p><b>Занимает N2N2 памяти</b></p>

3. <p><b>Сложность перебора всех вершин, смежных с данной</b></p>

4. <p><b>Использует O(M) памяти, что оптимально</b></p>

5. <p><b>Позволяет быстро перебирать соседей вершины</b></p>

6. <p><b>Позволяет за O(logN) проверять наличие ребра и удалять его</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60767

**<p><b>Укажите преимущества списка смежности.</b></p>**

1. <p><b>Сложность проверки наличия ребра между двумя вершинами</b></p>

2. <p><b>Занимает N2N2 памяти</b></p>

3. <p><b>Сложность перебора всех вершин, смежных с данной</b></p>

4. <p><b>Использует O(M) памяти, что оптимально</b></p>

5. <p><b>Позволяет быстро перебирать соседей вершины</b></p>

6. <p><b>Позволяет за O(logN) проверять наличие ребра и удалять его</b></p>

Ответ: 4, 5, 6

Комментарий: 60769

**<p><b>Циклическая последовательность вызовов нескольких алгоритмов.</b></p>**

1. <p><b>Прямая рекурсия</b></p>

2. <p><b>Косвенная рекурсия</b></p>

3. <p><b>Линейная рекурсия</b></p>

4. <p><b>Ветвящаяся рекурсия</b></p>

5. <p><b>Бесконечная рекурсия</b></p>

6. <p><b>Сложная рекурсия</b></p>

7. <p><b>Простая рекурсия</b></p>

8. <p><b>Циклическая рекурсия</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60754

**<p><b>Что называют глубиной рекурсии?</b></p>**

1. <p><b>Количество вызовов функции </b></p>

2. <p><b>Количество одновременно выполняемых процедур</b></p>

3. <p><b>Степень вложенности процедур</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60745

**<p><b>Что напечатает приведенная ниже процедура при вызове Rec(4)?</b></p>**

1. <p><b>1, 2, 3, 4, 5</b></p>

2. <p><b>1, 2, 3, 4</b></p>

3. <p><b>0,1,2,3</b></p>

4. <p><b>0,1,2,3,4</b></p>

5. <p><b>4,3,2,1,0,0,1,2,3,4<br></b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60781

**<p><b>Что необходимо сделать, если требуется отсортировать больше одного элемента?</b></p>**

1. <p><b>выбрать в массиве разрешающий элемент</b></p>

2. <p><b>переупорядочить массив, помещая элемент на его окончательное место</b></p>

3. <p><b>отсортировать рекурсивно элементы слева от разрешающего</b></p>

4. <p><b>отсортировать рекурсивно элементы справа от разрешающего</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60774

**<p><b>Что такое рекурсия?</b></p>**

1. <p><b>Ситуация, когда один алгоритм содержится в другом</b></p>

2. <p><b>Установка связи функций </b></p>

3. <p><b>Ситуация, когда программа вызывает сама себя</b></p>

4. <p><b>Ситуация, когда функция содержит вызов другой функции</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60744

**<p><b>Что такое фракталы?</b></p>**

1. <p><b>множество графических объектов</b></p>

2. <p><b>геометрические фигуры, обладающие свойством самоподобия, то есть состоящие из частей, подобных всей фигуре</b></p>

3. <p><b>графическое изображение природного явления </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60771

**<p><b>Для чего необходима операция вида: new = target ^ (1 &lt;&lt; offset)?</b></p>**

1. <p><b>Для подсчета количества разрядов</b></p>

2. <p><b>Для установки нуля в отдельный разряд числа</b></p>

3. <p><b>Для нахождения значения отдельного бита</b></p>

4. <p><b>Для проверки разряда на наличие 0 или 1</b></p>

5. <p><b>Для создания нового разряда</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60802

**<p><b>Для чего необходима операция вида: new = target &amp; (~ (1 &lt;&lt; offset))?</b></p>**

1. <p><b>Для подсчета количества разрядов</b></p>

2. <p><b>Для установки нуля в отдельный разряд числа</b></p>

3. <p><b>Для нахождения значения отдельного бита</b></p>

4. <p><b>Для проверки разряда на наличие 0 или 1</b></p>

5. <p><b>Для создания нового разряда</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60801

**<p><b>Для чего необходима операция вида: new = target &amp; (1 &lt; offset) ?</b></p>**

1. <p><b>Для подсчета количества разрядов</b></p>

2. <p><b>Для нахождения значения отдельного бита</b></p>

3. <p><b>Для проверки разряда на наличие 0 или 1</b></p>

4. <p><b>Для создания нового разряда</b></p>

5. <p><b>Для установки единицы в некоторый разряд числа</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60799

**<p><b>Для чего необходима операция вида: new = target | (1 &lt;&lt; offset)?</b></p>**

1. <p><b>Для соединения нового разряда</b></p>

2. <p><b>Для нахождения значения отдельного бита</b></p>

3. <p><b>Для подсчёта количества разрядов</b></p>

4. <p><b>Для проверки разряда на наличие 0 или 1</b></p>

5. <p><b>Для установки единицы в некоторый разряд числа</b></p>

Ответ: 1, 5

Комментарий: 60800

**<p><b>Какая операция используется для получения значения бита?</b></p>**

1. <p><b>| </b></p>

2. <p><b>&amp;</b></p>

3. <p><b>^ </b></p>

4. <p><b>~ </b></p>

5. <p><b>&lt;&lt; </b></p>

6. <p><b>&gt;&gt;</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60785

**<p><b>Какие операторы являются побитовыми?</b></p>**

1. <p><b>| </b></p>

2. <p><b>&amp;</b></p>

3. <p><b>^ </b></p>

4. <p><b>~ </b></p>

5. <p><b>&lt;&lt; </b></p>

6. <p><b>&gt;&gt; </b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5, 6

Комментарий: 60782

**<p><b>Какие специальные сдвиги используют при работе с битовыми полями?</b></p>**

1. <p><b>Арифметический сдвиг вправо</b></p>

2. <p><b>Арифметический сдвиг влево</b></p>

3. <p><b>Сдвиг-вращение</b></p>

4. <p><b>Сдвиг-вращение через регистр флагов</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: 60783

**<p><b>Какому оператору соответствует таблица истинности?<br><img src="@@PLUGINFILE@@/img 1.png" /></b></p>**

1. <p><b>| </b></p>

2. <p><b>&amp;</b></p>

3. <p><b>^ </b></p>

4. <p><b>~ </b></p>

5. <p><b>&lt;&lt; </b></p>

6. <p><b>&gt;&gt;</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60788

**<p><b>Какому оператору соответствует таблица истинности?<br><img src="@@PLUGINFILE@@/img 1.png" /></b></p>**

1. <p><b>| </b></p>

2. <p><b>&amp;</b></p>

3. <p><b>^ </b></p>

4. <p><b>~ </b></p>

5. <p><b>&lt;&lt; </b></p>

6. <p><b>&gt;&gt;</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60790

**<p><b>Какому оператору соответствует таблица истинности?<br><img src="@@PLUGINFILE@@/img 1.png" /></b></p>**

1. <p><b>| </b></p>

2. <p><b>&amp;</b></p>

3. <p><b>^ </b></p>

4. <p><b>~ </b></p>

5. <p><b>&lt;&lt; </b></p>

6. <p><b>&gt;&gt;</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60792

**<p><b>Какому оператору соответствует таблица истинности?<br><img src="@@PLUGINFILE@@/img 1.png"></b></p>**

1. <p><b>^</b></p>

2. <p><b>~ </b></p>

3. <p><b>&lt;&lt; </b></p>

4. <p><b>&gt;&gt; </b></p>

5. <p><b>&amp;</b></p>

Ответ

Комментарий: 60794

**<p><b>Определённые данные, которые используются для выбора отдельных битов или полей из нескольких битов из двоичной строки или числа – это</b></p>**

1. <p><b>Бит</b></p>

2. <p><b>Битовая операция</b></p>

3. <p><b>Битовая маска</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60784

**<p><b>С какими типами данных используются битовые операции?</b></p>**

1. <p><b>char</b></p>

2. <p><b>int</b></p>

3. <p><b>float</b></p>

4. <p><b>double</b></p>

5. <p><b>long double</b></p>

6. <p><b>void</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60787

**<p><b>С помощью каких операций возможно получить степень числа 2?</b></p>**

1. <p><b>| </b></p>

2. <p><b>&amp;</b></p>

3. <p><b>^ </b></p>

4. <p><b>~ </b></p>

5. <p><b>&lt;&lt; </b></p>

6. <p><b>&gt;&gt;</b></p>

Ответ: 5, 6

Комментарий: 60798

**<p><b>Сколько параметров передается в функцию? <br>someFunction ( PARAM\_1 | PARAM\_2 | PARAM\_3 );</b></p>**

1. <p><b>0</b></p>

2. <p><b>1</b></p>

3. <p><b>2</b></p>

4. <p><b>3</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60803

**<p><b>Что является результатом выполнения операции 00000101 &lt;&lt; 2?</b></p>**

1. <p><b>00000001</b></p>

2. <p><b>00010100</b></p>

3. <p><b>10000001</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60796

**<p><b>Что является результатом выполнения операции 00010011 &gt;&gt; 3?</b></p>**

1. <p><b>10011000</b></p>

2. <p><b>00000010</b></p>

3. <p><b>00010000</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60797

**<p><b>Что является результатом выполнения функции?<br>void main()<br>{ char a = 3;<br> char b = 8;<br> char c = a &amp; b;<br> printf("%d", c);<br> cin &gt;&gt; a;}</b></p>**

1. <p><b>24</b></p>

2. <p><b>0</b></p>

3. <p><b>1</b></p>

4. <p><b>38</b></p>

5. <p><b>3</b></p>

6. <p><b>8</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60789

**<p><b>Что является результатом выполнения функции?<br>void main()<br>{<br> char a = 65;<br> char b = ~a;<br> printf("%d", b);<br> cin &gt;&gt; a;<br>}</b></p>**

1. <p><b>0</b></p>

2. <p><b>65</b></p>

3. <p><b>66</b></p>

4. <p><b>-65</b></p>

5. <p><b>-66</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60793

**<p><b>Что является результатом выполнения функции?<br>void main()<br>{<br>char a = 15;<br>char b = 11;<br>char c = a | b;<br>printf("%d", c);<br>cin &gt;&gt; a;<br>}</b></p>**

1. <p><b>11</b></p>

2. <p><b>15</b></p>

3. <p><b>0</b></p>

4. <p><b>1</b></p>

5. <p><b>165</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60791

**<p><b>Что является результатом выполнения функции?void main()<br>void main()<br>{<br>char a = 12;<br>char b = 85;<br>char c = a ^ b;<br>printf("%d", c);<br>cin &gt;&gt; a;<br>}</b></p>**

1. <p><b>0</b></p>

2. <p><b>89</b></p>

3. <p><b>12</b></p>

4. <p><b>85</b></p>

5. <p><b>1285</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60795

**<p><b>Что является результатом операции 10111011 &amp; 00001000?</b></p>**

1. <p><b>10111011</b></p>

2. <p><b>00001000</b></p>

3. <p><b>01000100</b></p>

4. <p><b>11110111</b></p>

5. <p><b>1011101100001000</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60786

**<p><b>В каких режимах может работать поток?</b></p>**

1. <p><b>Целочисленном</b></p>

2. <p><b>Структурном</b></p>

3. <p><b>Текстовом</b></p>

4. <p><b>Табличном</b></p>

5. <p><b>Бинарном</b></p>

Ответ: 3, 5

Комментарий: 60809

**<p><b>Выберите верное утверждение:</b></p>**

1. <p><b>Файлы: файлы, которые хранятся на жестком диске </b></p>

2. <p><b>Экран монитора: файл, в который можно выводить информацию </b></p>

3. <p><b>Клавиатура: файл, из которого можно считывать информацию</b></p>

4. <p><b>Принтер: файл, в который можно выводить информацию</b></p>

5. <p><b>Модем: файл, из которого можно считывать информацию и в который можно записывать информацию </b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5

Комментарий: 60804

**<p><b>Выполняется ли буферизация и форматирование в функциях низкоуровнего ввода/вывода?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60832

**<p><b>Для чего используется функция clearerr?</b></p>**

1. <p><b>Работает с индикатором ошибки</b></p>

2. <p><b>Работает с индикатором конца файла</b></p>

3. <p><b>Работает с индикатором позиции</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60838

**<p><b>Для чего используется функция fclose?</b></p>**

1. <p><b>Для перенаправления потока</b></p>

2. <p><b>Для работы с индикаторами ошибки</b></p>

3. <p><b>Для присоединения потока</b></p>

4. <p><b>Для отсоединения потока</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60835

**<p><b>Для чего используется функция feof?</b></p>**

1. <p><b>Работает с индикатором ошибки</b></p>

2. <p><b>Работает с индикатором конца файла</b></p>

3. <p><b>Работает с индикатором позиции</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60839

**<p><b>Для чего используется функция ferror?</b></p>**

1. <p><b>Работает с индикатором ошибки</b></p>

2. <p><b>Работает с индикатором конца файла</b></p>

3. <p><b>Работает с индикатором позиции</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60837

**<p><b>Для чего используется функция fgetpos?</b></p>**

1. <p><b>Работает с индикатором ошибки</b></p>

2. <p><b>Работает с индикатором конца файла</b></p>

3. <p><b>Работает с индикатором позиции</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60843

**<p><b>Для чего используется функция freopen?</b></p>**

1. <p><b>Для перенаправления потока</b></p>

2. <p><b>Для работы с индикаторами ошибки</b></p>

3. <p><b>Для присоединения потока</b></p>

4. <p><b>Для отсоединения потока</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60836

**<p><b>Для чего используется функция fseek?</b></p>**

1. <p><b>Работает с индикатором ошибки</b></p>

2. <p><b>Работает с индикатором конца файла</b></p>

3. <p><b>Работает с индикатором позиции</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60841

**<p><b>Для чего используется функция ftell?</b></p>**

1. <p><b>Работает с индикатором ошибки</b></p>

2. <p><b>Работает с индикатором конца файла</b></p>

3. <p><b>Работает с индикатором позиции</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60842

**<p><b>Для чего используется функция rewind?</b></p>**

1. <p><b>Работает с индикатором ошибки</b></p>

2. <p><b>Работает с индикатором конца файла</b></p>

3. <p><b>Работает с индикатором позиции</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60840

**<p><b>Для чего используются функции fprintf, fscanf?</b></p>**

1. <p><b>Для записи и чтения символов из текстового файла</b></p>

2. <p><b>Для записи и чтения символов из бинарного файла</b></p>

3. <p><b>Для записи и чтения строк из символьного потока</b></p>

4. <p><b>Для форматированного ввода-вывода в текстовые файлы</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60846

**<p><b>Для чего используются функции fputc, putc, fgetc, getc?</b></p>**

1. <p><b>Для записи и чтения символов из текстового файла</b></p>

2. <p><b>Для записи и чтения символов из бинарного файла</b></p>

3. <p><b>Для записи и чтения строк из символьного потока</b></p>

4. <p><b>Для форматированного ввода-вывода в текстовые файлы</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60844

**<p><b>Для чего используются функции fputs и fgets?</b></p>**

1. <p><b>Для записи и чтения символов из текстового файла</b></p>

2. <p><b>Для записи и чтения символов из бинарного файла</b></p>

3. <p><b>Для записи и чтения строк из символьного потока</b></p>

4. <p><b>Для форматированного ввода-вывода в текстовые файлы</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60845

**<p><b>Как поступит программа при открытии файла на запись («w»)?</b></p>**

1. <p><b>Если файл не существовал, то он создастся и откроется на запись</b></p>

2. <p><b>Если файл не существовал, то запись в него не будет осуществлена, и программа выдаст ошибку</b></p>

3. <p><b>Если он существовал, то он сначала будет уничтожен, а затем создан заново, и потом файл будет открыт на запись</b></p>

4. <p><b>Если он существовал, то файл будет открыт с возможностью дальнейшей записи в него </b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60816

**<p><b>Как представляется файл в языке Си?</b></p>**

1. <p><b>Массивом</b></p>

2. <p><b>Кучей</b></p>

3. <p><b>Стеком</b></p>

4. <p><b>Структурой</b></p>

5. <p><b>Указателем</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60806

**<p><b>Как рассматриваются файлы в потоковых функциях ввода/вывода?</b></p>**

1. <p><b>Поток отдельных символов</b></p>

2. <p><b>Массив</b></p>

3. <p><b>Структура</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60831

**<p><b>Какая операция служит переключением ввода?</b></p>**

1. <p><b>&lt;&lt;</b></p>

2. <p><b>&gt;&gt;</b></p>

3. <p><b>&lt;</b></p>

4. <p><b>&gt;</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60824

**<p><b>Какая операция служит переключением вывода?</b></p>**

1. <p><b>&lt;&lt;</b></p>

2. <p><b>&gt;&gt;</b></p>

3. <p><b>&lt;</b></p>

4. <p><b>&gt;</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60823

**<p><b>Какая ошибка соответствует коду EDOM?</b></p>**

1. <p><b>Ошибка области определения</b></p>

2. <p><b>Ошибочная последовательность байтов</b></p>

3. <p><b>Слишком большой результат</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60819

**<p><b>Какая ошибка соответствует коду EILSEQ?</b></p>**

1. <p><b>Ошибка области определения</b></p>

2. <p><b>Ошибочная последовательность байтов</b></p>

3. <p><b>Слишком большой результат</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60820

**<p><b>Какая ошибка соответствует коду ERANGE?</b></p>**

1. <p><b>Ошибка области определения</b></p>

2. <p><b>Ошибочная последовательность байтов</b></p>

3. <p><b>Слишком большой результат</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60821

**<p><b>Какая функция используется для считывания файла?</b></p>**

1. <p><b>fopen()</b></p>

2. <p><b>fscanf()</b></p>

3. <p><b>fprintf()</b></p>

4. <p><b>fclose()</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60815

**<p><b>Какая функция позволяет читать файл нелинейно?</b></p>**

1. <p><b>open</b></p>

2. <p><b>mmap</b></p>

3. <p><b>fprintf</b></p>

4. <p><b>fileread</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60852

**<p><b>Какие значения может принимать параметр mode?</b></p>**

1. <p><b>«w»</b></p>

2. <p><b>«a»</b></p>

3. <p><b>«rb»</b></p>

4. <p><b>«wb»</b></p>

5. <p><b>«r+» или «w+»</b></p>

6. <p><b>«r+b»</b></p>

7. <p><b>«ab+»</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Комментарий: 60833

**<p><b>Какие из потоков при открытии по умолчанию не буферизуются?</b></p>**

1. <p><b>stdin</b></p>

2. <p><b>stdout</b></p>

3. <p><b>stderr</b></p>

4. <p><b>stdprn</b></p>

5. <p><b>stdaux</b></p>

Ответ: 3, 5

Комментарий: 60812

**<p><b>Какие методы используются для организации связи программы с файлом?</b></p>**

1. <p><b>&lt; &gt; </b></p>

2. <p><b>fopen()</b></p>

3. <p><b>fclose()</b></p>

4. <p><b>&lt;&lt; &gt;&gt;</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60813

**<p><b>Какие операции можно выполнять над потоком?</b></p>**

1. <p><b>Считывание блока данных из потока в оперативную память;</b></p>

2. <p><b>Запись блока данных из оперативной памяти в поток;</b></p>

3. <p><b>Обновление блока данных в потоке;</b></p>

4. <p><b>Считывание записи из потока;</b></p>

5. <p><b>Занесение записи в поток;</b></p>

6. <p><b>Нет верного варианта ответа.</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5

Комментарий: 60810

**<p><b>Какие потоки не закрывает функция fcloseall()?</b></p>**

1. <p><b>stdin</b></p>

2. <p><b>stdout</b></p>

3. <p><b>stderr</b></p>

4. <p><b>stdprn</b></p>

5. <p><b>stdaux</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5

Комментарий: 60817

**<p><b>Какие потоки открываются автоматически при выполнении программы с потоковыми функциями?</b></p>**

1. <p><b>stdin</b></p>

2. <p><b>stdout</b></p>

3. <p><b>stderr</b></p>

4. <p><b>stdprn</b></p>

5. <p><b>stdaux</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5

Комментарий: 60811

**<p><b>Какие проблемы могут возникать при работе с функциями printf и scanf?</b></p>**

1. <p><b>Проблема безопасности</b></p>

2. <p><b>Проблема безопасной работы со стеком</b></p>

3. <p><b>Форматная строка не компилируется</b></p>

4. <p><b>Проблема памяти</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60805

**<p><b>Какие существуют типы функций ввода/вывода?</b></p>**

1. <p><b>Потоковые</b></p>

2. <p><b>Высокоуровневые</b></p>

3. <p><b>Работающие с консолью</b></p>

4. <p><b>Работающие с портами</b></p>

5. <p><b>Низкоуровневые</b></p>

Ответ: 1, 3, 4, 5

Комментарий: 60830

**<p><b>Какие функции ввода/вывода относят к низкоуровневым?</b></p>**

1. <p><b>gets()</b></p>

2. <p><b>fclose()</b></p>

3. <p><b>close()</b></p>

4. <p><b>open()</b></p>

5. <p><b>unlink()</b></p>

Ответ: 3, 4, 5

Комментарий: 60850

**<p><b>Какие функции используются для работы с буфером?</b></p>**

1. <p><b>setvbuf</b></p>

2. <p><b>fgetpos</b></p>

3. <p><b>setbuf</b></p>

4. <p><b>fflush</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: 60847

**<p><b>Какие функции относятся к служебным для работы с файлами?</b></p>**

1. <p><b>remove</b></p>

2. <p><b>rename</b></p>

3. <p><b>tmpfile</b></p>

4. <p><b>tmpnam</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60849

**<p><b>Какие функции предназначены для работы со стандартными потоками?</b></p>**

1. <p><b>putchar</b></p>

2. <p><b>getchar</b></p>

3. <p><b>puts</b></p>

4. <p><b>gets</b></p>

5. <p><b>perror</b></p>

6. <p><b>getline</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5

Комментарий: 60848

**<p><b>Какие функции принадлежат к библиотеке Win32 API?</b></p>**

1. <p><b>Open()</b></p>

2. <p><b>Mmap()</b></p>

3. <p><b>FileCreate(...)</b></p>

4. <p><b>FileOpen(...)</b></p>

Ответ: 3, 4

Комментарий: 60853

**<p><b>Какой заголовочный файл необходимо подключить для низкоуровневых функций?</b></p>**

1. <p><b>stdin</b></p>

2. <p><b>stdout</b></p>

3. <p><b>stderr</b></p>

4. <p><b>stdprn</b></p>

5. <p><b>stdio </b></p>

6. <p><b>Подключение не требуется</b></p>

Ответ: 6

Комментарий: 60851

**<p><b>Логический интерфейс, который обеспечивает доступ к файлу – это</b></p>**

1. <p><b>Стек </b></p>

2. <p><b>Файл</b></p>

3. <p><b>Поток</b></p>

4. <p><b>Документ</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60808

**<p><b>Может ли ЭВМ вводить данные из любого источника?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60822

**<p><b>Можно ли осуществить соединение выходного потока одной программы с входным потоком другой?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60827

**<p><b>Найдите верное утверждение.</b></p>**

1. <p><b>Операция переключения связывает выполняемую программу (в том числе и стандартные команды ОС UNIX) с некоторым файлом. Она не может использоваться для связи одного файла с другим или одной программы с другой.</b></p>

2. <p><b>Имя выполняемой программы должно стоять слева от знака операции, а имя файла — справа от него.</b></p>

3. <p><b>При использовании этих операций ввод не может осуществляться более чем из одного файла, а вывод — более чем в один файл.</b></p>

4. <p><b>Обычно между именем и операцией пробелы не обязательны кроме тех редких случаев, когда используются некоторые символы специального назначения в интерпретаторе команд UNIX.</b></p>

5. <p><b>Нет верного варианта </b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60825

**<p><b>Найдите ошибочный пример, если addup и count — выполняемые программы, a fish и stars — текстовые файлы.</b></p>**

1. <p><b>fish &gt; stars </b></p>

2. <p><b>addup &lt; count </b></p>

3. <p><b>stars &gt; count</b></p>

4. <p><b>addup &lt; fish &lt; stars </b></p>

5. <p><b>count &gt; stars &gt; fish </b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5

Комментарий: 60826

**<p><b>Последовательность байтов, хранящихся на внешнем носителе информации – это</b></p>**

1. <p><b>Стек </b></p>

2. <p><b>Файл</b></p>

3. <p><b>Поток</b></p>

4. <p><b>Документ</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60807

**<p><b>С помощью какого символа организуется конвейерная пересылка?</b></p>**

1. <p><b>&lt;</b></p>

2. <p><b>&gt;</b></p>

3. <p><b>&lt;&lt;</b></p>

4. <p><b>&gt;&gt;</b></p>

5. <p><b>|</b></p>

6. <p><b>&amp;</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60828

**<p><b>Сколько байт запишется в файл при открытии его с параметром "wt", если в функцию передано слово Hello?</b></p>**

1. <p><b>5</b></p>

2. <p><b>7</b></p>

3. <p><b>4</b></p>

4. <p><b>6</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60829

**<p><b>Сколько параметров содержит функция fopen()?</b></p>**

1. <p><b>4</b></p>

2. <p><b>2</b></p>

3. <p><b>3</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60814

**<p><b>Что происходит при открытии файла в режимах «a», «ab», «a+», «a+b»?</b></p>**

1. <p><b>Если файл с заданным именем существует, то его содержимое стирается, а индикатор позиции устанавливается на начало файла.</b></p>

2. <p><b>Если файл с заданным именем существует, то он открывается, и индикатор позиции устанавливается на конец файла.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60834

**<p><b>Что хранит функция errno?</b></p>**

1. <p><b>Результат выполнения программы</b></p>

2. <p><b>Код последней ошибки</b></p>

3. <p><b>Целочисленный код последней ошибки</b></p>

4. <p><b>Ошибки области определения</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60818

**<p><b>Возможен ли в С++ форматированный вывод, который используется в языке C функцией printf()?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60878

**<p><b>Глобальная функция, которая изменяет поток – это</b></p>**

1. <p><b>форматирующие функции</b></p>

2. <p><b>флаги</b></p>

3. <p><b>манипуляторы</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60905

**<p><b>К какой группе относится манипулятор setbase?</b></p>**

1. <p><b>Простые</b></p>

2. <p><b>Параметризованные</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60906

**<p><b>Как называются классы для работы с файлами на С++?</b></p>**

1. <p><b>std::istream </b></p>

2. <p><b>streams</b></p>

3. <p><b>std::ostream</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60860

**<p><b>Какая библиотека осуществляет ввод/вывод через cin, cout, cerr и clog?</b></p>**

1. <p><b>Библиотека С небуферизированного ввода/вывода</b></p>

2. <p><b>Буферизированный ввод/вывод ANSI С</b></p>

3. <p><b>Библиотека С ввода/вывода на консоль и в порты</b></p>

4. <p><b>Библиотека Microsoft классов iostream </b></p>

5. <p><b>Библиотека Microsoft Foundation Class</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60875

**<p><b>Какая функция вводит символ из входного потока?</b></p>**

1. <p><b>gcount</b></p>

2. <p><b>get</b></p>

3. <p><b>getline</b></p>

4. <p><b>ignore</b></p>

5. <p><b>peek</b></p>

6. <p><b>putback</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60893

**<p><b>Какая функция вводит строки из файла?</b></p>**

1. <p><b>gcount</b></p>

2. <p><b>get</b></p>

3. <p><b>getline</b></p>

4. <p><b>ignore</b></p>

5. <p><b>peek</b></p>

6. <p><b>putback</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60894

**<p><b>Какая функция возвращает в поток символ, предварительно извлеченный из потока?</b></p>**

1. <p><b>read</b></p>

2. <p><b>seekg</b></p>

3. <p><b>sync</b></p>

4. <p><b>unget</b></p>

5. <p><b>str</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60901

**<p><b>Какая функция возвращает количество символов, прочитанных последней не форматирующей операцией ввода?</b></p>**

1. <p><b>gcount</b></p>

2. <p><b>get</b></p>

3. <p><b>getline</b></p>

4. <p><b>ignore</b></p>

5. <p><b>peek</b></p>

6. <p><b>putback</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60892

**<p><b>Какая функция возвращает символ в буфер?</b></p>**

1. <p><b>gcount</b></p>

2. <p><b>get</b></p>

3. <p><b>getline</b></p>

4. <p><b>ignore</b></p>

5. <p><b>peek</b></p>

6. <p><b>putback</b></p>

Ответ: 6

Комментарий: 60897

**<p><b>Какая функция выводит символ в файл?</b></p>**

1. <p><b>flush</b></p>

2. <p><b>put</b></p>

3. <p><b>seekp</b></p>

4. <p><b>tellp</b></p>

5. <p><b>str</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60887

**<p><b>Какая функция выполняет запись и чтение строки в поток?</b></p>**

1. <p><b>flush</b></p>

2. <p><b>put</b></p>

3. <p><b>seekp</b></p>

4. <p><b>write</b></p>

5. <p><b>str</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60890

**<p><b>Какая функция очищает буфер?</b></p>**

1. <p><b>flush</b></p>

2. <p><b>put</b></p>

3. <p><b>seekp</b></p>

4. <p><b>tellp</b></p>

5. <p><b>str</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60886

**<p><b>Какая функция пишет последовательность символов (байтов) в файл?</b></p>**

1. <p><b>flush</b></p>

2. <p><b>put</b></p>

3. <p><b>seekp</b></p>

4. <p><b>write</b></p>

5. <p><b>str</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60889

**<p><b>Какая функция позволяет считывать информацию включая пробельные символы, до тех пор, пока не будет введено указанное максимальное число символов или считывание будет продолжаться до следующего символа перевода строки?</b></p>**

1. <p><b>cin.get</b></p>

2. <p><b>cin</b></p>

3. <p><b>cout</b></p>

4. <p><b>cout.get</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60874

**<p><b>Какая функция синхронизирует буфер потока с внешним устройством?</b></p>**

1. <p><b>read</b></p>

2. <p><b>seekg</b></p>

3. <p><b>sync</b></p>

4. <p><b>unget</b></p>

5. <p><b>str</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60900

**<p><b>Какая функция удаляет символы из буфера потока?</b></p>**

1. <p><b>gcount</b></p>

2. <p><b>get</b></p>

3. <p><b>getline</b></p>

4. <p><b>ignore</b></p>

5. <p><b>peek</b></p>

6. <p><b>putback</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60895

**<p><b>Какая функция устанавливает указатель позиции файла для метода get?</b></p>**

1. <p><b>read</b></p>

2. <p><b>seekg</b></p>

3. <p><b>sync</b></p>

4. <p><b>unget</b></p>

5. <p><b>str</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60899

**<p><b>Какая функция устанавливает, а какая читает позицию в файле?</b></p>**

1. <p><b>flush</b></p>

2. <p><b>put</b></p>

3. <p><b>seekp</b></p>

4. <p><b>tellp</b></p>

5. <p><b>str</b></p>

Ответ: 3, 4

Комментарий: 60888

**<p><b>Какая функция читает блок данных из файла?</b></p>**

1. <p><b>read</b></p>

2. <p><b>seekg</b></p>

3. <p><b>sync</b></p>

4. <p><b>unget</b></p>

5. <p><b>str</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60898

**<p><b>Какая функция читает символ, но не удаляет его из буфера?</b></p>**

1. <p><b>gcount</b></p>

2. <p><b>get</b></p>

3. <p><b>getline</b></p>

4. <p><b>ignore</b></p>

5. <p><b>peek</b></p>

6. <p><b>putback</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60896

**<p><b>Какие встроенные типы поддерживает оператор вставки в поток?</b></p>**

1. <p><b>bool</b></p>

2. <p><b>char</b></p>

3. <p><b>short</b></p>

4. <p><b>double</b></p>

5. <p><b>void\*</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5

Комментарий: 60870

**<p><b>Какие заголовочные файлы содержат интерфейсы классов из стандартной библиотеки ввода/вывода?</b></p>**

1. <p><b>&lt;ios&gt;</b></p>

2. <p><b>&lt;istream&gt;</b></p>

3. <p><b>&lt;ostream&gt;</b></p>

4. <p><b>&lt;iostream&gt;</b></p>

5. <p><b>&lt;fstream&gt;</b></p>

6. <p><b>&lt;sstream&gt;</b></p>

7. <p><b>&lt;streambuf&gt;</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Комментарий: 60855

**<p><b>Какие категории классов потоков существуют в С++?</b></p>**

1. <p><b>Классы потокового ввода</b></p>

2. <p><b>Классы потокового вывода</b></p>

3. <p><b>Классы потокового ввода/вывода</b></p>

4. <p><b>Классы буферизированных потоков</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60863

**<p><b>Какие классы предусматривает библиотека ввода/вывода С++ для работы с файлами?</b></p>**

1. <p><b>ifstream</b></p>

2. <p><b>ofstream</b></p>

3. <p><b>fstream.</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60880

**<p><b>Какие методы относятся к методам класса ios?</b></p>**

1. <p><b>clear</b></p>

2. <p><b>eof</b></p>

3. <p><b>exception</b></p>

4. <p><b>fail</b></p>

5. <p><b>fill</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5

Комментарий: 60884

**<p><b>Какие методы относятся к методам класса ostream?</b></p>**

1. <p><b>flush</b></p>

2. <p><b>put</b></p>

3. <p><b>seekp</b></p>

4. <p><b>tellp</b></p>

5. <p><b>write</b></p>

6. <p><b>fill</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5

Комментарий: 60885

**<p><b>Какие методы относятся к методам класса ostream?</b></p>**

1. <p><b>get</b></p>

2. <p><b>getline</b></p>

3. <p><b>ignore</b></p>

4. <p><b>write</b></p>

5. <p><b>fill</b></p>

6. <p><b>peek</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 6

Комментарий: 60891

**<p><b>Какие операции используются для потокового ввода/вывода в С++?</b></p>**

1. <p><b>&lt;&lt; &gt;&gt;</b></p>

2. <p><b>&lt; </b></p>

3. <p><b>Printf()</b></p>

4. <p><b>Scanf()&gt;</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60864

**<p><b>Какие параметры имеет метод класса ostrstream()?</b></p>**

1. <p><b>Тип данных</b></p>

2. <p><b>Количество вводимых символов</b></p>

3. <p><b>Указатель на массив символов</b></p>

4. <p><b>Выводимая информация</b></p>

5. <p><b>Размер массива</b></p>

6. <p><b>Метод открытия<br></b></p>

Ответ: 3, 5, 6

Комментарий: 60877

**<p><b>Какие потоки связаны с видеодисплеем?</b></p>**

1. <p><b>cin</b></p>

2. <p><b>cout</b></p>

3. <p><b>сеrr</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60866

**<p><b>Какие преимущества предоставляет библиотека потоков С++?</b></p>**

1. <p><b>Безопасность типов</b></p>

2. <p><b>Расширяемость для новых типов</b></p>

3. <p><b>Простота</b></p>

4. <p><b>Последовательность</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60868

**<p><b>Какие производные классы содержит в себе базовый класс basic\_ios?</b></p>**

1. <p><b>basic\_istream</b></p>

2. <p><b>basic\_ostream</b></p>

3. <p><b>basic\_iostream</b></p>

4. <p><b>basic\_streambuf</b></p>

5. <p><b>basic\_outstream </b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60859

**<p><b>Какие средства использует библиотека ввода/вывода в С++ для управления форматированием?</b></p>**

1. <p><b>форматирующие функции</b></p>

2. <p><b>флаги</b></p>

3. <p><b>манипуляторы</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60902

**<p><b>Каким образом организована стандартная библиотека ввода/вывода в С++?</b></p>**

1. <p><b>Массив</b></p>

2. <p><b>Структура</b></p>

3. <p><b>Иерархия шаблонов классов</b></p>

4. <p><b>Класс</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60854

**<p><b>Какое из направлений смещений принимает значение относительно текущей позиции?</b></p>**

1. <p><b>ios:: beg</b></p>

2. <p><b>ios:: cur</b></p>

3. <p><b>ios:: end</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60882

**<p><b>Какой вид ввода/вывода осуществляет только форматирование?</b></p>**

1. <p><b>Файловый ввод/вывод</b></p>

2. <p><b>Резидентные в памяти потоки</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60903

**<p><b>Какой класс обеспечивает базовые операции ввода в С++?</b></p>**

1. <p><b>ostream</b></p>

2. <p><b>fstream</b></p>

3. <p><b>istream</b></p>

4. <p><b>ofstream</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60861

**<p><b>Какой класс обеспечивает базовые операции вывода в С++?</b></p>**

1. <p><b>ostream</b></p>

2. <p><b>fstream</b></p>

3. <p><b>istream</b></p>

4. <p><b>ofstream</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60862

**<p><b>Какой метод класса устанавливает или читает положение указателя записи?</b></p>**

1. <p><b>seekg()</b></p>

2. <p><b>seekp()</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60881

**<p><b>Какой оператор выполняет ввод в поток?</b></p>**

1. <p><b>&lt;</b></p>

2. <p><b>&gt;</b></p>

3. <p><b>&lt;&lt;</b></p>

4. <p><b>&gt;&gt;</b></p>

5. <p><b>Перегруженный &lt;&lt;</b></p>

6. <p><b>Перегруженный &gt;&gt;</b></p>

Ответ: 6

Комментарий: 60871

**<p><b>Какой оператор выполняет вывод в поток?</b></p>**

1. <p><b>&lt;</b></p>

2. <p><b>&gt;</b></p>

3. <p><b>&lt;&lt;</b></p>

4. <p><b>&gt;&gt;</b></p>

5. <p><b>Перегруженный &lt;&lt;</b></p>

6. <p><b>Перегруженный &gt;&gt;</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60869

**<p><b>Какой оператор разрешает печать значения со знаком + перед числом?</b></p>**

1. <p><b>cout.precision(2);</b></p>

2. <p><b>cout.fill ('+');</b></p>

3. <p><b>cout.setf (ios:: showpos);</b></p>

4. <p><b>cout.setf (ios:: scientific);</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60879

**<p><b>Какой поток в С++ является аналогом stderr?</b></p>**

1. <p><b>cin</b></p>

2. <p><b>cout</b></p>

3. <p><b>сеrr</b></p>

4. <p><b>clog</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60865

**<p><b>Какую информацию поддерживают объекты типа ios\_base?</b></p>**

1. <p><b>флаги форматирования</b></p>

2. <p><b>длину полей ввода-вывода</b></p>

3. <p><b>разрешимость дисплея</b></p>

4. <p><b>состояние ошибки</b></p>

5. <p><b>маску исключений</b></p>

6. <p><b>стек вызовов callback функций при наступлении некоторых событий</b></p>

7. <p><b>внутренний массив с элементами типа long</b></p>

8. <p><b>внутренний массив с элементами типа void\*</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Комментарий: 60883

**<p><b>Можно ли использовать extern вместе со строкой?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60904

**<p><b>Операция вставки в С++ генерирует автоматически символ перевода строки?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60872

**<p><b>Преимуществом какого языка является возможность перегрузки операций?</b></p>**

1. <p><b>С</b></p>

2. <p><b>С++</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60867

**<p><b>При помощи каких функций осуществляется манипулирование флагами статуса формата?</b></p>**

1. <p><b>setf()</b></p>

2. <p><b>flag()</b></p>

3. <p><b>status()</b></p>

4. <p><b>unsetf()</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60876

**<p><b>С какими иерархиями классов работает система ввода/вывода С++?</b></p>**

1. <p><b>ASCII-символами, имеющими длину 8 бит</b></p>

2. <p><b>ASCII-символами, имеющими длину 16 бит</b></p>

3. <p><b>UNICODE-символами, имеющими длину 8 бит</b></p>

4. <p><b>UNICODE-символами, имеющими длину 16 бит</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60858

**<p><b>С какими стандартными файлами связаны стандартные потоки С++?</b></p>**

1. <p><b>stdin</b></p>

2. <p><b>stdout</b></p>

3. <p><b>stderr</b></p>

4. <p><b>stderr</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60857

**<p><b>Сколько предопределенных стандартных потоков создаются, когда выполняется программа на С++?</b></p>**

1. <p><b>4</b></p>

2. <p><b>6</b></p>

3. <p><b>8</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60856

**<p><b>Считывает ли информацию с пробелами операция выделения С++?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60873

**<p><b>Возможен ли в С++ форматированный вывод, который используется в языке C функцией printf()?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60878

**<p><b>Глобальная функция, которая изменяет поток – это</b></p>**

1. <p><b>форматирующие функции</b></p>

2. <p><b>флаги</b></p>

3. <p><b>манипуляторы</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60905

**<p><b>К какой группе относится манипулятор setbase?</b></p>**

1. <p><b>Простые</b></p>

2. <p><b>Параметризованные</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60906

**<p><b>Как называются классы для работы с файлами на С++?</b></p>**

1. <p><b>std::istream </b></p>

2. <p><b>streams</b></p>

3. <p><b>std::ostream</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60860

**<p><b>Какая библиотека осуществляет ввод/вывод через cin, cout, cerr и clog?</b></p>**

1. <p><b>Библиотека С небуферизированного ввода/вывода</b></p>

2. <p><b>Буферизированный ввод/вывод ANSI С</b></p>

3. <p><b>Библиотека С ввода/вывода на консоль и в порты</b></p>

4. <p><b>Библиотека Microsoft классов iostream </b></p>

5. <p><b>Библиотека Microsoft Foundation Class</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60875

**<p><b>Какая функция вводит символ из входного потока?</b></p>**

1. <p><b>gcount</b></p>

2. <p><b>get</b></p>

3. <p><b>getline</b></p>

4. <p><b>ignore</b></p>

5. <p><b>peek</b></p>

6. <p><b>putback</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60893

**<p><b>Какая функция вводит строки из файла?</b></p>**

1. <p><b>gcount</b></p>

2. <p><b>get</b></p>

3. <p><b>getline</b></p>

4. <p><b>ignore</b></p>

5. <p><b>peek</b></p>

6. <p><b>putback</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60894

**<p><b>Какая функция возвращает в поток символ, предварительно извлеченный из потока?</b></p>**

1. <p><b>read</b></p>

2. <p><b>seekg</b></p>

3. <p><b>sync</b></p>

4. <p><b>unget</b></p>

5. <p><b>str</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60901

**<p><b>Какая функция возвращает количество символов, прочитанных последней не форматирующей операцией ввода?</b></p>**

1. <p><b>gcount</b></p>

2. <p><b>get</b></p>

3. <p><b>getline</b></p>

4. <p><b>ignore</b></p>

5. <p><b>peek</b></p>

6. <p><b>putback</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60892

**<p><b>Какая функция возвращает символ в буфер?</b></p>**

1. <p><b>gcount</b></p>

2. <p><b>get</b></p>

3. <p><b>getline</b></p>

4. <p><b>ignore</b></p>

5. <p><b>peek</b></p>

6. <p><b>putback</b></p>

Ответ: 6

Комментарий: 60897

**<p><b>Какая функция выводит символ в файл?</b></p>**

1. <p><b>flush</b></p>

2. <p><b>put</b></p>

3. <p><b>seekp</b></p>

4. <p><b>tellp</b></p>

5. <p><b>str</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60887

**<p><b>Какая функция выполняет запись и чтение строки в поток?</b></p>**

1. <p><b>flush</b></p>

2. <p><b>put</b></p>

3. <p><b>seekp</b></p>

4. <p><b>write</b></p>

5. <p><b>str</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60890

**<p><b>Какая функция очищает буфер?</b></p>**

1. <p><b>flush</b></p>

2. <p><b>put</b></p>

3. <p><b>seekp</b></p>

4. <p><b>tellp</b></p>

5. <p><b>str</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60886

**<p><b>Какая функция пишет последовательность символов (байтов) в файл?</b></p>**

1. <p><b>flush</b></p>

2. <p><b>put</b></p>

3. <p><b>seekp</b></p>

4. <p><b>write</b></p>

5. <p><b>str</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60889

**<p><b>Какая функция позволяет считывать информацию включая пробельные символы, до тех пор, пока не будет введено указанное максимальное число символов или считывание будет продолжаться до следующего символа перевода строки?</b></p>**

1. <p><b>cin.get</b></p>

2. <p><b>cin</b></p>

3. <p><b>cout</b></p>

4. <p><b>cout.get</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60874

**<p><b>Какая функция синхронизирует буфер потока с внешним устройством?</b></p>**

1. <p><b>read</b></p>

2. <p><b>seekg</b></p>

3. <p><b>sync</b></p>

4. <p><b>unget</b></p>

5. <p><b>str</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60900

**<p><b>Какая функция удаляет символы из буфера потока?</b></p>**

1. <p><b>gcount</b></p>

2. <p><b>get</b></p>

3. <p><b>getline</b></p>

4. <p><b>ignore</b></p>

5. <p><b>peek</b></p>

6. <p><b>putback</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60895

**<p><b>Какая функция устанавливает указатель позиции файла для метода get?</b></p>**

1. <p><b>read</b></p>

2. <p><b>seekg</b></p>

3. <p><b>sync</b></p>

4. <p><b>unget</b></p>

5. <p><b>str</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60899

**<p><b>Какая функция устанавливает, а какая читает позицию в файле?</b></p>**

1. <p><b>flush</b></p>

2. <p><b>put</b></p>

3. <p><b>seekp</b></p>

4. <p><b>tellp</b></p>

5. <p><b>str</b></p>

Ответ: 3, 4

Комментарий: 60888

**<p><b>Какая функция читает блок данных из файла?</b></p>**

1. <p><b>read</b></p>

2. <p><b>seekg</b></p>

3. <p><b>sync</b></p>

4. <p><b>unget</b></p>

5. <p><b>str</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60898

**<p><b>Какая функция читает символ, но не удаляет его из буфера?</b></p>**

1. <p><b>gcount</b></p>

2. <p><b>get</b></p>

3. <p><b>getline</b></p>

4. <p><b>ignore</b></p>

5. <p><b>peek</b></p>

6. <p><b>putback</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60896

**<p><b>Какие встроенные типы поддерживает оператор вставки в поток?</b></p>**

1. <p><b>bool</b></p>

2. <p><b>char</b></p>

3. <p><b>short</b></p>

4. <p><b>double</b></p>

5. <p><b>void\*</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5

Комментарий: 60870

**<p><b>Какие заголовочные файлы содержат интерфейсы классов из стандартной библиотеки ввода/вывода?</b></p>**

1. <p><b>&lt;ios&gt;</b></p>

2. <p><b>&lt;istream&gt;</b></p>

3. <p><b>&lt;ostream&gt;</b></p>

4. <p><b>&lt;iostream&gt;</b></p>

5. <p><b>&lt;fstream&gt;</b></p>

6. <p><b>&lt;sstream&gt;</b></p>

7. <p><b>&lt;streambuf&gt;</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Комментарий: 60855

**<p><b>Какие категории классов потоков существуют в С++?</b></p>**

1. <p><b>Классы потокового ввода</b></p>

2. <p><b>Классы потокового вывода</b></p>

3. <p><b>Классы потокового ввода/вывода</b></p>

4. <p><b>Классы буферизированных потоков</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60863

**<p><b>Какие классы предусматривает библиотека ввода/вывода С++ для работы с файлами?</b></p>**

1. <p><b>ifstream</b></p>

2. <p><b>ofstream</b></p>

3. <p><b>fstream.</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60880

**<p><b>Какие методы относятся к методам класса ios?</b></p>**

1. <p><b>clear</b></p>

2. <p><b>eof</b></p>

3. <p><b>exception</b></p>

4. <p><b>fail</b></p>

5. <p><b>fill</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5

Комментарий: 60884

**<p><b>Какие методы относятся к методам класса ostream?</b></p>**

1. <p><b>flush</b></p>

2. <p><b>put</b></p>

3. <p><b>seekp</b></p>

4. <p><b>tellp</b></p>

5. <p><b>write</b></p>

6. <p><b>fill</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5

Комментарий: 60885

**<p><b>Какие методы относятся к методам класса ostream?</b></p>**

1. <p><b>get</b></p>

2. <p><b>getline</b></p>

3. <p><b>ignore</b></p>

4. <p><b>write</b></p>

5. <p><b>fill</b></p>

6. <p><b>peek</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 6

Комментарий: 60891

**<p><b>Какие операции используются для потокового ввода/вывода в С++?</b></p>**

1. <p><b>&lt;&lt; &gt;&gt;</b></p>

2. <p><b>&lt; </b></p>

3. <p><b>Printf()</b></p>

4. <p><b>Scanf()&gt;</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60864

**<p><b>Какие параметры имеет метод класса ostrstream()?</b></p>**

1. <p><b>Тип данных</b></p>

2. <p><b>Количество вводимых символов</b></p>

3. <p><b>Указатель на массив символов</b></p>

4. <p><b>Выводимая информация</b></p>

5. <p><b>Размер массива</b></p>

6. <p><b>Метод открытия<br></b></p>

Ответ: 3, 5, 6

Комментарий: 60877

**<p><b>Какие потоки связаны с видеодисплеем?</b></p>**

1. <p><b>cin</b></p>

2. <p><b>cout</b></p>

3. <p><b>сеrr</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60866

**<p><b>Какие преимущества предоставляет библиотека потоков С++?</b></p>**

1. <p><b>Безопасность типов</b></p>

2. <p><b>Расширяемость для новых типов</b></p>

3. <p><b>Простота</b></p>

4. <p><b>Последовательность</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60868

**<p><b>Какие производные классы содержит в себе базовый класс basic\_ios?</b></p>**

1. <p><b>basic\_istream</b></p>

2. <p><b>basic\_ostream</b></p>

3. <p><b>basic\_iostream</b></p>

4. <p><b>basic\_streambuf</b></p>

5. <p><b>basic\_outstream </b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60859

**<p><b>Какие средства использует библиотека ввода/вывода в С++ для управления форматированием?</b></p>**

1. <p><b>форматирующие функции</b></p>

2. <p><b>флаги</b></p>

3. <p><b>манипуляторы</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60902

**<p><b>Каким образом организована стандартная библиотека ввода/вывода в С++?</b></p>**

1. <p><b>Массив</b></p>

2. <p><b>Структура</b></p>

3. <p><b>Иерархия шаблонов классов</b></p>

4. <p><b>Класс</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60854

**<p><b>Какое из направлений смещений принимает значение относительно текущей позиции?</b></p>**

1. <p><b>ios:: beg</b></p>

2. <p><b>ios:: cur</b></p>

3. <p><b>ios:: end</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60882

**<p><b>Какой вид ввода/вывода осуществляет только форматирование?</b></p>**

1. <p><b>Файловый ввод/вывод</b></p>

2. <p><b>Резидентные в памяти потоки</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60903

**<p><b>Какой класс обеспечивает базовые операции ввода в С++?</b></p>**

1. <p><b>ostream</b></p>

2. <p><b>fstream</b></p>

3. <p><b>istream</b></p>

4. <p><b>ofstream</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60861

**<p><b>Какой класс обеспечивает базовые операции вывода в С++?</b></p>**

1. <p><b>ostream</b></p>

2. <p><b>fstream</b></p>

3. <p><b>istream</b></p>

4. <p><b>ofstream</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60862

**<p><b>Какой метод класса устанавливает или читает положение указателя записи?</b></p>**

1. <p><b>seekg()</b></p>

2. <p><b>seekp()</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60881

**<p><b>Какой оператор выполняет ввод в поток?</b></p>**

1. <p><b>&lt;</b></p>

2. <p><b>&gt;</b></p>

3. <p><b>&lt;&lt;</b></p>

4. <p><b>&gt;&gt;</b></p>

5. <p><b>Перегруженный &lt;&lt;</b></p>

6. <p><b>Перегруженный &gt;&gt;</b></p>

Ответ: 6

Комментарий: 60871

**<p><b>Какой оператор выполняет вывод в поток?</b></p>**

1. <p><b>&lt;</b></p>

2. <p><b>&gt;</b></p>

3. <p><b>&lt;&lt;</b></p>

4. <p><b>&gt;&gt;</b></p>

5. <p><b>Перегруженный &lt;&lt;</b></p>

6. <p><b>Перегруженный &gt;&gt;</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60869

**<p><b>Какой оператор разрешает печать значения со знаком + перед числом?</b></p>**

1. <p><b>cout.precision(2);</b></p>

2. <p><b>cout.fill ('+');</b></p>

3. <p><b>cout.setf (ios:: showpos);</b></p>

4. <p><b>cout.setf (ios:: scientific);</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60879

**<p><b>Какой поток в С++ является аналогом stderr?</b></p>**

1. <p><b>cin</b></p>

2. <p><b>cout</b></p>

3. <p><b>сеrr</b></p>

4. <p><b>clog</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60865

**<p><b>Какую информацию поддерживают объекты типа ios\_base?</b></p>**

1. <p><b>флаги форматирования</b></p>

2. <p><b>длину полей ввода-вывода</b></p>

3. <p><b>разрешимость дисплея</b></p>

4. <p><b>состояние ошибки</b></p>

5. <p><b>маску исключений</b></p>

6. <p><b>стек вызовов callback функций при наступлении некоторых событий</b></p>

7. <p><b>внутренний массив с элементами типа long</b></p>

8. <p><b>внутренний массив с элементами типа void\*</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Комментарий: 60883

**<p><b>Можно ли использовать extern вместе со строкой?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60904

**<p><b>Операция вставки в С++ генерирует автоматически символ перевода строки?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60872

**<p><b>Преимуществом какого языка является возможность перегрузки операций?</b></p>**

1. <p><b>С</b></p>

2. <p><b>С++</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60867

**<p><b>При помощи каких функций осуществляется манипулирование флагами статуса формата?</b></p>**

1. <p><b>setf()</b></p>

2. <p><b>flag()</b></p>

3. <p><b>status()</b></p>

4. <p><b>unsetf()</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60876

**<p><b>С какими иерархиями классов работает система ввода/вывода С++?</b></p>**

1. <p><b>ASCII-символами, имеющими длину 8 бит</b></p>

2. <p><b>ASCII-символами, имеющими длину 16 бит</b></p>

3. <p><b>UNICODE-символами, имеющими длину 8 бит</b></p>

4. <p><b>UNICODE-символами, имеющими длину 16 бит</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60858

**<p><b>С какими стандартными файлами связаны стандартные потоки С++?</b></p>**

1. <p><b>stdin</b></p>

2. <p><b>stdout</b></p>

3. <p><b>stderr</b></p>

4. <p><b>stderr</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60857

**<p><b>Сколько предопределенных стандартных потоков создаются, когда выполняется программа на С++?</b></p>**

1. <p><b>4</b></p>

2. <p><b>6</b></p>

3. <p><b>8</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60856

**<p><b>Считывает ли информацию с пробелами операция выделения С++?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60873

**<p><b>Возможно ли определить качество хеш-функции с помощью имитационного моделирования?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60934

**<p><b>Идея какого метода заключается в преобразовании значения ключа в число, а затем возведении его в квадрат, после чего из него выбираются несколько средних цифр и интерпретируются как адрес записи?</b></p>**

1. <p><b>Метод остатков от деления</b></p>

2. <p><b>Метод функции середины квадрата</b></p>

3. <p><b>Метод свертки</b></p>

4. <p><b>Открытое хеширование</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60925

**<p><b>Как называют значение хеш-функций?</b></p>**

1. <p><b>Профиль сообщения</b></p>

2. <p><b>Дайджест сообщения</b></p>

3. <p><b>Криптографическая контрольная сумма</b></p>

4. <p><b>Цифровой отпечаток</b></p>

5. <p><b>Код аутентичности сообщения</b></p>

6. <p><b>Код обнаружения манипуляций</b></p>

7. <p><b>Нет верного варианта ответа </b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5, 6

Комментарий: 60929

**<p><b>Какая ситуация получила название коллизия?</b></p>**

1. <p><b>Если образуются 2 одинаковые хеш-таблицы</b></p>

2. <p><b>Если имеются одинаковые данные</b></p>

3. <p><b>Если в различных ключах одно и то же хеш-значение</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60910

**<p><b>Какая хеш-функция считается идеальной?</b></p>**

1. <p><b>Которая для двух одинаковых значений даёт два одинаковых ключа</b></p>

2. <p><b>Которая для двух разных значений даёт два разных ключа</b></p>

3. <p><b>Которая для двух разных значений даёт два одинаковых ключа</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60912

**<p><b>Какие варианты хеш-таблиц существуют?</b></p>**

1. <p><b>С указателями</b></p>

2. <p><b>С цепочками</b></p>

3. <p><b>Открытой адресации</b></p>

4. <p><b>Закрытой адресации</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60908

**<p><b>Какие недостатки присущи битовым картам?</b></p>**

1. <p><b>большие затраты времени на составление вспомогательной структуры данных и ее обновление</b></p>

2. <p><b>увеличение длины строки пропорционально длине файла</b></p>

3. <p><b>является чрезвычайно удобной и эффективной при организации поиска в больших таблицах</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60935

**<p><b>Какие свойства должна иметь хеш-функция?</b></p>**

1. <p><b>Всегда возвращать один и тот же адрес для одного и того же ключа</b></p>

2. <p><b>Не обязательно возвращает разные адреса для разных ключей</b></p>

3. <p><b>Использует все адресное пространство с одинаковой вероятностью</b></p>

4. <p><b>Быстро вычислять адрес</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60921

**<p><b>Каким свойствам должны соответствовать хеш-таблицы?</b></p>**

1. <p><b>Выполнение операции в хеш-таблице начинается с вычисления хеш-функции от ключа. Получающееся хеш-значение является индексом в исходном массиве.</b></p>

2. <p><b>Количество хранимых элементов массива, деленное на число возможных значений хеш-функции, называется коэффициентом заполнения хеш-таблицы ( load factor ) и является важным параметром, от которого зависит среднее время выполнения операций.</b></p>

3. <p><b>Операции поиска, вставки и удаления должны выполняться в среднем за время O(1). Однако при такой оценке не учитываются возможные аппаратные затраты на перестройку индекса хеш-таблицы, связанную с увеличением значения размера массива и добавлением в хеш-таблицу новой пары.</b></p>

4. <p><b>Механизм разрешения коллизий является важной составляющей любой хеш-таблицы.</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60923

**<p><b>Каким условиям должна удовлетворять хеш-функция?</b></p>**

1. <p><b>функция должна быть простой с вычислительной точки зрения</b></p>

2. <p><b>функция должна распределять ключи в хеш-таблице наиболее равномерно</b></p>

3. <p><b>функция не должна отображать какую-либо связь между значениями ключей в связь между значениями адресов</b></p>

4. <p><b>функция должна минимизировать число коллизий – то есть ситуаций, когда разным ключам соответствует одно значение хеш-функции</b></p>

5. <p><b>Все варианты ответа верны b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60922

**<p><b>Какими характеристиками должна обладать хеш-функция?</b></p>**

1. <p><b>должна уметь выполнять преобразования данных произвольной длины в фиксированную</b></p>

2. <p><b>должна иметь открытый алгоритм, чтобы можно было исследовать её криптостойкость</b></p>

3. <p><b>должна быть односторонней, то есть не должно быть математической возможности по результату определить исходные данные</b></p>

4. <p><b>должна «сопротивляться» коллизиям, то есть не должна выдавать одинаковых значений при разных входных данных</b></p>

5. <p><b>не должна требовать больших вычислительных ресурсов</b></p>

6. <p><b>при малейшем изменении входных данных результат должен существенно изменяться</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5, 6

Комментарий: 60930

**<p><b>Какое значение соответствует двоичному хешированию?</b></p>**

1. <p><b>адрес=h(x)+ci</b></p>

2. <p><b>адрес=h(x)+ci+di2</b></p>

3. <p><b>адрес=h(x)+ih2(x)</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60928

**<p><b>Какое значение соответствует квадратичному опробованию?</b></p>**

1. <p><b>адрес=h(x)+ci</b></p>

2. <p><b>адрес=h(x)+ci+di2</b></p>

3. <p><b>адрес=h(x)+ih2(x)</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60927

**<p><b>Какое значение соответствует линейному опробованию?</b></p>**

1. <p><b>адрес=h(x)+ci</b></p>

2. <p><b>адрес=h(x)+ci+di2</b></p>

3. <p><b>адрес=h(x)+ih2(x)</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60926

**<p><b>Какой метод борьбы с коллизией представлен на рисунке?<br><img src="@@PLUGINFILE@@/img 1.jpg" /></b></p>**

1. <p><b>Метод открытой адресации</b></p>

2. <p><b>Линейное опробование</b></p>

3. <p><b>Квадратичное опробование</b></p>

4. <p><b>Метод цепочек</b></p>

5. <p><b>Двойное хеширование</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60932

**<p><b>Какой метод борьбы с коллизией представлен на рисунке?<br><img src="@@PLUGINFILE@@/img 1.jpg" /></b></p>**

1. <p><b>Метод открытой адресации</b></p>

2. <p><b>Линейное опробование</b></p>

3. <p><b>Квадратичное опробование</b></p>

4. <p><b>Метод цепочек</b></p>

5. <p><b>Двойное хеширование</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60933

**<p><b>Какой метод избавления от коллизий состоит в том, чтобы, пользуясь каким-либо алгоритмом, обеспечивающим перебор элементов таблицы, просматривать их в поисках свободного места для новой записи?</b></p>**

1. <p><b>Метод открытой адресации</b></p>

2. <p><b>Линейное опробование</b></p>

3. <p><b>Квадратичное опробование</b></p>

4. <p><b>Метод цепочек</b></p>

5. <p><b>Двойное хеширование</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60931

**<p><b>Какому свойству хеш-таблицы хорошо соответствует метод остатков от деления?</b></p>**

1. <p><b>Выполнение операции в хеш-таблице начинается с вычисления хеш-функции от ключа. Получающееся хеш-значение является индексом в исходном массиве.</b></p>

2. <p><b>Количество хранимых элементов массива, деленное на число возможных значений хеш-функции, называется коэффициентом заполнения хеш-таблицы ( load factor ) и является важным параметром, от которого зависит среднее время выполнения операций.</b></p>

3. <p><b>Операции поиска, вставки и удаления должны выполняться в среднем за время O(1). Однако при такой оценке не учитываются возможные аппаратные затраты на перестройку индекса хеш-таблицы, связанную с увеличением значения размера массива и добавлением в хеш-таблицу новой пары.</b></p>

4. <p><b>Механизм разрешения коллизий является важной составляющей любой хеш-таблицы.</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60924

**<p><b>Ключи, не позволяющие однозначно идентифицировать запись в таблице называются</b></p>**

1. <p><b>Первичными</b></p>

2. <p><b>Вторичными</b></p>

3. <p><b>Хеш-ключами</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60913

**<p><b>Коэффициент заполнения хеш-таблицы – это</b></p>**

1. <p><b>Число хранимых элементов, умноженное на размер массива H</b></p>

2. <p><b>Число хранимых элементов, делённое на размер массива H</b></p>

3. <p><b>Число таблиц, деленное на число хранимых элементов</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60911

**<p><b>Поиск местоположения для очередного элемента таблицы с учетом шага перемещения</b></p>**

1. <p><b>Коллизия</b></p>

2. <p><b>Первичное хеширование </b></p>

3. <p><b>Повторное хеширование</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60917

**<p><b>Преобразование входного массива данных определенного типа и произвольной длины в выходную битовую строку фиксированной длины</b></p>**

1. <p><b>Хеширование</b></p>

2. <p><b>Хеш-таблица</b></p>

3. <p><b>Хеш-таблица с прямой адресацией</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60918

**<p><b>С чего начинается выполнение операций в хеш-таблице?</b></p>**

1. <p><b>С объявления данных</b></p>

2. <p><b>С заполнения таблицы</b></p>

3. <p><b>С вычисления хеш-функции от ключа</b></p>

4. <p><b>С добавления данных</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60909

**<p><b>Ситуация, когда разным ключам соответствует одно значение хеш-функции</b></p>**

1. <p><b>Коллизия</b></p>

2. <p><b>Синоним</b></p>

3. <p><b>Повторное хеширование</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60916

**<p><b>Специальная структура данных для хранения пар ключей и их значений называется:</b></p>**

1. <p><b>Стек</b></p>

2. <p><b>Хеш-таблица</b></p>

3. <p><b>Дек</b></p>

4. <p><b>Матрица</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60907

**<p><b>Структура данных, реализующая интерфейс ассоциативного массива, то есть она позволяет хранить пары вида "ключ- значение" и выполнять три операции: операцию добавления новой пары, операцию поиска и операцию удаления пары по ключу</b></p>**

1. <p><b>Хеширование</b></p>

2. <p><b>Хеш-таблица</b></p>

3. <p><b>Хеш-таблица с прямой адресацией</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60919

**<p><b>Технология разрешения коллизий, которая предполагает хранение записей в самой хеш-таблице</b></p>**

1. <p><b>Метод открытой адресации</b></p>

2. <p><b>Метод цепочек</b></p>

3. <p><b>Открытое хеширование</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60914

**<p><b>Технология разрешения коллизий, которая состоит в том, что элементы множества с равными хеш-значениями связываются в цепочку-список</b></p>**

1. <p><b>Метод открытой адресации</b></p>

2. <p><b>Метод цепочек</b></p>

3. <p><b>Закрытое хеширование</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60915

**<p><b>Хеш-таблицы, использующие инъективные хеш-функции и не нуждающиеся в механизме разрешения коллизий</b></p>**

1. <p><b>Хеширование</b></p>

2. <p><b>Хеш-таблица</b></p>

3. <p><b>Хеш-таблица с прямой адресацией</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60920

**<p><b>Алгоритм сортировки является устойчивым, если:</b></p>**

1. <p><b>в отсортированном массиве элементы с неидентичными ключами располагаются в том же порядке, в котором они располагались в исходном массиве</b></p>

2. <p><b>в отсортированном массиве элементы с одинаковыми ключами располагаются в том же порядке, в котором они располагались в исходном массиве</b></p>

3. <p><b>в отсортированном массиве элементы с одинаковыми ключами располагаются в ином порядке</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60938

**<p><b>Алгоритм сортировки, в котором используется диапазон чисел сортируемого массива (списка) для подсчёта совпадающих элементов</b></p>**

1. <p><b>Сортировка вставками</b></p>

2. <p><b>Сортировка выбором</b></p>

3. <p><b>Сортировка подсчетом</b></p>

4. <p><b>Сортировка слиянием</b></p>

5. <p><b>Быстрая сортировка</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60953

**<p><b>В каком случае используется внешняя сортировка?</b></p>**

1. <p><b>используется для данных, помещающихся в оперативную память, за счёт чего является более гибкой в плане структур данных</b></p>

2. <p><b>когда данные в оперативную память не помещаются, и ориентирована на достижение результата в условиях ограниченных ресурсов</b></p>

3. <p><b>Такого метода не существует</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60940

**<p><b>В современных архитектурах персональных компьютеров широко применяется подкачка и кэширование памяти. Какой алгоритм сортировки хорошо сочетается с применяемыми алгоритмами кэширования и подкачки?</b></p>**

1. <p><b>Внешняя сортировка</b></p>

2. <p><b>Внутренняя сортировка</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60944

**<p><b>Какая сортировка является модификацией такого подхода, как сортировка выбором, с тем лишь отличием, что минимальный (или максимальный) элемент из неотсортированной последовательности выбирается не за O(n) операций, а за O(log n)?</b></p>**

1. <p><b>Просеивание</b></p>

2. <p><b>Пирамидальная сортировка</b></p>

3. <p><b>Устойчивая сортировка</b></p>

4. <p><b>Сортировка вставками</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60955

**<p><b>Какие алгоритмы относятся к не основанным на сравнениях?</b></p>**

1. <p><b>Блочная сортировка</b></p>

2. <p><b>Сортировка подсчётом</b></p>

3. <p><b>Bogosort </b></p>

4. <p><b>Сортировка перестановкой </b></p>

5. <p><b>Блинная сортировка</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60948

**<p><b>Какие алгоритмы относятся к непрактичным?</b></p>**

1. <p><b>Блочная сортировка</b></p>

2. <p><b>Сортировка подсчётом</b></p>

3. <p><b>Bogosort </b></p>

4. <p><b>Сортировка перестановкой </b></p>

5. <p><b>Блинная сортировка</b></p>

Ответ: 3, 4, 5

Комментарий: 60947

**<p><b>Какие алгоритмы относятся к неустойчивой сортировке?</b></p>**

1. <p><b>Сортировка выбором</b></p>

2. <p><b>Сортировка перемешиванием</b></p>

3. <p><b>Гномья сортировка</b></p>

4. <p><b>Сортировка вставками</b></p>

5. <p><b>Сортировка пузырьком</b></p>

6. <p><b>Сортировка Шелла</b></p>

Ответ: 1, 6

Комментарий: 60946

**<p><b>Какие алгоритмы относятся к устойчивой сортировке?</b></p>**

1. <p><b>Сортировка пузырьком</b></p>

2. <p><b>Сортировка выбором</b></p>

3. <p><b>Сортировка перемешиванием</b></p>

4. <p><b>Сортировка вставками</b></p>

5. <p><b>Гномья сортировка</b></p>

6. <p><b>Сортировка Шелла</b></p>

Ответ: 1, 3, 4, 5

Комментарий: 60945

**<p><b>Какие критерии используют для оценки эффективности сортировки?</b></p>**

1. <p><b>Скорость</b></p>

2. <p><b>Естественность</b></p>

3. <p><b>Устойчивость</b></p>

4. <p><b>Безопасность</b></p>

5. <p><b>Сложность</b></p>

6. <p><b>Ресурсоемкость</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 5

Комментарий: 60936

**<p><b>Какие способы сортировки существуют?</b></p>**

1. <p><b>Обмен</b></p>

2. <p><b>Выбор</b></p>

3. <p><b>Переход</b></p>

4. <p><b>Вставка</b></p>

5. <p><b>Подстановка</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: 60937

**<p><b>Какое из выражений является законом трихотомии?</b></p>**

1. <p><b>либо a&lt;b, либо a&gt;b, либо a=b</b></p>

2. <p><b>если a&lt;b и b&lt;c, то a&lt;c</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60939

**<p><b>Какой из методов показывает высокую эффективность, при этом не требует расходов на дополнительную память?</b></p>**

1. <p><b>Метод пузырька</b></p>

2. <p><b>Сортировка вставками</b></p>

3. <p><b>Сортировка выбором</b></p>

4. <p><b>Сортировка слиянием</b></p>

5. <p><b>Быстрая сортировка</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60952

**<p><b>Какой из методов является крайне неэффективным на любом входном наборе данных?</b></p>**

1. <p><b>Метод пузырька</b></p>

2. <p><b>Сортировка вставками</b></p>

3. <p><b>Сортировка выбором</b></p>

4. <p><b>Сортировка слиянием</b></p>

5. <p><b>Быстрая сортировка</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60949

**<p><b>Какой из методов является эффективным, однако требует выделение дополнительной памяти?</b></p>**

1. <p><b>Метод пузырька</b></p>

2. <p><b>Сортировка вставками</b></p>

3. <p><b>Сортировка выбором</b></p>

4. <p><b>Сортировка слиянием</b></p>

5. <p><b>Быстрая сортировка</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60951

**<p><b>Какой из методом является практичным лишь на маленьких массивах (до 10)?</b></p>**

1. <p><b>Сортировка выбором</b></p>

2. <p><b>Сортировка слиянием</b></p>

3. <p><b>Метод пузырька</b></p>

4. <p><b>Сортировка вставками</b></p>

5. <p><b>Быстрая сортировка</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: 60950

**<p><b>Какой показатель является основной характеристикой алгоритма сортировки?</b></p>**

1. <p><b>естественность</b></p>

2. <p><b>объём дополнительной памяти</b></p>

3. <p><b>устойчивость</b></p>

4. <p><b>время сортировки</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60942

**<p><b>На какие группы делятся алгоритмы сортировки по объему дополнительной памяти?</b></p>**

1. <p><b>алгоритмы, которые организуют сортировку на том же месте и не используют дополнительную память</b></p>

2. <p><b>алгоритмы, которые используют представление в виде связанного списка или другие структуры указателей или индексов</b></p>

3. <p><b>алгоритмы, которые используют дополнительную память для хранения дополнительной информации</b></p>

4. <p><b>алгоритмы, которые требуют дополнительную память для размещения еще одной копии массива сортировки</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: 60943

**<p><b>Что берется за базовую единицу вычисления при оценке эффективности алгоритма сортировки?</b></p>**

1. <p><b>Выбор зависит от того, как алгоритм реализован</b></p>

2. <p><b>Количество слагаемых</b></p>

3. <p><b>Количество операций, требуемых для решения задачи</b></p>

4. <p><b>Количество операций присваивания, используемых при подсчёте суммы</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60941

**<p><b>Возможно ли применять графические функции для рисования в консольном окне?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60966

**<p><b>Какая функция извлекает информацию о буфере консольного окна?</b></p>**

1. <p><b>GetConsoleScreenBufferInfo</b></p>

2. <p><b>SetConsoleCursorPosition </b></p>

3. <p><b>SetConsoleTextAttribute</b></p>

4. <p><b>SetConsoleTextAttribute</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60960

**<p><b>Какая функция устанавливает положение текстового курсора в консольном окне?</b></p>**

1. <p><b>GetConsoleScreenBufferInfo</b></p>

2. <p><b>SetConsoleCursorPosition </b></p>

3. <p><b>SetConsoleTextAttribute</b></p>

4. <p><b>SetConsoleTextAttribute</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60959

**<p><b>Какие функции перекодировки существуют?</b></p>**

1. <p><b>OemToChar</b></p>

2. <p><b>CharToOem</b></p>

3. <p><b>OemToCharBuff</b></p>

4. <p><b>CharToOemBuff</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60980

**<p><b>Каким будет результат функции? SetConsoleTextAttribute(hStdOut, 2);<br> cout &lt;&lt; "Green\\n" </b></p>**

1. <p><b>Зеленый текст на зеленом фоне</b></p>

2. <p><b>Черный текст на зеленом фоне</b></p>

3. <p><b>Зеленый текст на черном фоне</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60957

**<p><b>Какое действие выполняет следующая функция?<br>#include &lt;windows.h&gt;<br>void main()<br>{<br> HDC hdc = GetDC(GetConsoleWindow());<br> Rectangle(hdc, 100, 60, 180, 160);}</b></p>**

1. <p><b>Рисует прямоугольник в консольном окне</b></p>

2. <p><b>Настраивает цвет консольного окна</b></p>

3. <p><b>Устанавливает размер буфера</b></p>

4. <p><b>Изменяет размер консольного окна</b></p>

5. <p><b>Определяет расположение текста в консольном окне</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60967

**<p><b>Какое действие выполняет следующая функция?<br>Arc(hdc,220,100,280,160,0,0,0,0);</b></p>**

1. <p><b>Рисует прямоугольник в консольном окне</b></p>

2. <p><b>Переносит текущую позицию указателя в точку (X,Y) Рисует отрезок прямой от текущего положения указателя до точки (X,Y) и перемещает указатель в эту точку </b></p>

3. <p><b>Рисует контур эллипса/окружности</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60970

**<p><b>Какое действие выполняет следующая функция?<br>BOOL AngleArc(HDC hdc,int X,int Y,DWORD R,<br>FLOAT startAngle,FLOAT sweepAngle);</b></p>**

1. <p><b>Рисует прямоугольник в консольном окне</b></p>

2. <p><b>Переносит текущую позицию указателя в точку (X,Y) </b></p>

3. <p><b>Рисует дугу окружности и отрезок от текущей позиции до начала этой дуги</b></p>

4. <p><b>Рисует контур эллипса/окружности</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60971

**<p><b>Какое действие выполняет следующая функция?<br>BOOL Poly (HDC hdc,const POINT \*lppt, DWORD cPoints);</b></p>**

1. <p><b>Рисует скругленный прямоугольник в консольном окне</b></p>

2. <p><b>Рисует кривую Безье</b></p>

3. <p><b>Рисует сразу несколько многоугольников</b></p>

4. <p><b>Сдвигает область</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60978

**<p><b>Какое действие выполняет следующая функция?<br>BOOL Polyline(hdc, POINT \*pt, int cPoints);</b></p>**

1. <p><b>Рисует прямоугольник в консольном окне</b></p>

2. <p><b>Рисует ломаную, проходящую через точки, координаты которых находятся в массиве </b></p>

3. <p><b>Рисует дугу окружности и отрезок от текущей позиции до начала этой дуги</b></p>

4. <p><b>Рисует контур эллипса/окружности</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60972

**<p><b>Какое действие выполняет следующая функция?<br>BOOL PolyPolygon(HDC hdc, const POINT \*lppt,<br>const DWORD \*lpdwPolyPoints, DWORD cCount)</b></p>**

1. <p><b>Рисует скругленный прямоугольник в консольном окне</b></p>

2. <p><b>Рисует контур вокруг прямоугольной области, заданной вторым аргументом, используя кисть, передаваемую в третьем аргументе</b></p>

3. <p><b>Рисует сразу несколько многоугольников</b></p>

4. <p><b>Закрашивает прямоугольную область окна заданной кистью</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60976

**<p><b>Какое действие выполняет следующая функция?<br>BOOL PtInRegion(HRGN hrgn,int X,int Y);</b></p>**

1. <p><b>Рисует скругленный прямоугольник в консольном окне</b></p>

2. <p><b>Проверяет, попадает ли точка внутрь области </b></p>

3. <p><b>Рисует сразу несколько многоугольников</b></p>

4. <p><b>Сдвигает область</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60979

**<p><b>Какое действие выполняет следующая функция?<br>BOOL RoundRect(hDC, left, top, right, bottom, width, height);</b></p>**

1. <p><b>Рисует скругленный прямоугольник в консольном окне</b></p>

2. <p><b>Рисует ломаную, проходящую через точки, координаты которых находятся в массиве </b></p>

3. <p><b>Рисует дугу окружности и отрезок от текущей позиции до начала этой дуги</b></p>

4. <p><b>Рисует контур эллипса/окружности</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60973

**<p><b>Какое действие выполняет следующая функция?<br>BOOL WINAPI SetConsoleScreenBufferSize(<br> HANDLE hConsole, // идентификатор окна<br> COORD dwSize);</b></p>**

1. <p><b>Находит окно</b></p>

2. <p><b>Настраивает цвет консольного окна</b></p>

3. <p><b>Устанавливает размер буфера</b></p>

4. <p><b>Изменяет размер консольного окна</b></p>

5. <p><b>Определяет расположение текста в консольном окне</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60962

**<p><b>Какое действие выполняет следующая функция?<br>BOOL WINAPI SetConsoleWindowInfo(<br> HANDLE hConsole, // идентификатор окна<br> BOOL bAbsolute,<br> const SMALL\_RECT \*lpWindowSize);</b></p>**

1. <p><b>Находит окно</b></p>

2. <p><b>Настраивает цвет консольного окна</b></p>

3. <p><b>Устанавливает размер буфера</b></p>

4. <p><b>Изменяет размер консольного окна</b></p>

5. <p><b>Определяет расположение текста в консольном окне</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60961

**<p><b>Какое действие выполняет следующая функция?<br>BOOL WINAPI WriteConsoleOutput(<br> HANDLE hConsoleOutput, <br> const CHAR\_INFO \*lpBuffer,<br> COORD dwBufferSize, <br> COORD dwBufferCoord, PSMALL\_RECT lpWriteRegion);</b></p>**

1. <p><b>Отображает данные в прямоугольном блоке</b></p>

2. <p><b>Настраивает цвет консольного окна</b></p>

3. <p><b>Устанавливает размер буфера</b></p>

4. <p><b>Изменяет размер консольного окна</b></p>

5. <p><b>Определяет расположение текста в консольном окне</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60963

**<p><b>Какое действие выполняет следующая функция?<br>HANDLE rHnd = GetStdHandle(STD\_INPUT\_HANDLE);<br>DWORD numEvents = 0; <br>GetNumberOfConsoleInputEvents(rHnd, &amp;numEvents);</b></p>**

1. <p><b>Определяет количество необработанных сообщений во входном буфере</b></p>

2. <p><b>Настраивает цвет консольного окна</b></p>

3. <p><b>Устанавливает размер буфера</b></p>

4. <p><b>Изменяет размер консольного окна</b></p>

5. <p><b>Определяет расположение текста в консольном окне</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60964

**<p><b>Какое действие выполняет следующая функция?<br>int FillRect(HDC hDC, const RECT \*lprc, HBRUSH hbr);</b></p>**

1. <p><b>Рисует скругленный прямоугольник в консольном окне</b></p>

2. <p><b>Рисует ломаную, проходящую через точки, координаты которых находятся в массиве </b></p>

3. <p><b>Рисует дугу окружности и отрезок от текущей позиции до начала этой дуги</b></p>

4. <p><b>Закрашивает прямоугольную область окна заданной кистью</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60974

**<p><b>Какое действие выполняет следующая функция?<br>int OffsetRgn(HRGN hrgn,int nXOffset,int nYOffset);</b></p>**

1. <p><b>Рисует скругленный прямоугольник в консольном окне</b></p>

2. <p><b>Рисует контур вокруг прямоугольной области, заданной вторым аргументом, используя кисть, передаваемую в третьем аргументе</b></p>

3. <p><b>Рисует сразу несколько многоугольников</b></p>

4. <p><b>Сдвигает область</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60977

**<p><b>Какое действие выполняет следующая функция?<br>LineTo(HDC,X,Y)</b></p>**

1. <p><b>Рисует прямоугольник в консольном окне</b></p>

2. <p><b>Переносит текущую позицию указателя в точку (X,Y) </b></p>

3. <p><b>Рисует отрезок прямой от текущего положения указателя до точки (X,Y) и перемещает указатель в эту точку </b></p>

4. <p><b>Изменяет размер консольного окна</b></p>

5. <p><b>Рисует отрезок прямой от текущего положения указателя до точки (X,Y)</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60969

**<p><b>Какое действие выполняет следующая функция?<br>RECT rct={300,40,400,180};<br>FrameRect(hdc, &amp;rct, CreateSolidBrush(RGB(255,0,0)));</b></p>**

1. <p><b>Рисует скругленный прямоугольник в консольном окне</b></p>

2. <p><b>Рисует контур вокруг прямоугольной области, заданной вторым аргументом, используя кисть, передаваемую в третьем аргументе</b></p>

3. <p><b>Рисует дугу окружности и отрезок от текущей позиции до начала этой дуги</b></p>

4. <p><b>Закрашивает прямоугольную область окна заданной кистью</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60975

**<p><b>Существует ли возможность обработки сообщений получения окном фокуса в консольном приложении?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60968

**<p><b>Функция SetConsoleTextAttribute:</b></p>**

1. <p><b>Устанавливает атрибуты цвета консоли</b></p>

2. <p><b>Устанавливает атрибуты цвета текста</b></p>

3. <p><b>Устанавливает цвет букв</b></p>

4. <p><b>Устанавливает фон ячеек с буквами</b></p>

5. <p><b>Устанавливает фон консоли</b></p>

Ответ: 2, 3, 4

Комментарий: 60956

**<p><b>Функция SetConsoleTitle:</b></p>**

1. <p><b>Устанавливает атрибуты окна</b></p>

2. <p><b>Устанавливает заголовок консольного окна</b></p>

3. <p><b>Устанавливает цвет текста заголовка консольного окна</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60958

**<p><b>Что такое виртуальный ключ?</b></p>**

1. <p><b>Это первичный ключ хеш-таблицы, который использует система</b></p>

2. <p><b>Это номера, которые использует система для идентификации клавиш</b></p>

3. <p><b>Это номера, которые использует система для сортировки </b></p>

4. <p><b>Это ключ, который использует система для учета последовательности действий</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60965

**<p><b>** **Конечная последовательность точно сформулированных правил, которые позволяют решать те или иные классы задач </b></p>**

1. <p><b>Алгоритм</b></p>

2. <p><b>Блок-схема</b></p>

3. <p><b>Программа</b></p>

4. <p><b>Функция</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0001001

**<p><b>** **Алгоритм, последовательность команд которого выполняется многократно </b></p>**

1. <p><b>Линейный</b></p>

2. <p><b>Циклический</b></p>

3. <p><b>Разветвляющийся</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0001002

**<p><b>** **Что такое дискретность? </b></p>**

1. <p><b> Разделение выполнения решения задачи на отдельные операции </b></p>

2. <p><b> Свойство, которое означает, что исполнение алгоритма должно закончиться за конечное число шагов.</b></p>

3. <p><b> свойство алгоритма, которое означает, что алгоритм составленный для конкретного исполнителя, должен включать только те команды, которые входят в его систему команд </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0001003

**<p><b>** **Алгоритм может быть записан: </b></p>**

1. <p><b>На естественном языке</b></p>

2. <p><b>Блок-схемой</b></p>

3. <p><b>На алгоритмическом языке</b></p>

4. <p><b>С помощью рисунка</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: BAP0001004

**<p><b>** **Любая информация, представленная в формализованном виде и пригодная для обработки алгоритмом </b></p>**

1. <p><b>Числа</b></p>

2. <p><b>Константа</b></p>

3. <p><b>Данные</b></p>

4. <p><b>Символы</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0001005

**<p><b>** **Любая информация, представленная в формализованном виде и пригодная для обработки алгоритмом </b></p>**

1. <p><b>Числа</b></p>

2. <p><b>Константа</b></p>

3. <p><b>Данные</b></p>

4. <p><b>Символы</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0001006

**<p><b>** **Множество целых чисел** **</b></p>**

1. <p><b>Integer</b></p>

2. <p><b>Float</b></p>

3. <p><b>Char</b></p>

4. <p><b>String</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0001007

**<p><b>** **Какой базовый тип использован для инициализации?<br> int k = 10;** **</b></p>**

1. <p><b>Целочисленный</b></p>

2. <p><b>Вещественный</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0001008

**<p><b>** **К какому типу данных относится массив?** **</b></p>**

1. <p><b>Структурированный</b></p>

2. <p><b>Базовый</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0001009

**<p><b>** **Какими свойствами обладает алгоритм?** **</b></p>**

1. <p><b>Дискретность</b></p>

2. <p><b>Результативность</b></p>

3. <p><b>Понятность</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: BAP0001010

**<p><b>** **Соединение двух (или нескольких) высказываний в одно с помощью союза И (OR) называется операцией </b></p>**

1. <p><b>Конъюнкция</b></p>

2. <p><b>Дизъюнкция</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0001011

**<p><b>** **Какая логическая операция обозначается символом ^** **</b></p>**

1. <p><b> Конъюнкция </b></p>

2. <p><b> Дизъюнкция </b></p>

3. <p><b>Логическое «не»</b></p>

4. <p><b>Исключающее «или»</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0001011

**<p><b>** **Какие ЯП приближены к конкретной ЭВМ?** **</b></p>**

1. <p><b> Высокого уровня </b></p>

2. <p><b> Объектно-ориентированные </b></p>

3. <p><b>Машинные</b></p>

4. <p><b>Искусственного интеллекта </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0001012

**<p><b>** **Комплекс инструментальных программных средств, предназначенных для работы с программами на одном из языков программирования </b></p>**

1. <p><b> Системы программирования </b></p>

2. <p><b> ЭВМ </b></p>

3. <p><b>Операционная система</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0001013

**<p><b>** **Что такое интерпретация?** **</b></p>**

1. <p><b> покомандное выполнение исходного кода программы</b></p>

2. <p><b> сборка программы, включающая трансляцию всех модулей программы, написанных на одном или нескольких исходных языках программирования высокого уровня и/или языке ассемблера, в эквивалентные программные модули на низкоуровневом языке</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0001014

**<p><b>** **Что такое компиляция?** **</b></p>**

1. <p><b> покомандное выполнение исходного кода программы</b></p>

2. <p><b> сборка программы, включающая трансляцию всех модулей программы, написанных на одном или нескольких исходных языках программирования высокого уровня и/или языке ассемблера, в эквивалентные программные модули на низкоуровневом языке</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0001015

**<p><b>Назовите основные достоинства объектно-ориентированного подхода к программированию</b></p>**

1. <p><b>упрощение процесса проектирования программных систем</b></p>

2. <p><b>объектно-ориентированный подход не является достоинством программирования</b></p>

3. <p><b>программы могут быть подготовлены на различных языках и объединены перед выполнением в единый модуль</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0001016

**<p><b>Объект - это</b></p>**

1. <p><b> понятие, сочетающее в себе совокупность массивов и действий над ними</b></p>

2. <p><b> экземпляр класса</b></p>

3. <p><b> переменная, тип которой задается пользователем</b></p>

4. <p><b> понятие, сочетающее в себе только совокупность данных</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0001017

**<p><b>** **Логически непрерывный именованный набор данных на внешнем носителе </b></p>**

1. <p><b> Структура</b></p>

2. <p><b> Класс</b></p>

3. <p><b> Файл</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0001018

**<p><b>Что характерно для файлов последовательного доступа</b></p>**

1. <p><b> операции последовательного чтения и записи в конец файла </b></p>

2. <p><b> операции чтения и записи по произвольному адресу </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0001019

**<p><b>Что характерно для файлов прямого доступа</b></p>**

1. <p><b> операции последовательного чтения и записи в конец файла </b></p>

2. <p><b> операции чтения и записи по произвольному адресу </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0001020

**<p><b>** **На каких принципах базируется структурное программирование** **</b></p>**

1. <p><b> использование процедурного стиля программирования </b></p>

2. <p><b> упрощение процесса проектирования программных систем </b></p>

3. <p><b> последовательная декомпозиция алгоритма решения задачи сверху вниз </b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: BAP0001021

**<p><b>** **Программа или множество программ, используемых для управления компьютером </b></p>**

1. <p><b> Программное обеспечение </b></p>

2. <p><b> Подпрограмма </b></p>

3. <p><b> Функция </b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: BAP0001021

**<p><b>Для чего служит свойство объектов «наследование»?</b></p>**

1. <p><b>для описания объекта с учетом наследования возможностей у другого объекта</b></p>

2. <p><b>позволяет повторно использовать уже созданную часть программного кода в других проектах</b></p>

3. <p><b>служит для сокращения избыточности кода</b></p>

4. <p><b>определяет значение модульного построения программ</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: BAP0001022

**<p><b>Что называется инкапсуляцией?</b></p>**

1. <p><b>объединение в одном месте всех данных и методов объекта</b></p>

2. <p><b>запись результата по одному из адресов</b></p>

3. <p><b>совокупность правил образования цепочек символов, образующих идентификаторы</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0001023

**<p><b>** **Общие принципы создания ПО</b></p>**

1. <p><b> Частотный принцип </b></p>

2. <p><b> Принцип модульности</b></p>

3. <p><b> Принцип относительности</b></p>

4. <p><b> Принцип инвариантности</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: BAP0001024

**<p><b>Константы - это</b></p>**

1. <p><b> данные, известные перед выполнением алгоритма </b></p>

2. <p><b> информация, представленная в формализованном виде и пригодная для обработки алгоритмом</b></p>

3. <p><b> данные, значения которых не меняются в процессе выполнения алгоритма</b></p>

4. <p><b> данные, значения которых могут изменяться в процессе выполнения алгоритма </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0001025

**<p><b>** **Целочисленные типы:</b></p>**

1. <p><b> double</b></p>

2. <p><b> int</b></p>

3. <p><b> float</b></p>

4. <p><b> long</b></p>

Ответ: 2, 4

Комментарий: BAP0001026

**<p><b>** **Какие операции выполняются над данными типа int</b></p>**

1. <p><b> Конкатенация</b></p>

2. <p><b> Арифметические</b></p>

3. <p><b> Логические</b></p>

4. <p><b> Сравнения</b></p>

Ответ: 2, 3, 4

Комментарий: BAP0001027

**<p><b>** **Размер переменной типа char** **</b></p>**

1. <p><b> 1 байт </b></p>

2. <p><b> 2 байта</b></p>

3. <p><b> 4 байта</b></p>

4. <p><b> 8 байт </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0001028

**<p><b>** Операция ^ - это**</b></p>**

1. <p><b> Логическое «и» </b></p>

2. <p><b> Логическое «или»</b></p>

3. <p><b> Логическое «не»</b></p>

4. <p><b> Исключающее «или»<b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0001029

**<p><b>** **Сколько поколений ЯП рассматривается на данный момент:</b></p>**

1. <p><b> 3</b></p>

2. <p><b> 10</b></p>

3. <p><b> 7</b></p>

4. <p><b> 5</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0001030

**<p><b>** **Какое поколение ЯП наиболее человеко-ориентированное</b></p>**

1. <p><b> 1</b></p>

2. <p><b> 2</b></p>

3. <p><b> 3</b></p>

4. <p><b> 4</b></p>

5. <p><b> 5</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: BAP0001031

**<p><b>** **Какой части программы доступны локальные переменные, объявленные в одной из подпрограмм?</b></p>**

1. <p><b> Данной подпрограмме</b></p>

2. <p><b> Данной подпрограмме и следующей за ней</b></p>

3. <p><b> Программе и всем подпрограммам</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0001032

**<p><b>** **Файлы по типу записей бывают</b></p>**

1. <p><b> с записью фиксированной длинны</b></p>

2. <p><b> с записью переменной или неопределенной длины</b></p>

3. <p><b> образующие байтовый или битовый поток</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: BAP0001033

**<p><b>** **Что из перечисленного является внешним файлом</b></p>**

1. <p><b> Поименованный файл на диске</b></p>

2. <p><b> Устройство ввода-вывода</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: BAP0001034

**<p><b>** **Что предусматривает принцип включения?</b></p>**

1. <p><b> возможность его наращивания и совершенствования компонентов и связей между ними </b></p>

2. <p><b> что во всех подсистемах, средствах обеспечения и компонентах ПО используются единые термины, символы, условные обозначения и способы представления </b></p>

3. <p><b> что подсистемы и компоненты ПО инвариантны к обрабатываемой информации, т.е. являются универсальными или типовыми </b></p>

4. <p><b> что требования к созданию, функционированию и развитию ПО определяются со стороны более сложной, включающей его в себя системы</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0001035

**<p><b>** **Что предусматривает принцип развития?</b></p>**

1. <p><b> возможность его наращивания и совершенствования компонентов и связей между ними </b></p>

2. <p><b> что во всех подсистемах, средствах обеспечения и компонентах ПО используются единые термины, символы, условные обозначения и способы представления </b></p>

3. <p><b> что подсистемы и компоненты ПО инвариантны к обрабатываемой информации, т.е. являются универсальными или типовыми </b></p>

4. <p><b> что требования к созданию, функционированию и развитию ПО определяются со стороны более сложной, включающей его в себя системы</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0001036

**<p><b>** **Что предусматривает принцип информационного единства?</b></p>**

1. <p><b> возможность его наращивания и совершенствования компонентов и связей между ними </b></p>

2. <p><b> что во всех подсистемах, средствах обеспечения и компонентах ПО используются единые термины, символы, условные обозначения и способы представления </b></p>

3. <p><b> что подсистемы и компоненты ПО инвариантны к обрабатываемой информации, т.е. являются универсальными или типовыми </b></p>

4. <p><b> что требования к созданию, функционированию и развитию ПО определяются со стороны более сложной, включающей его в себя системы</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0001037

**<p><b>** **Что предусматривает принцип инвариантности?</b></p>**

1. <p><b> возможность его наращивания и совершенствования компонентов и связей между ними </b></p>

2. <p><b> что во всех подсистемах, средствах обеспечения и компонентах ПО используются единые термины, символы, условные обозначения и способы представления </b></p>

3. <p><b> что подсистемы и компоненты ПО инвариантны к обрабатываемой информации, т.е. являются универсальными или типовыми </b></p>

4. <p><b> что требования к созданию, функционированию и развитию ПО определяются со стороны более сложной, включающей его в себя системы</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0001038

**<p><b>Какие операции характерны для файлов прямого доступа?</b></p>**

1. <p><b>записи по произвольному адресу</b></p>

2. <p><b>последовательного записи в конец файла</b></p>

3. <p><b>чтения по произвольному адресу</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: BAP0001039

**<p><b>** **Какое число будет выведено на консоль? <br><br>** **int i = 5; <br>** **float j = 0.141; <br>** **int k = i+j; <br>** **cout << k;</b></p>**

1. <p><b> 5.141</b></p>

2. <p><b> 5.14</b></p>

3. <p><b> 5</b></p>

4. <p><b> 0.141</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0001040

**<p><b>Переменные - это</b></p>**

1. <p><b> данные, известные перед выполнением алгоритма </b></p>

2. <p><b> информация, представленная в формализованном виде и пригодная для обработки алгоритмом</b></p>

3. <p><b> данные, значения которых не меняются в процессе выполнения алгоритма</b></p>

4. <p><b> данные, значения которых могут изменяться в процессе выполнения алгоритма </b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0001041

**<p><b>Какие параметры содержатся в объявлении функции?</b></p>**

1. <p><b>подпрограммные</b></p>

2. <p><b>фактические</b></p>

3. <p><b>неформальными</b></p>

4. <p><b>формальными</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0001042

**<p><b>** **Основные структуры алгоритмов </b></p>**

1. <p><b>Линейный</b></p>

2. <p><b>Циклический</b></p>

3. <p><b>Разветвляющийся</b></p>

4. <p><b>Прямой</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: BAP0001043

**<p><b>** **Какие уровни ЯП существуют</b></p>**

1. <p><b> Низкий</b></p>

2. <p><b> Сверхнизкий</b></p>

3. <p><b> Высокий</b></p>

4. <p><b> Сверхвысокий</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: BAP0001044

**<p><b> Выберите верное утверждение** **</b></p>**

1. <p><b> Алгоритмичность (процедурность) тем выше, чем точнее приходится планировать порядок выполняемых действий</b></p>

2. <p><b> Алгоритмичность (процедурность) тем выше, чем менее точно приходится планировать порядок выполняемых действий </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0001045

**<p><b>Какое средство позволяет многократно использовать в разных местах основной программы один раз описанный фрагмент алгоритма?</b></p>**

1. <p><b>оператор присваивания</b></p>

2. <p><b>функция</b></p>

3. <p><b>подпрограмма</b></p>

4. <p><b>формальные и фактические параметры</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: BAP0001046

**<p><b>** **Операция логического сложения - это</b></p>**

1. <p><b>Конъюнкция </b></p>

2. <p><b>Дизъюнкция </b></p>

3. <p><b>Импликация</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0001047

**<p><b>** **Операция логического умножения - это</b></p>**

1. <p><b>Конъюнкция </b></p>

2. <p><b>Дизъюнкция </b></p>

3. <p><b>Импликация</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0001048

**<p><b>Что делает операция логического отрицания** **</b></p>**

1. <p><b> инвертирует биты числа</b></p>

2. <p><b> переписывает биты числа с конца</b></p>

3. <p><b> складывает два числа</b></p>

4. <p><b> делит одно число на другое</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0001049

**<p><b>** **По каким признакам рассматриваются типы файлов</b></p>**

1. <p><b> по типу записей</b></p>

2. <p><b> по типу записанных данных</b></p>

3. <p><b> по размеру записанных данных</b></p>

4. <p><b> по способу выборки информации</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: BAP0001050

**<p><b>Модификатор типа данных, указывающий на то, что переменная хранит неотрицательные значения</b></p>**

1. <p><b> unsigned </p></b>

2. <p><b> long </p></b>

3. <p><b> const </p></b>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0001051

**<p><b>Какой из перечисленных типов данных не является базовым?</b></p>**

1. <p><b>real</b></p>

2. <p><b>char</b></p>

3. <p><b>long</b></p>

4. <p><b>boolean</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0001052

**<p><b>Что из нижеперечисленного является характеристикой блока модификации?</b></p>**

1. <p><b>Выполняет действия, изменяющие пункты алгоритма</b></p>

2. <p><b>Производит вычисления по стандартной программе или подпрограмме</b></p>

3. <p><b>Указывает связь между информацией на разных листах</b></p>

4. <p><b>Выполняет вычислительные действия или последовательность действий</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0001053

**<p><b> Отметьте типы(тип) данных, которые занимают в памяти 4 байта </p></b>**

1. <p><b> long </p></b>

2. <p><b> char </p></b>

3. <p><b> bool </p></b>

4. <p><b> float </p></b>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0001054

**<p><b>Отметьте языки высокого уровня </p></b>**

1. <p><b> Fortran </p></b>

2. <p><b> C++ </p></b>

3. <p><b> Assembler </p></b>

4. <p><b> Pascal </p></b>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: BAP0001055

**<p><b> Открытые системы программирования отличаются тем, что: </p></b>**

1. <p><b> отдельные части (секции, модули или сегменты) программы могут быть подготовлены на различных языках и объединены во время или перед выполнением в единый модуль </p></b>

2. <p><b> в систему можно ввести новый входной язык с транслятором, не требуя изменений в системе </p></b>

3. <p><b> в системе осуществляется расшифровка кода последовательно по командам и выполнение инструкций входного языка (в среде данной системы программирования) </p></b>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0001056

**<p><b> Отметьте случай(случаи), где переменная объявлена некорректно </p></b>**

1. <p><b> long \_num1 = 4; </p></b>

2. <p><b> int 1num = 100; </p></b>

3. <p><b> char symbol = 5; </p></b>

4. <p><b> void ptr = nullptr; </p></b>

Ответ: 2, 4

Комментарий: BAP0001057

**<p><b>Что такое инкапсуляция?</b></p>**

1. <p><b>Сокрытие данных от пользователя</p></b>

2. <p><b>Размещение в одном компоненте методов и данных, которые с ними работают</p></b>

3. <p><b>Возможность абстрактного типа данных наслеловать данные и функционал другого типа</p></b>

4. <p><b>Альтернативный метод передачи аргументов в функцию</p></b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0001058

**<p><b>Выберите, что является парадигмами ООП</b></p>**

1. <p><b>Параллельное присваивание</p></b>

2. <p><b>Полиморфизм</p></b>

3. <p><b>Динамическое выделение памяти</p></b>

4. <p><b>Абстракция </p></b>

Ответ: 2, 4

Комментарий: BAP0001059

**<p><b> Какое выражение не скомпилируется? </p></b>**

1. <p><b> int\* array = new int[0]; </p></b>

2. <p><b> int number = 0X1AC3 </p></b>

3. <p><b> char c[2] = “aa"; </p></b>

4. <p><b> bool flag = -10; </p></b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0001060

**<p><b> Чему будет равно значение переменной value в результате операции<br><br>int value = -1 ? 15/4 : 2%2 ;</p></b>**

1. <p><b> -1 </p></b>

2. <p><b> 0 </p></b>

3. <p><b> 2 </p></b>

4. <p><b> 3 </p></b>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0001061

**<p><b>Укажите верные утверждения:</b></p>**

1. <p><b>Тип данных bool принимает значения в диапазоне от 0 до 255. </b></p>

2. <p><b>Тип данных short int принимает значения в диапазоне от 0 до 65535. </b></p>

3. <p><b>Тип данных char — это целочисленный тип данных, который используется для представления символов. </b></p>

4. <p><b>Оператор sizeof() вычисляет количество байт, отводимое под тип данных или переменную. </b></p>

Ответ: 3, 4

Комментарий: BAP0001062

**<p><b> Укажите верные утверждения: </b></p>**

1. <p><b>В псевдокоде приняты строгие синтаксические правила для записи команд. </b></p>

2. <p><b>В псевдокоде, так же, как и в формальных языках, есть служебные слова, смысл которых определен раз и навсегда. </b></p>

3. <p><b>Псевдокод представляет собой систему обозначений и правил, предназначенную для единообразной записи алгоритмов. </b></p>

4. <p><b>Единого или формального определения псевдокода не существует, поэтому возможны различные псевдокоды, отличающиеся набором служебных слов и основных (базовых) конструкций. </b></p>

Ответ: 2, 3, 4

Комментарий: BAP0001063

**<p><b>Программный компонент, предназначенный для преобразования программ, написанных на языка программирования, в программы на машинном языке : </b></p>**

1. <p><b>редактор текста; </b></p>

2. <p><b>компоновщик; </b></p>

3. <p><b>транслятор; </b></p>

4. <p><b>отладчик. </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0001064

**<p><b>Какие из свойств алгоритма описаны : <br>А) алгоpитм должен пpедставлять пpоцесс pешения задачи как последовательное выполнение пpостых (или pанее опpеделенных) шагов (этапов). <br>Б) за конечное число шагов алгоpитм либо должен пpиводить к pешению задачи, либо после конечного числа шагов останавливаться из-за невозможности получить решение с выдачей соответствующего сообщения, либо неограниченно продолжаться в течение времени, отведенного для исполнения алгоритма, с выдачей промежуточных результатов. </b></p>**

1. <p><b>А)Понятность; Б)Дискретность; </b></p>

2. <p><b>А)Результативность; Б)Определенность;</b></p>

3. <p><b>А)Дискретность; Б)Результативность. </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0001065

<p><b**> Компоновщик - это**</b></p>

1. <p><b> Программа, которая принимает несколько объектных модулей и на их основе создает загрузочный модуль.</b></p>

2. <p><b> Транслятор с исходного языка на языке ассемблера в программу на машинном коде</b></p>

3. <p><b> Оптимизатор кода</b></p>

4. <p><b> Редактор кода</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0002001

<p><b**> Результатом работы компоновщика является:**</b></p>

1. <p><b> Объектный модуль</b></p>

2. <p><b> Загрузочный модуль </b></p>

3. <p><b> Исходный модуль</b></p>

4. <p><b> Абсолютный модуль</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0002002

<p><b**> Для второго поколения ЯП характерно:**</b></p>

1. <p><b> Машинно-зависим</b></p>

2. <p><b> ЯП носят непроцедурный характер</b></p>

3. <p><b> Ориентированы на использование конкретной ЭВМ</b></p>

4. <p><b> Характеризуются созданием языков ассемблерного типа</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: BAP0002003

<p><b> **Результатом работы транслятора является:**</b></p>

1. <p><b> Объектный модуль</b></p>

2. <p><b> Загрузочный модуль </b></p>

3. <p><b> Исходный модуль</b></p>

4. <p><b> Абсолютный модуль</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0002004

<p><b> **Набор инструкций, выполняющийся непосредственно центральным процессором компьютера - это ...**</b></p>

1. <p><b> Код ассемблера</b></p>

2. <p><b> Исходный код</b></p>

3. <p><b> Машинный код</b></p>

4. <p><b> Загрузочный код</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0002005

<p><b> **Система программирования это -**</b></p>

1. <p><b> Совокупность программных средств для программирования состоящая из компилятора, библиотек, компоновщика, загрузчика, отладчика и др.</b></p>

2. <p><b> Программа преобразующая исходный код в машинный код</b></p>

3. <p><b> Набор символов, разрешенных к использованию языком программирования.</b></p>

4. <p><b> Программа позволяющая подготовку исходного кода</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0002006

<p><b> **Что такое объектный модуль?**</b></p>

1. <p><b> Текст программы на машинном языке, включающий машинные инструкции, словари, служебную информацию. </b></p>

2. <p><b> Результат работы компоновщика.</b></p>

3. <p><b> Программа, обычно входящая в состав операционной системы, предназначенная для запуска процесса операционной системы на основе загрузочного модуля. </b></p>

4. <p><b> Компонент системы программирования (или IDE) - программа, позволяющая контролировать ход выполнения программы, просматривать и изменять области памяти. </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0002007

<p><b> **Алфавит языка программирования - это**</b></p>

1. <p><b> Набор зарезервированных слов ЯП.</b></p>

2. <p><b> Набор символов, разрешенных к использованию языком программирования.</b></p>

3. <p><b> Набор переменных, созданных во время разработки кода</b></p>

4. <p><b> Символы латинского алфавита</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0002008

<p><b> **Указатель в С++ - это** </b></p>

1. <p><b> Переменная в которой хранится адрес другого объекта</b></p>

2. <p><b> Переменная который работает как псевдоним другого объекта или значения.</b></p>

3. <p><b> Значение переменной(то, что стоит после знака “=”)</b></p>

4. <p><b> Курсор мыши</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0002009

<p><b> **Исключение - это:**</b></p>

1. <p><b>Алгоритм, записанный на языке программирования;</b></p>

2. <p><b> Событие при выполнении программы, при котором ее дальнейшее выполнение становится бессмысленным.</b></p>

3. <p><b> Протокол взаимодействия компонентов компьютерной сети;</b></p>

4. <p><b> Ориентированный граф, указывающий порядок исполнения команд компьютера;</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0002010

<p><b> **Директивы препроцессора не могут:**</b></p>

1. <p><b> Заменить какие-то лексемы в исходном тексте; </b></p>

2. <p><b> Вставить содержимое других файлов в указанном месте; </b></p>

3. <p><b> Подавить компиляцию части файла. </b></p>

4. <p><b> Удалить переменную с содержимым в указанном месте.</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0002011

<p><b> **#pragma once :**</b></p>

1. <p><b> Контролирует, чтобы конкретный включаемый файл при компиляции подключался строго один раз.</b></p>

2. <p><b> Вставляет содержимое заданного файла в место расположения этой директивы в исходном тексте программы. </b></p>

3. <p><b> Определяет идентификатор и последовательность символов, которая заменит этот идентификатор в тексте программы.</b></p>

4. <p><b> Заменяет все вхождения идентификатора макроса в исходном файле на последовательность символов. </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0002012

<p><b> **Директива препроцессора #define:**</b></p>

1. <p><b> Контролирует, чтобы конкретный включаемый файл при компиляции подключался строго один раз.</b></p>

2. <p><b> Заменяет все вхождения идентификатора макроса в исходном файле на последовательность символов.</b></p>

3. <p><b> Сохраняет код в определённый файл.</b></p>

4. <p><b> Вставляет содержимое заданного файла в место расположения этой директивы в исходном тексте программы.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0002013

<p><b> **Директива #include:**</b></p>

1. <p><b> Удаляет все указанные переменные и их содержимое.</b></p>

2. <p><b>Заменяет все вхождения идентификатора макроса в исходном файле на последовательность символов.</b></p>

3. <p><b> Вставляет содержимое заданного файла в место расположения этой директивы в исходном тексте программы.</b></p>

4. <p><b> Отменяет предыдущее определение.</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0002014

<p><b> **Директивы условной компиляции #ifdef, #ifndef, #if, defined(). Выберите верное утверждение:**</b></p>

1. <p><b> Для одной директивы #ifdef можно иметь несколько соответствующих закрывающих директив #endif.</b></p>

2. <p><b> Директивы условной компиляции #ifdef и #ifndef не принимают участие в компиляции исходного файла.</b></p>

3. <p><b> Каждая директива #ifdef в исходном коде должна иметь соответствующую закрывающую директиву #endif. </b></p>

4. <p><b> Директива условной компиляции #if может не иметь соответствующую закрывающую директиву #endif.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0002015

<p><b> Что из себя представляет string?</b></p>

1. <p><b>Массив</b></p>

2. <p><b>Тип данных</b></p>

3. <p><b>Структуру</b></p>

4. <p><b>Класс </b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0002016

<p><b> **В чем принципиальное отличие компилятора от интерперетатора?** </b></p>

1. <p><b> Компилятор генерирует загрузочный модуль, интерпретатор переводит исходный код в код, близкий к машинному.</b></p>

2. <p><b> Компилятор переводит исходный код сразу в машинный, интерпретатор переводит исходный код в код, близкий к машинному</b></p>

3. <p><b> Компилятор переводит исходный код в код, близкий к машинному, интерпретатор переводит исходный код сразу в машинный </b></p>

4. <p><b> Нет отличий</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0002017

<p><b> **Для пятого поколения ЯП характерно:**</b></p>

1. <p><b> Мобильны</b></p>

2. <p><b> Ориентированы на непрофессионального пользователя и на ЭВМ с параллельной структурой</b></p>

3. <p><b> Ориентированы на использование в конкретной ЭВМ</b></p>

4. <p><b>Ориентированы на повышение интеллектуального уровня ЭВМ и интерфейса с языками </b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0002018

<p><b> **Компиляция - многоступенчатый процесс, включающий фазы :**</b></p>

1. <p><b> Синтаксический анализ</b></p>

2. <p><b> Семантический анализ</b></p>

3. <p><b> Генерация объектного кода</b></p>

4. <p><b> Все вышеперечисленное</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0002019

<p><b> **Выберите возможности, которые можно включить в категории General(общие параметры)**</b></p>

1. <p><b> База данных программы</b></p>

2. <p><b> Инкрементная компоновка</b></p>

3. <p><b> Генерация карты компоновки</b></p>

4. <p><b> Вывод сообщений процесса</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: BAP0002020

<p><b> **Выберите возможности, которые можно включить в категории Customization**</b></p>

1. <p><b> Имя выходного файла</b></p>

2. <p><b> Отмена библиотек, включаемых по умолчанию</b></p>

3. <p><b>3) Профилирование</b></p>

4. <p><b>4) Заставка</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: BAP0002021

<p><b> **Что позволяет категория Output?**</b></p>

1. <p><b> Позволяет указать объектные модули и библиотеки</b></p>

2. <p><b> Позволяет задать имя файла ресурсов</b></p>

3. <p><b> Позволяет установить базовый адрес, точку входа, размер стека и информацию о версии проекта</b></p>

4. <p><b> Позволяет задать имя выходного файла, имя выходного заголовочного файла, определения для препроцессора и заставку</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0002022

<p><b> **Прототипом языка программирования C был язык:**</b></p>

1. <p><b> A</b></p>

2. <p><b> B</b></p>

3. <p><b>3) D</b></p>

4. <p><b>4) E</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0002023

<p><b> **Отладчик (debugger)-**</b></p>

1. <p><b> Программа, позволяющая контролировать ход выполнения программы (приостанавливать, выполнять пошагово)</b></p>

2. <p><b> Программа, предназначенная для запуска процесса операционной системы на основе загрузочного модуля.</b></p>

3. <p><b> Программа, принимающая один или несколько объектных модулей и формирующая на их основе загрузочный модуль.</b></p>

4. <p><b> Программа, преобразующая исходный код на одном языке программирования в исходный код на другом языке.</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0002024

<p><b> **Выберите назначение подкаталога BIN**</b></p>

1. <p><b> Исполняемые файлы и средства для построения 32-разрядных приложений</b></p>

2. <p><b> Файлы справки</b></p>

3. <p><b> Заголовочные файлы C++</b></p>

4. <p><b> Библиотеки языка C++ и Win32 SDK</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0002025

<p><b> **Разработчик языка C:**</b></p>

1. <p><b> Билл Гейтс</b></p>

2. <p><b> Деннис Ритчи</b></p>

3. <p><b> Кен Томпсон</b></p>

4. <p><b> Билл Клинтон</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0002026

<p><b> **Выберите назначение подкаталога LIB**</b></p>

1. <p><b> Файлы библиотеки Microsoft Foundation Classes (MFS)</b></p>

2. <p><b> Библиотеки языка C++ и Win32 SDK</b></p>

3. <p><b> Файлы для построения приложений OLE</b></p>

4. <p><b> Исполняемые файлы и средства для построения 32-разрядных приложений</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0002027

<p><b> **Интерпретатор - это разновидность:**</b></p>

1. <p><b> Компилятора</b></p>

2. <p><b> Транслятора</b></p>

3. <p><b> Компоновщика</b></p>

4. <p><b> Отладчика</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0002028

<p><b> **Из чего состоит Документация по Visual C++**</b></p>

1. <p><b> QuickReference</b></p>

2. <p><b> BooksOnline</b></p>

3. <p><b> QuickReference и BooksOnline</b></p>

4. <p><b> MicrosoftFoundationClasses</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0002029

<p><b> **Компонента системы программирования, позволяющая подготовить исходный код программы -**</b></p>

1. <p><b> Текстовый редактор</b></p>

2. <p><b> Транслятор</b></p>

3. <p><b> Компилятор</b></p>

4. <p><b> Компоновщик</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0002030

<p><b> **Выберите назначение утилиты WinDiff.**</b></p>

1. <p><b> Позволяет существенно уменьшить размер программы и повысить скорость ее выполнения на величину до 60 процентов</b></p>

2. <p><b> Позволяет быстро устанавливать параметры, необходимые для отслеживания выполняемых процессов</b></p>

3. <p><b> Позволяет быстро тестировать ваши управляющие элементы</b></p>

4. <p><b> Позволяет в графическом виде сравнивать и изменять два файла или два каталога</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0002031

<p><b> **Какая закладка позволяет задать дополнительные инструменты для построения программы?**</b></p>

1. <p><b> Закладка Debug</b></p>

2. <p><b> Закладка General</b></p>

3. <p><b> Закладки CustomBuild</b></p>

4. <p><b> Закладка C/C++</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0002032

<p><b> **Выберите назначение утилиты ProcessViewer.**</b></p>

1. <p><b> Позволяет быстро тестировать ваши управляющие элементы</b></p>

2. <p><b> Позволяет быстро устанавливать параметры, необходимые для отслеживания выполняемых процессов</b></p>

3. <p><b> Позволяет в графическом виде сравнивать и изменять два файла или два каталога</b></p>

4. <p><b> Позволяет существенно уменьшить размер программы и повысить скорость ее выполнения на величину до 60 процентов</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0002033

**<p><b> Какова функция команды Hide??? </b></p>**

1. <p><b> делит текущее окно на две части </b></p>

2. <p><b> делает текущее окно скрытым</b></p>

3. <p><b> создаёт в текущем проекте новое окно </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0003001

**<p><b> Как работает команда Build??? </b></p>**

1. <p><b> В процессе сборки анализируются все файлы проекта и затем компилируются и компонуются лишь те из них, которые были изменены после создания исполняемого файла проекта </b></p>

2. <p><b> В процессе сборки анализируются только те файлы проекта, которые были изменены после создания исполняемого файла проекта и только потом они компилируются и компонуются </b></p>

3. <p><b> В процессе сборки анализируются все файлы проекта, а затем все эти файлы компилируются и компонуются </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0003002

**<p><b> Какова функция команды Undo??? </b></p>**

1. <p><b> Позволяет отменить последнее изменение, которое было внесено в процессе редактирования</b></p>

2. <p><b> Позволяет вернуть те изменения, которые по ошибке отменили </b></p>

3. <p><b> Позволяет отменить все изменения, которые были внесены в процессе редактирования </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0003003

**<p><b> Что обозначает данная кодовая последовательность &f???</b></p>**

1. <p><b> Создать новый файл </b></p>

2. <p><b> Вставить имя файла </b></p>

3. <p><b> Открыть предыдущий файл</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0003004

**<p><b> Чтобы получить на бумаге копию содержимого активного окна, нужно выполнить команду… </b></p>**

1. <p><b> Print</b></p>

2. <p><b> Print Active Window</b></p>

3. <p><b> Print Range </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0003005

**<p><b> Что делает команда Properties? </b></p>**

1. <p><b> Вызывает консольное окно, в котором выводятся характеристики текущего окна </b></p>

2. <p><b> Показывает свойства данного файла </b></p>

3. <p><b> Вызывает окно диалога, в котором задаются характеристики текущего окна </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0003006

**<p><b> Что обозначает данная кодовая последовательность &r??? </b></p>**

1. <p><b> Выровнять вправо</b></p>

2. <p><b> Открыть файл для чтения</b></p>

3. <p><b> Открывает окно, отображающее содержимое памяти </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0003007

**<p><b> Для чего нужна команда Redo??? </b></p>**

1. <p><b> Позволяет быстро находить и исправлять текст в активном окне</b></p>

2. <p><b> Позволяет отменить последнее изменение, которое было внесено в процессе редактирования</b></p>

3. <p><b> Чтобы вернуть изменения, которые мы по ошибке отменили </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0003008

**<p><b> Что обозначает шаблон “^”, который можно использовать в стоке Find What???</b></p>**

1. <p><b> Отмечает начало строки</b></p>

2. <p><b> Задаёт определённый набор символов </b></p>

3. <p><b> Задаёт любую последовательность символов </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0003009

**<p><b> Что обозначает шаблон “+”, который можно использовать в стоке Find What??? </b></p>**

1. <p><b> Задаёт последовательность символов</b></p>

2. <p><b> Задаёт любое число символов перед искомым словом</b></p>

3. <p><b> Задаёт один (любой) символ </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0003010

**<p><b> Что делает команда Toolbars??? </b></p>**

1. <p><b> Вызывает диалоговое окно, позволяющее выбрать панели инструментов, которые должны отображаться в рабочей среде </b></p>

2. <p><b> Позволяет создать свой рабочий инструмент</b></p>

3. <p><b> Дублирует код </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP00030011

**<p><b> для чего используется команда Open Workspace </b></p>**

1. <p><b> для открытия ранее сохраненного рабочего пространства </b></p>

2. <p><b> для создания рабочего пространства </b></p>

3. <p><b> для закрытия рабочего пространства </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP00030012

**<p><b> что делает команда debug </b></p>**

1. <p><b> используется для выбора конфинурации проекта </b></p>

2. <p><b> запускает интегрированный отладчик </b></p>

3. <p><b> запускает программу </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP00030013

**<p><b> что делает команда compile </b></p>**

1. <p><b> заставляет среду компилировать текст в текущем режиме </b></p>

2. <p><b> создаёт в текущем проекте новое окно </b></p>

3. <p><b> запускает программу </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP00030014

**<p><b> что делает команда split </b></p>**

1. <p><b> делит текущее окно на две части </b></p>

2. <p><b> создаёт в текущем проекте новое окно </b></p>

3. <p><b> скрывает текущее окно </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP00030015

**<p><b> для чего используется команда execute </b></p>**

1. <p><b> для запуска программы </b></p>

2. <p><b> для запуска интегрированного отладчика </b></p>

3. <p><b> для выбора конфигурации проектов </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP00030016

**<p><b> в какое окно помещаются оповещения об обнаруженных во время компиляции ошибках </b></p>**

1. <p><b> results </b></p>

2. <p><b> build </b></p>

3. <p><b> output </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP00030017

**<p><b> какая команда позволяет создавать, удалять точки останова </b></p>**

1. <p><b> properties </b></p>

2. <p><b> build </b></p>

3. <p><b> breakpoints </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP00030018

**<p><b> какая команда позволяет создавать, удалять закладки </b></p>**

1. <p><b> properties </b></p>

2. <p><b> bookmark </b></p>

3. <p><b> breakpoints </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP00030019

**<p><b> шаблон “\*” команды Find </b></p>**

1. <p><b> Задаёт любую последовательность символов </b></p>

2. <p><b> Задаёт один символ </b></p>

3. <p><b> Отмечает начало строки </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP00030020

**<p><b> шаблон “$” команды Find </b></p>**

1. <p><b> Задаёт любую последовательность символов </b></p>

2. <p><b> Задаёт один символ </b></p>

3. <p><b> Отмечает начало строки </b></p>

4. <p><b> Ни один из вышеперечисленных вариантов не является верным </b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP00030021

**<p><b> выберите верное утверждение </b></p>**

1. <p><b> Команду Find можно настроить для поиска с учетом регистра, без учета регистра, а также поиска только полного слова </b></p>

2. <p><b> Команда Find позволяет указать направление поиска </b></p>

3. <p><b> Всё вышеперечисленное верно </b></p>

4. <p><b> Ни один из вышеперечисленных вариантов не является верным </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP00030022

**<p><b> Команда Find в меню Edit позволяет настроить поиск с учётом регистра??? </b></p>**

1. <p><b> да </b></p>

2. <p><b> нет</b></p>

3. <p><b> такой команды не существует</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0003023

**<p><b> Какую команду в меню Edit нужно использовать, чтобы найти строку с описанием константы, переменной или функции??? </b></p>**

1. <p><b> Find</b></p>

2. <p><b> Replace</b></p>

3. <p><b> Go To </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0003024

**<p><b>Если название пункта меню изображено серым цветом, это значит, что соответствующая команда в данный момент??? </b></p>**

1. <p><b> невыполнима </b></p>

2. <p><b> выполняется </b></p>

3. <p><b> готовится к выполнению</b></p>

4. <p><b> уже выполнена</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0003025

**<p><b>Bookmark используются для того, чтобы…??? </b></p>**

1. <p><b> отмечать некоторые строки в тексте Программы, к которым придется обратиться позже</b></p>

2. <p><b> выделять некоторые строки в тексте Программы, к которым придётся обратиться позже</b></p>

3. <p><b> удалять некоторые строки в тексте Программы, к которым уже не понадобятся</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0003026

**<p><b>Какая команда располагает все открытые на экране окна одно за другим со сдвигом вправо и вниз??? </b></p>**

1. <p><b> Split </b></p>

2. <p><b> Hide</b></p>

3. <p><b> Cascade</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0003027

**<p><b>Какая команда выдаст хронологический список объектов или ссылок на них, которые вы искали ранее??? </b></p>**

1. <p><b> View</b></p>

2. <p><b> Browse </b></p>

3. <p><b> Split</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP00030328

**<p><b>Какая команда открывает список всех имеющихся в среде окон, позволяя быстро найти нужное??? </b></p>**

1. <p><b> Windows</b></p>

2. <p><b> Browse </b></p>

3. <p><b> All</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0003029

**<p><b>Какая команда делит текущее окно на две части??? </b></p>**

1. <p><b> Browse</b></p>

2. <p><b> Split</b></p>

3. <p><b> Cascade</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0003030

**<p><b>Какая команда делает текущее окно скрытым??? </b></p>**

1. <p><b> Split</b></p>

2. <p><b> Cascade</b></p>

3. <p><b> Hide</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0003031

**<p><b>Какая команда позволяет создать копию содержимого активного окна под другим именем?? </b></p>**

1. <p><b> Save As</b></p>

2. <p><b> Save All</b></p>

3. <p><b> Save</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0003032

**<p><b>?Какая команда открывает окно, позволяющее увидеть активные в данный момент переменные, локальные переменные или указатель this??? </b></p>**

1. <p><b> Output</b></p>

2. <p><b> Variables</b></p>

3. <p><b> Watch</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0003033

**<p><b>Кто создал язык С</b></p>**

1. <p><b>[Бьёрн Страуструп](https://www.google.com/search?client=opera&hs=PUD&sxsrf=ALeKk038_8j55HQ6fqIMy5_l13Z6HaWQaQ:1589209986315&q=%D0%91%D1%8C%D1%91%D1%80%D0%BD+%D0%A1%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%83%D1%81%D1%82%D1%80%D1%83%D0%BF&stick=H4sIAAAAAAAAAONgVuLQz9U3MDRPSnnEaMwt8PLHPWEprUlrTl5jVOHiCs7IL3fNK8ksqRQS42KDsnikuLjgmngWscpfmHix5-LEiw0X9ipcWHixCcjYcLH5YiOIdbH5wn4ASKxp1WQAAAA)</b></p>

2. <p><b>Кен Томпсон и Денис Ритчи</b></p>

3. <p><b>[Джеймс Гослинг](https://www.google.com/search?client=opera&hs=SWD&sxsrf=ALeKk00hN8hLDpwGlkgnOwVD6FH1Z2x4yw:1589210113246&q=%D0%94%D0%B6%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D1%81+%D0%93%D0%BE%D1%81%D0%BB%D0%B8%D0%BD%D0%B3&stick=H4sIAAAAAAAAAONgVuLQz9U3SMkzjH_EaMwt8PLHPWEprUlrTl5jVOHiCs7IL3fNK8ksqRQS42KDsnikuLjgmngWsUpfmHJh24WtF3Ze2HOxUeHC5Av7LjZe2H1hx4W9FzYDAKbrrQ5gAAAA) и [Брендан Эйх](https://www.google.com/search?client=opera&hs=Ors&sxsrf=ALeKk03EQ6zgbzCUc-t9btZHBhZffWqQBA:1589210133600&q=%D0%91%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D0%B0%D0%BD+%D0%AD%D0%B9%D1%85&stick=H4sIAAAAAAAAAONgVuLUz9U3MDE2KrZ8xGjCLfDyxz1hKe1Ja05eY1Tl4grOyC93zSvJLKkUEudig7J4pbi5ELp4FrGKXph4seHC1gt7L2y5sOHCXoULay_svNgKAF18oRZcAAAA)</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0004001

**<p><b> Выберите заголовочный файл </b></p>**

1. <p><b> main.h </b></p>

2. <p><b> main.cpp</b></p>

3. <p><b>main.sln</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0004002

**<p><b>Что такое выполняемый файл?</b></p>**

1. <p><b>Файл проекта. Хранит информацию, относящуюся к каждому проекту. </b></p>

2. <p><b>Файл скрипта ресурса для проекта.</b></p>

3. <p><b> файл, содержащий весь необходимый машинный код, требующийся компьютеру для выполнения задания.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0004003

**<p><b>В какие годы разрабатывался язык С С</b></p>**

1. <p><b>[1969-1973](https://www.google.com/search?client=opera&hs=PUD&sxsrf=ALeKk038_8j55HQ6fqIMy5_l13Z6HaWQaQ:1589209986315&q=%D0%91%D1%8C%D1%91%D1%80%D0%BD+%D0%A1%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%83%D1%81%D1%82%D1%80%D1%83%D0%BF&stick=H4sIAAAAAAAAAONgVuLQz9U3MDRPSnnEaMwt8PLHPWEprUlrTl5jVOHiCs7IL3fNK8ksqRQS42KDsnikuLjgmngWscpfmHix5-LEiw0X9ipcWHixCcjYcLH5YiOIdbH5wn4ASKxp1WQAAAA)</b></p>

2. <p><b>1962-1964</b></p>

3. <p><b>1970-1975</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0004004

**<p><b>Какого уровня язык С</b></p>**

1. <p><b> Низкий </b></p>

2. <p><b>Высокий</b></p>

3. <p><b>Сверхвысокий</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0004005

**<p><b>Что такое внешний файл?</b></p>**

1. <p><b> Файл на диске или устройство ввода-вывода (например, клавиатура или дисплей).</b></p>

2. <p><b>Файл, хранящийся в одной папке с проектом</b></p>

3. <p><b> Специально организованная структура данных, распознаваемая компьютером как единое целое</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0004006

**<p><b>Кто создал язык С++</b></p>**

1. <p><b>[Бьёрн Страуструп](https://www.google.com/search?client=opera&hs=PUD&sxsrf=ALeKk038_8j55HQ6fqIMy5_l13Z6HaWQaQ:1589209986315&q=%D0%91%D1%8C%D1%91%D1%80%D0%BD+%D0%A1%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%83%D1%81%D1%82%D1%80%D1%83%D0%BF&stick=H4sIAAAAAAAAAONgVuLQz9U3MDRPSnnEaMwt8PLHPWEprUlrTl5jVOHiCs7IL3fNK8ksqRQS42KDsnikuLjgmngWscpfmHix5-LEiw0X9ipcWHixCcjYcLH5YiOIdbH5wn4ASKxp1WQAAAA)</b></p>

2. <p><b>Кен Томпсон и Денис Ритчи</b></p>

3. <p><b>[Джеймс Гослинг](https://www.google.com/search?client=opera&hs=SWD&sxsrf=ALeKk00hN8hLDpwGlkgnOwVD6FH1Z2x4yw:1589210113246&q=%D0%94%D0%B6%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D1%81+%D0%93%D0%BE%D1%81%D0%BB%D0%B8%D0%BD%D0%B3&stick=H4sIAAAAAAAAAONgVuLQz9U3SMkzjH_EaMwt8PLHPWEprUlrTl5jVOHiCs7IL3fNK8ksqRQS42KDsnikuLjgmngWsUpfmHJh24WtF3Ze2HOxUeHC5Av7LjZe2H1hx4W9FzYDAKbrrQ5gAAAA) и [Брендан Эйх](https://www.google.com/search?client=opera&hs=Ors&sxsrf=ALeKk03EQ6zgbzCUc-t9btZHBhZffWqQBA:1589210133600&q=%D0%91%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D0%B0%D0%BD+%D0%AD%D0%B9%D1%85&stick=H4sIAAAAAAAAAONgVuLUz9U3MDE2KrZ8xGjCLfDyxz1hKe1Ja05eY1Tl4grOyC93zSvJLKkUEudig7J4pbi5ELp4FrGKXph4seHC1gt7L2y5sOHCXoULay_svNgKAF18oRZcAAAA)</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0004007

**<p><b>Когда создавался язык с++</b></p>**

1. <p><b>1980-1983 </b></p>

2. <p><b>1982-1985</b></p>

3. <p><b>1980-1984</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0004008

**<p><b>Выберите характерную черту частотного принципа разработки ПО</b></p>**

1. <p><b> учитывает возможность проведения одной и той же работы различными средствами </b></p>

2. <p><b> используется при проектировании ПО, объем которого существенно превосходит имеющийся объем оперативной памяти </b></p>

3. <p><b> выделение в алгоритмах и в обрабатываемых структурах действий и данных по частоте использования </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0004009

**<p><b>Благодаря каким проблемам ООП получило широкое распространение</b></p>**

1. <p><b> Развитие языков и методов программирования не успевало за все более растущими потребностями в прикладных программах. Единственным реальным способом снизить временные затраты на разработку было проектирование новой программной системы на базе разработанных и отлаженных ранее модуле.</b></p>

2. <p><b> Ускорение разработки программного обеспечения требовало решения проблемы упрощения их сопровождения и модификации.</b></p>

3. <p><b> Не все задачи поддаются алгоритмическому описанию по требованиям структурного программирования</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: BAP0004010

**<p><b>Что такое файлы последовательного доступа?</b></p>**

1. <p><b>Файлы с операциями последовательного чтения и записи в конец файла </b></p>

2. <p><b>Файлы с операциями чтения и записи по произвольному адресу. </b></p>

3. <p><b>Файлы с операциями чтения и записи по конкретному адресу </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0004011

**<p><b>Что такое файлы прямого доступа?</b></p>**

1. <p><b>Файлы с операциями последовательного чтения и записи в конец файла </b></p>

2. <p><b>Файлы с операциями чтения и записи по произвольному адресу. </b></p>

3. <p><b>Файлы с операциями чтения и записи по конкретному адресу </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0004012

**<p><b>Что такое ANSI?</b></p>**

1. <p><b> Язык программирования, разработанный и реализованный в 1972 году сотрудником фирмы AT&T Bell Laboratories</b></p>

2. <p><b> стандарт [языка C](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B8_(%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F)), опубликованный Американским национальным институтом стандартов</b></p>

3. <p><b> стандарт языка С, принятый международной организацией по стандартизации [ISO](https://ru.wikipedia.org/wiki/ISO)</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0004013

**<p><b>Сколько крупный переработок потерпел язык С++</b></p>**

1. <p><b>три</b></p>

2. <p><b>две</b></p>

3. <p><b>четыре</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0004014

**<p><b>Что делает оператор NEW</b></p>**

1. <p><b>выделяет память на стеке и возвращает указатель на выделенную память</b></p>

2. <p><b>выделяет память в куче и возвращает указатель на нее</b></p>

3. <p><b>создает новый файл </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0004015

**<p><b>Что делает оператор DELETE</b></p>**

1. <p><b> программа освобождает выделенную память. </b></p>

2. <p><b>программа удаляет переменную/функцию</b></p>

3. <p><b>программа удаляет все, что было выведено на консоль</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0004016

**<p><b>Что делает конструктор?</b></p>**

1. <p><b> при вызове очищает память, выделенную под объект </b></p>

2. <p><b> при вызове собирает проект быстрее</b></p>

3. <p><b> при вызове создает и инициализирует объект класса <b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0004017

**<p><b>К достоинствам языка С нельзя отнести:</b></p>**

1. <p><b> быстродействие</b></p>

2. <p><b> переносимость</b></p>

3. <p><b> возможности поразрядной обработки</b></p>

4. <p><b> строгость типизацию</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0004018

**<p><b>Кто дал первое описание языка C?</b></p>**

1. <p><b> Американский национальный институт стандартов (ANSI)</b></p>

2. <p><b> Брайан Керниган и Деннис Ритчи</b></p>

3. <p><b> Международная организация по стандартизации (ISO)</b></p>

4. <p><b> Бьерн Страуструп</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0004019

**<p><b>К потокам вывода, добавленным в C++ относятся</p></b>**

1. <p><b> cerr </p></b>

2. <p><b> clog </p></b>

3. <p><b> cbuf </p></b>

4. <p><b> cout </p></b>

Ответ: 1,2,4

Комментарий: BAP0004020

**<p><b>Объекты взаимодействуют между собой при помощи механизма</p></b>**

1. <p><b> обратных вызовов</p></b>

2. <p><b> семафоров</p></b>

3. <p><b> сообщений</p></b>

4. <p><b> инкапсуляции</p></b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0004021

**<p><b>Где можно описывать анонимные объединения?</p></b>**

1. <p><b> только в заголовочных файлах</p></b>

2. <p><b> только внутри функций</p></b>

3. <p><b> только в глобальной области</p></b>

4. <p><b> везде где и именованные </p></b>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0004022

**<p><b>Какое ограничение на длину идентификатора устанавливает стандарт ANSI C?</p></b>**

1. <p><b> 32 символа</p></b>

2. <p><b> неограниченно</p></b>

3. <p><b> 31 символ</p></b>

4. <p><b> 16 символов</p></b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0004023

**<p><b>Язык Си</b></p>**

1. <p><b>компилируется в машинный код</b></p>

2. <p><b>компилируется в байт-код</b></p>

3. <p><b>транслируется</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0004024

**<p><b>Значение какого типа возвращает sizeof</b></p>**

1. <p><b>size\_t</b></p>

2. <p><b>long double</b></p>

3. <p><b>unsigned short</b></p>

4. <p><b>int</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0004025

**<p><b>Какое ограничение установлено на размер COM файла?</b></p>**

1. <p><b>64 мб</b></p>

2. <p><b>64 кб</b></p>

3. <p><b>16 мб</b></p>

4. <p><b>16 кб</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0004026

**<p><b>Использование чего гарантирует инициализацию данных, описанных внутри объекта?</b></p>**

1. <p><b>идиомы RAII</b></p>

2. <p><b>виртуальных функций</b></p>

3. <p><b>конструкторов и деструкторов</b></p>

4. <p><b>списков инициализации</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0004027

**<p><b>Какой способ передачи аргументов в функцию отличает C++ от C</b></p>**

1. <p><b>использование указателя</b></p>

2. <p><b>использование ссылочного типа</b></p>

3. <p><b>передача по значению</b></p>

4. <p><b>использование свойств классов памяти</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0004028

**<p><b>Какой способ передачи аргументов в функцию отличает C++ от C</b></p>**

1. <p><b>использование указателя</b></p>

2. <p><b>использование ссылочного типа</b></p>

3. <p><b>передача по значению</b></p>

4. <p><b>использование свойств классов памяти</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0004029

**<p><b>Как имя было первоначально дано C++?</b></p>**

1. <p><b>Objective-C</b></p>

2. <p><b>C with classes</b></p>

3. <p><b>D</b></p>

4. <p><b>C+</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0004030

**<p><b>Какой префикс используется с шестнадцатеричными константами?</b></p>**

1. <p><b>0b</b></p>

2. <p><b>u</b></p>

3. <p><b>0b</b></p>

4. <p><b>0x</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0004031

**<p><b>Какой будет результат данной строки кода?<br>printf(" %o\n", 336);</b></p>**

1. <p><b>336</b></p>

2. <p><b>150</b></p>

3. <p><b>520</b></p>

4. <p><b>-336</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0004032

**<p><b> Название С++ предложил </b> </p>**

1. <p><b> Кэм Томпсон</b> </p>

2. <p><b> Бьерн Страуструп</b> </p>

3. <p><b> Рик Массити </b> </p>

4. <p><b> Дональд Кнут </b> </p>

Ответ:3

Комментарий: BAP0004033

**<p><b> Укажите объектно-ориентированный язык программирования </b> </p>**

1. <p><b> Все варианты ответов </b> </p>

2. <p><b> С++</b> </p>

3. <p><b> Java </b> </p>

4. <p><b> Eiffel </b> </p>

Ответ:1

Комментарий: BAP00004034

**<p><b>Какой будет результат данной строки кода?<br>printf(" %d\n", 336);</b></p>**

1. <p><b>336</b></p>

2. <p><b>150</b></p>

3. <p><b>520</b></p>

4. <p><b>-336</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0004035

**<p><b>Какой будет результат данной строки кода?<br>printf(" %x\n", 336);</b></p>**

1. <p><b>336</b></p>

2. <p><b>150</b></p>

3. <p><b>520</b></p>

4. <p><b>-336</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0004036

**<p><b>Какой будет результат данной строки кода?<br>printf(" %d\n", -336);</b></p>**

1. <p><b>336</b></p>

2. <p><b>150</b></p>

3. <p><b>520</b></p>

4. <p><b>-336</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0004037

**<p><b>Какой будет вывод у данной функции?<br>int main(){<br> int age,ves;<br> printf(" Vas vozrast i ves.\n");<br> scanf\_s(" %d ", &age);//*20*<br> scanf\_s("%d", &ves);//<br> printf(" Vas Vozrast %d\n" , age);}</b></p>**

1. <p><b>70</b></p>

2. <p><b>20</b></p>

3. <p><b>25</b></p>

4. <p><b>-75</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0004038

**<p><b>Какой будет вывод у данной функции?<br>int main(){<br> int age,ves; <br>printf(" Vas vozrast i ves.\n");<br> scanf\_s(" %d ", &age);//*20*<br> scanf\_s("%d", &ves);//*70*<br> printf(" Vas Ves. %d\n", ves);}<br></b></p>**

1. <p><b>70</b></p>

2. <p><b>20</b></p>

3. <p><b>25</b></p>

4. <p><b>-75</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0004039

**<p><b>В какой год началась разработка языка С? </b></p>**

1. <p><b>1962</b></p>

2. <p><b>1968</b></p>

3. <p><b>1969</b></p>

4. <p><b>1970</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0004040

**<p><b>В каком году закончилась разработка языка С?</b></p>**

1. <p><b>1972</b></p>

2. <p><b>1973</b></p>

3. <p><b>1974</b></p>

4. <p><b>1970</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0004041

**<p><b>В каком году началась разработка С++? </b></p>**

1. <p><b>1979</b></p>

2. <p><b>1982</b></p>

3. <p><b>1980</b></p>

4. <p><b>1981</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0004042

**<p><b>В каком году закончилась разработка С++? </b></p>**

1. <p><b>1983</b></p>

2. <p><b>1984</b></p>

3. <p><b>1980</b></p>

4. <p><b>1982</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0004043

**<p><b>Какая из операций является более приоритетной: унарная операция расширения области действия или постфиксальный инкремент? </b></p>**

1. <p><b>::</b></p>

2. <p><b>++</b></p>

3. <p><b>--</b></p>

4. <p><b>==</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0004044

**<p><b>Какая из операций является более приоритетной умножение или постфиксальный инкремент?</b></p>**

1. <p><b>::</b></p>

2. <p><b>++</b></p>

3. <p><b>\*</b></p>

4. <p><b>==</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0004045

**<p><b>Какая из операций является более приоритетной: унарная операция расширения области действия или сложение? </b></p>**

1. <p><b>::</b></p>

2. <p><b>+</b></p>

3. <p><b>-</b></p>

4. <p><b>=</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0004046

**<p><b>Какая из операций является более приоритетной: унарная операция расширения области действия или постфиксальный инкремент? </b></p>**

1. <p><b>::</b></p>

2. <p><b>++</b></p>

3. <p><b>--</b></p>

4. <p><b>==</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0004047

**<p><b>Какая из операций является более приоритетной: деление с присваиванием или постфиксальный декремент? </b></p>**

1. <p><b>:=</b></p>

2. <p><b>++</b></p>

3. <p><b>--</b></p>

4. <p><b>==</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0004048

**<p><b>Какая из операций является более приоритетной: запятая или логическое и? </b></p>**

1. <p><b>,</b></p>

2. <p><b>::</b></p>

3. <p><b>&&</b></p>

4. <p><b>==</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0004049

**<p><b>Для чего используется манипулятор endl?</b></p>**

1. <p><b>Для перехода на новую строку</b></p>

2. <p><b>Для переноса строки и сброса буферов потока вывода</b></p>

3. <p><b>Для горизонтальной и вертикальной табуляции</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0005001

**<p><b>Какой флаг форматированного вывода отвечает за вывод вещественных чисел в экспоненциальной форме?</b></p>**

1. <p><b>Fixed</b></p>

2. <p><b>Showpos</b></p>

3. <p><b>Scientific</b></p>

4. <p><b>Dec</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0005002

**<p><b>Для чего используется данная конструкция: cout.setf(ios::…)</b></p>**

1. <p><b>Для установки флага форматированного вывода</b></p>

2. <p><b>Для снятия флага форматированного вывода</b></p>

3. <p><b>Для вывод вещественных чисел в экспоненциальной форме</b></p>

4. <p><b>Для вывода величин в десятичной форме исчисления</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0005003

**<p><b>Какой из перечисленных символов нужно использовать для установки нескольких флагов форматированного ввода/вывода</b></p>**

1. <p><b>;</b></p>

2. <p><b>&</b></p>

3. <p><b>|</b></p>

4. <p><b>&&</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0005004

**<p><b>Компилятор C/C++ является регистрозависимым</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0005005

**<p><b>Чем отличаются команды Build и Rebuild All ?</b></p>**

1. <p><b>Rebuild All заново компилирует и компонует все файлы проекта, не проверяя даты создания файлов</b></p>

2. <p><b>Build заново компилирует и компонует все файлы проекта, не проверяя даты создания файлов</b></p>

3. <p><b>Ничем не отличаются</b></p>

4. <p><b>Rebuild All работает быстрее, чем Build</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0005006

**<p><b>Главная функция в программе на языке Си должна называться</b></p>**

1. <p><b>principal()</b></p>

2. <p><b>main()</b></p>

3. <p><b>major()</b></p>

4. <p><b>Без разницы</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0005007

**<p><b>Отличительным признаком имени функции служат</b></p>**

1. <p><b>[]</b></p>

2. <p><b>“ ”</b></p>

3. <p><b>()</b></p>

4. <p><b>Прописные буквы</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0005008

**<p><b>Каждый набор операторов в языке Си оканчивается символом</b></p>**

1. <p><b>//</b></p>

2. <p><b>…(многоточие)</b></p>

3. <p><b>: (двоеточие)</b></p>

4. <p><b>;(точка с запятой)</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0005009

**<p><b>На что указывает символ “#” в языке Си</b></p>**

1. <p><b>Адрес переменной</b></p>

2. <p><b>Ссылку на объект</b></p>

3. <p><b>Что строка должны быть обработана «препроцессором»</b></p>

4. <p><b>Указатель</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0005010

**<p><b>Синтаксис многострочного комментария в языке Си</b></p>**

1. <p><b>//комментарий</b></p>

2. <p><b>/\*комментарий\*/</b></p>

3. <p><b><--!комментарий--></b></p>

4. <p><b>/комментарий/</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0005011

**<p><b>Синтаксис однострочного комментария в языке Си</b></p>**

1. <p><b>//комментарий</b></p>

2. <p><b>/\*комментарий\*/</b></p>

3. <p><b><--!комментарий--></b></p>

4. <p><b>/комментарий/</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0005012

**<p><b>Начало и конец функции в языке Си определяется символами</b></p>**

1. <p><b>{ }</b></p>

2. <p><b>[]</b></p>

3. <p><b>/ /</b></p>

4. <p><b>| |</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0005013

**<p><b>Выберите правильные имена переменных на языке Си</b></p>**

1. <p><b>man1</b></p>

2. <p><b>1man</b></p>

3. <p><b>$A\*\*</b></p>

4. <p><b>hElLo123</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: BAP0005014

**<p><b>Символ новой строки в языке Си обозначается</b></p>**

1. <p><b>\t</b></p>

2. <p><b>\n</b></p>

3. <p><b>\v</b></p>

4. <p><b>\s</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0005015

**<p><b>Вывести строку в языке Си можно с помощью функции</b></p>**

1. <p><b>printf()</b></p>

2. <p><b>message()</b></p>

3. <p><b>print()</b></p>

4. <p><b>cout</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0005016

**<p><b>Для быстрого перемещения по строке нужно нажать сочетание клавиш:</b></p>**

1. <p><b>SHIFT + стрелка вверх/вниз</b></p>

2. <p><b>ALT + стрелка влево/вправо</b></p>

3. <p><b>CTRL + стрелка влево/вправо</b></p>

4. <p><b>CTRL + стрелка вверх/вниз</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0005017

**<p><b>Для удаления слова, расположенного справа от курсора, нужно нажать сочетание клавиш:</b></p>**

1. <p><b>SHIFT + стрелка вверх/вниз</b></p>

2. <p><b>ALT + DELETE</b></p>

3. <p><b>BACKSPACE + SHIFT</b></p>

4. <p><b>CTRL + DELETE</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0005018

**<p><b>Для удаления слова, расположенного слева от курсора, нужно нажать сочетание клавиш:</b></p>**

1. <p><b>SHIFT + стрелка вверх/вниз</b></p>

2. <p><b>ALT + DELETE</b></p>

3. <p><b>CTRL + BACKSPACE</b></p>

4. <p><b>CTRL + DELETE</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0005019

**<p><b>Выберите операторы передачи управления</b></p>**

1. <p><b>goto</b></p>

2. <p><b>continue</b></p>

3. <p><b>break</b></p>

4. <p><b>control</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: BAP0005020

**<p><b>Выберите черты, характерные для оператора continue</b></p>**

1. <p><b>Он использует метки</b></p>

2. <p><b>Переходит к следующей итерации цикла</b></p>

3. <p><b>Выходит из цикла</b></p>

4. <p><b>Пропускает все операторы, оставшиеся до конца тела функции</b></p>

Ответ: 2, 4

Комментарий: BAP0005021

**<p><b>Операторами цикла в языке Си являются:</b></p>**

1. <p><b>operator</b></p>

2. <p><b>do-while</b></p>

3. <p><b>while</b></p>

4. <p><b>for</b></p>

Ответ: 2, 3, 4

Комментарий: BAP0005022

**<p><b>Каждое сообщение об ошибке начинается с..</b></p>**

1. <p><b>Приветствия</b></p>

2. <p><b>Имени исходного файла</b></p>

3. <p><b>Номер строки, где обнаружена ошибка</b></p>

1. <p><b>Слова “error”</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0005023

**<p><b>Какого типа в языке C++ нет?</b></p>**

1. <p><b>wchar\_t</b></p>

2. <p><b>byte</b></p>

3. <p><b>long double</b></p>

4. <p><b>unsigned char</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0005024

**<p><b>Какой оператор используют для перехода к следующей итерации цикла?</b></p>**

1. <p><b>goto</b></p>

2. <p><b>break</b></p>

3. <p><b>continue</b></p>

4. <p><b>return</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0005025

**<p><b>Какую библиотеку нужно использовать для организации ввода-вывода в языке программирования C++?</b></p>**

1. <p><b>iostream</b></p>

2. <p><b>fstream</b></p>

3. <p><b>sstream</b></p>

4. <p><b>iomanip</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0005026

**<p><b>Какой вариант будет корректен для ввода информации с клавиатуры, при условии отсутствия использования пространства имен(namespace) std?</b></p>**

1. <p><b>cin << y;</b></p>

2. <p><b>std::cin << y;</b></p>

3. <p><b>cin >> y;</b></p>

4. <p><b>std::cin >> y;</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0005027

**<p><b>Какой цикл обычно используется, если вы заранее знаете количество выполняемых итераций?</b></p>**

1. <p><b>for</b></p>

2. <p><b>while</b></p>

3. <p><b>do…while</b></p>

4. <p><b>switch</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0005028

**<p><b>Оператор try…catch используется в качестве оператора:</b></p>**

1. <p><b>условного оператора</b></p>

2. <p><b>оператора разрыва</b></p>

3. <p><b>оператора возврата</b></p>

4. <p><b>обработки исключений</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0005029

<p><b>Укажите составной оператор</b></p>

1. <p><b>return</b></p>

2. <p><b>switch</b></p>

3. <p><b>{…}</b></p>

4. <p><b>break</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0005030

**<p><b>Укажите вариант, где программа не скомпилируется</b></p>**

1. <p><b>if(a=b)</b></p>

2. <p><b>if(a==b)</b></p>

3. <p><b>if()</b></p>

4. <p><b>if(0)</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0005031

**<p><b>Какой результат следующего выражения: (false && true) || false || true</b></p>**

1. <p><b>true</b></p>

2. <p><b>false</b></p>

3. <p><b>undefined</b></p>

4. <p><b>error</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0005032

**<p><b>Как определяется очерёдность выполнения операций, если они имеют одинаковый приоритет?</b></p>**

1. <p><b>cогласно свойству ассоциативности</b></p>

2. <p><b>cлева направо независимо от приоритета</b></p>

3. <p><b>cправа налево независимо от приоритета</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0005033

**<p><b>Какая операция имеет самый высокий приоритет?</b></p>**

1. <p><b>операция указания области видимости (::)</b></p>

2. <p><b>операция взятия адреса (&)</b></p>

3. <p><b>побитная операция ИЛИ ( | )</b></p>

4. <p><b>операция выбора элемента по ссылке (.)</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0005034

**<p><b>Операторы можно разделить на следующие группы:</b></p>**

1. <p><b>арифметические, реляционные, присваивания</b></p>

2. <p><b>арифметические, реляционные, присваивания, логические, побитовые</b></p>

3. <p><b>арифметические, реляционные, побитовые, логические</b></p>

4. <p><b>арифметические, реляционные, присваивания, логические</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0005035

**<p><b>К какому виду можно отнести следующие операторы : /, ++, %</b></p>**

1. <p><b>реляционные</b></p>

2. <p><b>побитовые</b></p>

3. <p><b>арифметические</b></p>

4. <p><b>логические</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0005036

**<p><b>Для чего использует оператор Сast</b></p>**

1. <p><b>для преобразования одного типа данных в другой</b></p>

2. <p><b>для заключения в группу объявлений классов, переменных и функций для использования только в текущем модуле</b></p>

3. <p><b>для передачи управления на помеченный оператор</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0005037

**<p><b>Для чего предназначен оператор namespace?</b></p>**

1. <p><b>для использования классов, переменных и функций из других модулей программы без использования заголовочных файлов</b></p>

2. <p><b>для заключения в группу объявлений классов, переменных и функций в отдельный контекст со своим именем</b></p>

3. <p><b>для заключения в группу объявлений классов, переменных и функций для использования только в текущем модуле</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0005038

**<p><b>Если в арифметическом выражении участвуют целый и вещественный операнды, тогда</b></p>**

1. <p><b>происходит ошибка компиляции</b></p>

2. <p><b>целый тип приводится к вещественному</b></p>

3. <p><b>вещественный тип приводится к целому</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0005039

**<p><b>Минимальное количество выполнений цикла do-while</b></p>**

1. <p><b>0</b></p>

2. <p><b>1</b></p>

3. <p><b>Сколько укажет программист</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0005040

**<p><b>К какому виду можно отнести следующие операторы: ==, >=, <</b></p>**

1. <p><b>арифметические</b></p>

2. <p><b>реляционные</b></p>

3. <p><b>логические</b></p>

4. <p><b>побитовые</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0005041

**<p><b>Для чего используется оператор continue?</b></p>**

1. <p><b>для пропуска всех операторов, оставшихся до конца тела цикла, и передачи управления на модификацию параметров цикла и начало следующей итерации</b></p>

2. <p><b>для завершения выполнения функции и передает управление в точку ее вызова</b></p>

3. <p><b>для передачи управления на помеченный оператор</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0005042

**<p><b>Цикл for называется циклом с …</b></p>**

1. <p><b>с заданным количеством шагов</b></p>

2. <p><b>с предусловием</b></p>

3. <p><b>с постусловием</b></p>

4. <p><b>с предусловием и постусловием</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0005043

**<p><b>Каким может быть цикл for?</b></p>**

1. <p><b>с предусловием</b></p>

2. <p><b>с предусловием и постусловием</b></p>

3. <p><b>декрементным и инкрементным</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0005044

**<p><b>Для чего используется операция запятая внутри оператора for?</b></p>**

1. <p><b>Чтобы отделить друг от друга объявление переменных, условие, инкремент/декремент счётчика</b></p>

2. <p><b>Чтобы в тех места, где допустимо использование только одного оператора, размещать несколько операторов</b></p>

3. <p><b>Для размещения оператора на несколько строк кода</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0005045

**<p><b>Что делает функция abort?</b></p>**

1. <p><b>аварийно завершает работу программы</b></p>

2. <p><b>генерирует SIGABTR сигнал</b></p>

3. <p><b>вызывает завершение программы без вызова деструкторов для статических или динамических объектов</b></p>

4. <p><b>вызывает завершение программы без вызова функции atexit</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: BAP0005046

**<p><b>Что относится к лексемам языка Си?</b></p>**

1. <p><b>Комментарии</b></p>

2. <p><b>Разделители</b></p>

3. <p><b>Константы</b></p>

4. <p><b>Знаки операций</b></p>

Ответ: 2, 3, 4

Комментарий: BAP0005047

**<p><b>Какие символы в идентификаторе являются значимыми?</b></p>**

1. <p><b>Все символы идентификатора</b></p>

2. <p><b>Первые 32 символа</b></p>

3. <p><b>Первый символ идентификатора</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0005048

**<p><b>Выберите строки, где все слова являются ключевыми в языке Си</b></p>**

1. <p><b>Volatile, return, false</b></p>

2. <p><b>Include, inline, catch</b></p>

3. <p><b>Auto, map, mutable</b></p>

4. <p><b>Vector, char, void</b></p>

5. <p><b>For, goto, break</b></p>

Ответ: 1, 5

Комментарий: BAP0005049

**<p><b>В какой библиотеке содержатся функции форматированного ввода и вывода данных?</b></p>**

1. <p><b>Stdio.lib</b></p>

2. <p><b>Conio.h</b></p>

3. <p><b>Iostream.h</b></p>

4. <p><b>Iomanip</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0005050

**<p><b>Чем является clog в стандартной библиотеке <iostream>?</b></p>**

1. <p><b>Поток стандартной ошибки</b></p>

2. <p><b>Стандартный поток ввода</b></p>

3. <p><b>Буферизируемый поток стандартных ошибок</b></p>

4. <p><b>Стандартный поток вывода</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0005051

**<p><b>Работают ли файлы проекта одной IDE в другой IDE</b></p>**

1. <p><b>Работают</b></p>

2. <p><b>Не работают</b></p>

3. <p><b>Зависит от самих IDE</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0005052

**<p><b>Что такое идентификатор?</b></p>**

1. <p><b>Идентификатор — это имя переменной, функции, класса или другого объекта в C++</b></p>  
2. <p><b>Идентификатор — это ключевое слово, например bool, int и тд</b></p>

3. <p><b>Идентификатор — это значение, которое мы задаем переменной</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0006001

**<p><b>Выберите правильное указание идентификатора:</b></p>**

1. <p><b>int my p;</b></p>

2. <p><b>double .oranges;</b></p>

3. <p><b>char letter;</b></p>

4. <p><b>int struct;</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0006002

**<p><b>Выберите верные утверждения об идентификаторах:</b></p>**

1. <p><b>Идентификатор не может быть ключевым словом. Ключевые слова зарезервированы.</b></p>

2. <p><b>Идентификатор может состоять только из букв (нижнего или верхнего регистра), цифр или символов подчеркивания. Это означает, что все другие символы и пробелы — запрещены.</b></p>

3. <p><b>Идентификатор должен начинаться с буквы (нижнего или верхнего регистра). Он не может начинаться с цифры.</b></p>

4. <p><b>C++ различает нижний регистр от верхнего. nvalue отличается от nValue и отличается от NVALUE.</b></p>

5. <p><b>Все варианты верны</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: BAP0006003

**<p><b>Идентификатор не может начинаться с :</b></p>**

1. <p><b>Буквы нижнего или верхнего регистра</b></p>

2. <p><b>С ключевого слова</b></p>

3. <p><b>С цифры</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: BAP0006004

**<p><b> Что выведет данный код? <br><br>** **int integer\_value = 10; <br>** **printf("%D", integer\_value); <br></b></p>**

1. <p><b>Сообщение об ошибке</b></p>

2. <p><b>D</b></p>

3. <p><b>10</b></p>

Ответ: 2

Комментарий:BAP0006005

**<p><b>Что такое ключевые слова в С++.Выберите правильный вариант:</b></p>**

1. <p><b>C++ имеет зарезервированный набор из слов для собственного использования. Эти слова называются ключевыми словами, каждое из которых имеет свое особое значение.</b></p>

2. <p><b>Ключевое слово — это имя переменной, функции, класса или другого объекта в C++</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0006006

**<p><b> Как выглядят ключевые слова в С++</b></p>**

1. <p><b>/r /t //</b></p>

2. <p><b> class, int, do </b></p>

3. <p><b> ivalue, dnumber, cletter</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0006007

**<p><b>Какие типы данных являются целочисленными?</b></p>**

1. <p><b>long</b></p>

2. <p><b>unsigned</b></p>

3. <p><b>char</b></p>

4. <p><b>float</b></p>

5. <p><b>Все</b></p>

Ответ: 1,2

Комментарий: BAP0006008

**<p><b>Какой тип данных в C описывает символы?</b></p>**

1. <p><b>int</b></p>

2. <p><b>char</b></p>

3. <p><b>float</b></p>

4. <p><b>double</b></p>

5. <p><b>void</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0006009

**<p><b>Как описываются символы в C?</b></p>**

1. <p><b>“ “ - двойные кавычки</b></p>

2. <p><b>` ` - обратные кавычки</b></p>

3. <p><b>‘ ’ - одиночные кавычки</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0006010

**<p><b>Как выглядят управляющие в символы в C?</b></p>**

1. <p><b>/t, /b, /n.</b></p>

2. <p><b>|, &, !=.</b></p>

3. <p><b>-, +, =</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0006011

**<p><b>Выберите верные утверждения:</b></p>**

1. <p><b>Значение константы можно изменять</b></p>

2. <p><b>Значения константы и переменной можно изменять</b></p>

3. <p><b>Значение переменной можно изменять</b></p>

4. <p><b>Значение константы нельзя изменять</b></p>

5. <p><b>Значения константы и переменной нельзя изменять</b></p>

Ответ: 3,4

Комментарий: BAP0006012

**<p><b>Запись unsigned int означает:</b></p>**

1. <p><b>Что число будет положительным (от 0 и больше)</b></p>

2. <p><b>Что число будет отрицательным (до 0 и меньше)</b></p>

3. <p><b>Слово unsigned не влияет на значения, которые принимает int</b></p>

Ответ: 1

Комментарий:BAP0006013

**<p><b>Тип данных переменной указывается:</b></p>**

1. <p><b>При объявлении переменной</b></p>

2. <p><b>При инициализации переменной</b></p>

3. <p><b>Не обязательно указывать </b></p>

4. <p><b>Нет верных вариантов ответа</b></p>

Ответ: 1,2

Комментарий: BAP0006014

**<p><b>Выберите верные утверждения:</b></p>**

1. <p><b>int - это единственный целочисленный тип данных</b></p>

2. <p><b>char - может хранить массивы данных</b></p>

3. <p><b>double хранит числа с плавающей точкой</b></p>

4. <p><b>short и int хранят только целые числа </b></p>

5. <p><b>bool принимает только 2 значения</b></p>

Ответ: 3,4,5

Комментарий: BAP0006015

**<p><b>** **int iresult = 0; <br>** **float fx = 7.0; <br>** **float fy = 2.0; <br>** **iresult = 4.0 + fx/fy; <br><br>Результатом операции является:</b></p>**

1. <p><b>3.5</b></p>

2. <p><b>7.5</b></p>

3. <p><b>7</b></p>

4. <p><b>8</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0006016

**<p><b> int num = 5; <br> double BAPples = 10; <br>К какому типу преобразуется результат операции num\*BAPples</b></p>**

1. <p><b>int</b></p>

2. <p><b>double</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0006017

**<p><b>1 Укажите в каких строчках допущены . <br><br> #include <stdio.h><br>2 main<br>3 {<br>4 float g; h;<br>5 float tax, rate; <br>6 g = e21; <br>7 tax = rate\*g; <br>8 }</b></p>**

1. <p><b>1</b></p>

2. <p><b>2</b></p>

3. <p><b>4</b></p>

4. <p><b>5</b></p>

5. <p><b>6</b></p>

6. <p><b>7</b></p>

7. <p><b>Ошибок нет</b></p>

Ответ: 2, 4, 6

Комментарий: BAP0006018

**<p><b>short dogs, cats = 92; <br> Выберите верные утверждения</b></p>**

1. <p><b>Переменная cats объявлена, а переменная dogs инициализирована</b></p>

2. <p><b>Переменная dogs объявлена, а переменная cats инициализирована</b></p>

3. <p><b>Нет верного утверждения</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0006019

**<p><b>Выберите верные утверждения:</b></p>**

1. <p><b> Целые числа не имеют дробной части, в то время как числа с плавающей точкой могут представлять как целые, так и дробные числа. </b></p>

2. <p><b> Числа с плавающей точкой дают возможность представлять величины из более широкого диапазона, чем целые. </b></p>

3. <p><b> При некоторых арифметических операциях, например при вычитании одного большого числа из другого, использование чисел с плавающей точкой приводит к большей потере точности. </b></p>

4. <p><b> Операции над числами с плавающей точкой выполняются, как правило, медленнее, чем операции над целыми числами. </b></p>

5. <p><b>Все утверждения верны</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: BAP0006020

**<p><b>В С++ есть способы определения констант. Укажите их:</b></p>**

1. <p><b>const </b></p>

2. <p><b>#define</b></p>

3. <p><b>unsigned</b></p>

4. <p><b>class</b></p>

5. <p><b>volatile</b></p>

Ответ: 1,2

Комментарий: BAP0006021

**<p><b>Выберите правильную инициализацию переменной letter</b></p>**

1. <p><b>char letter</b></p>

2. <p><b>char 12.letter = “k”;</b></p>

3. <p><b>char letter = ‘S’;</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0006022

**<p><b>К каким типам данных можно применить модификатор unsigned?</b></p>**

1. <p><b>char, short, int, long</b></p>

2. <p><b>char, int, float, double</b></p>

3. <p><b>short, int, float, double</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0006023

**<p><b>Диапазон значений для типа данных int:</b></p>**

1. <p><b>от -120 до 127</b></p>

2. <p><b>от -32768 до 32767</b></p>

3. <p><b>от 0 до 65535</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0006024

**<p><b>Как обозначается перечисляемый тип данных?</b></p>**

1. <p><b>double</b></p>

2. <p><b>unsigned</b></p>

3. <p><b>enum</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0006025

**<p><b>Какая инициализация является верной?</b></p>**

1. <p><b>unsigned short ribs = 6;</b></p>

2. <p><b>unsigned long BAPples = -1;</b></p>

3. <p><b>unsigned short .dots;</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0006026

**<p><b>Как можно объявить константу в C++?</b></p>**

1. <p><b>Директива препроцессора #define</b></p>

2. <p><b>Ключевое слово const</b></p>

3. <p><b>Ключевое слово enum</b></p>

4. <p><b>Все утверждения верные</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: BAP0006027

**<p><b>Какая инициализация является верной?</b></p>**

1. <p><b>float planck = 6.63e-34;</b></p>

2. <p><b>double BAPples = 1.56Е+ 12</b></p>

3. <p><b>float links = e21</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0006028

**<p><b>Какая инициализация является верной?</b></p>**

1. <p><b>float planck = 6.63e-34;</b></p>

2. <p><b>double BAPples = 1.56Е+ 12</b></p>

3. <p><b>float links = e21</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0006029

**<p><b>Какое число будет записано в переменную result? <br><br>int a = 5; <br>double k = 0.3<br>double result = (int) a/k</b></p>**

1. <p><b>16</b></p>

2. <p><b>16.7</b></p>

3. <p><b>1.5</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0006030

**<p><b>Какое ключевое слово означает, что переменная может неожиданно измениться в результате каких-то внешних событий?</b></p>**

1. <p><b>enum</b></p>

2. <p><b>volatile</b></p>

3. <p><b>const</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0006031

**<p><b>Какие нижеперечисленные ключевые слова являются модификаторами памяти?</b></p>**

1. <p><b>near</b></p>

2. <p><b>long</b></p>

3. <p><b>huge</b></p>

4. <p><b>far</b></p>

5. <p><b>short</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: BAP0006032

**<p><b>Выберите верные утверждения об константах</b></p>**

1. <p><b>Начальные значения констант изменить нельзя</b></p>

2. <p><b>Константы заданные ключевым словом define можно переопределять в любой момент </b></p>

3. <p><b>Константы заданные ключевым словом const можно переопределять в любой момент</b></p>

4. <p><b>Константы не обязательно инициализировать, можно просто объявить</b></p>

5. <p><b>#define SALES\_TEAM 10 - явл правильным примером использования define</b></p>

6. <p><b>#define SALES\_TEAM = 10 - явл правильным примером использования define</b></p>

Ответ: 1, 2, 5

Комментарий: BAP0006033

**<p><b>Диапазон значений типа данных char:</b></p>**

1. <p><b>от -120 до 127</b></p>

2. <p><b>от 0 до 255 </b></p>

3. <p><b>от -32768 до 32767</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0006034

**<p><b>Диапазон значений типа данных unsigned char:</b></p>**

1. <p><b>от -120 до 127</b></p>

2. <p><b>от 0 до 255 </b></p>

3. <p><b>от -32768 до 32767</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0006035

**<p><b>Какой модификатор используют для обеспечения совместимости с языком C?</b></p>**

1. <p><b>huge</b></p>

2. <p><b>pascal</b></p>

3. <p><b>cdecl</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0006036

**<p><b>Как использовать символ, который невозможно набрать на клавиатуре?</b></p>**

1. <p><b>Использовать его ASCII код</b></p>

2. <p><b>Использовать специальный набор символов, например ‘\\’</b></p>

3. <p><b>Никак, его же невозможно набрать</b></p>

Ответ: 1,2

Комментарий: BAP0006037

**<p><b>Укажите ошибки в данном коде: const char = “K”</b></p>**

1. <p><b>char не может быть константой</b></p>

2. <p><b>Пропущено имя переменной</b></p>

3. <p><b>Кавычки должны быть одинарными</b></p>

4. <p><b>Все варианты верные</b></p>

Ответ: 2,3

Комментарий: BAP0006038

**<p><b>Неявный преобразование типов:</b></p>**

1. <p><b>Когда компилятор автоматически конвертирует один фундаментальный тип данных в другой.</b></p>

2. <p><b>когда разработчик использует один из операторов casts для выполнения конвертации объекта из одного типа данных в другой. </b></p>

3. <p><b>Все варианты верные</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0006039

**<p><b>Что выведет на печать следующий программный фрагмент в предположении, что он является частью некоторой полной программы?<br>printf("Oн набрал покупок на $%2.2f.\n", 2.345e2); </b></p>**

1. <p><b> Он набрал покупок на 234.50 долл.</b></p>

2. <p><b> Он набрал покупок на 23.45.</b></p>

3. <p><b> Он набрал покупок за 234.50.</b></p>

4. <p><b> Он набрал покупок за 23.450.</b></p>

5. <p><b> Он набрал покупок за 2.34.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0007001

**<p><b>Что такое “широкий” и “узкий” набор символов?</b></p>**

1. <p><b>“Широкий” набор символов – символы в верхнем регистре, а ”узкий” – символы в нижнем регистре </b></p>

2. <p><b>“Широкий” набор символов – это ASCII, а ”узкий” – символы UNICODE. </b></p>

3. <p><b>“Узкий” набор символов – это 16-битовый набор символов, а ”широкий” – 8-битовый набор символов. </b></p>

4. <p><b> “Широкий” набор символов – это 16-битовый набор символов, а ”узкий” – 8-битовый набор символов.</b></p>

5. <p><b>“Широкий” набор символов – символы в нижнем регистре, а ”узкий” – символы в верхнем регистре </b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0007002

**<p><b>strrev – это… </b></p>**

1. <p><b>реверс строки</b></p>

2. <p><b>сравнивает строку 1 со строкой 2, не различая прописные и строчные буквы</b></p>

3. <p><b>возвращает позицию первого вхождения символа в строку</b></p>

4. <p><b>присоединяет строку2 в конец строки 1</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0007003

**<p><b>Функция strtod ()…</b></p>**

1. <p><b>возвращает указатель на лексему, ограниченную заданным разделителем</b></p>

2. <p><b>преобразует строку символов в число с плавающей точкой типа double </b></p>

3. <p><b>преобразует все буквы строки в прописные буквы</b></p>

4. <p><b>помещает заданный символ в заданное число позиций строки</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0007004

**<p><b>Для использования функции printf() нужно подключить…</b></p>**

1. <p><b>#include <iostream></</b></p>

2. <p><b> #include <stdio.h></b></p>

3. <p><b>>#include <iomanip></b></p>

4. <p><b>>#include <stdlib.h></b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0007005

**<p><b>Функция нахождения символа в строке strchr() имеет следующий прототип: </b></p>**

1. <p><b> char strchr(const char\* string, int c)</b></p>

2. <p><b>char\* strchr(const char\* string, int c)</b></p>

3. <p><b> char\* strchr(int c, const char\* string)</b></p>

4. <p><b> char\* strchr(char\* string, int c)</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0007006

**<p><b> Функция преобразования ultoa…</b></p>**

1. <p><b> преобразует число типа unsigned long в строку символов</b></p>

2. <p><b> преобразует строку символов в число типа unsigned long</b></p>

3. <p><b> преобразует строку символов в число типа long</b></p>

4. <p><b> преобразует число типа long в строку символов </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0007007

**<p><b> Функция printf () имеет следующий прототип: </b></p>**

1. <p><b> int printf(const char \*format[, argument,...]);</b></p>

2. <p><b> int printf(const char format[, argument,...]);b></p>

3. <p><b> char printf(const char \*format[, argument,...]);</b></p>

4. <p><b> char printf(char \*format[, argument,...]);</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0007008

**<p><b> Что выведет на печать следующий программный фрагмент в предположении, что он является частью некоторой полной программы? <br>printf("/%2d/\n", 336);</b></p>**

1. <p><b>/336/ </b></p>

2. <p><b>/ 336/ </b></p>

3. <p><b>/336 /</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0007009

**<p><b>Прототип функции scanf(): </b></p>**

1. <p><b>char scanf(const char \*format[, address,...]);</b></p>

2. <p><b>Int scanf(char format[, address,...]);</b></p>

3. <p><b>Int scanf(const char \*format[, address,...]);</b></p>

4. <p><b>char scanf(const char \*format[, address,...]);</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0007010

**<p><b>Функция strlwr()… </b></p>**

1. <p><b>преобразует строку символов к нижнему регистру</b></p>

2. <p><b>проводит сравнение символов одной строки с символами другой </b></p>

3. <p><b> меняет порядок следования символов на обратный </b></p>

4. <p><b> осуществляет поиск заданного символа с конца строки</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0007011

**<p><b>Прототип функции strncat(): </b></p>**

1. <p><b> char\* strncat(const char\* str1, const char\* str2, size\_t num)</b></p>

2. <p><b> char strncat(char\* str1, char\* str2, size\_t num)</b></p>

3. <p><b> char\* strncat(char str1, char\* str2, size\_t num)</b></p>

4. <p><b> char\* strncat(char\* str1, const char\* str2, size\_t num)</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0007012

**<p><b>Какие два параметра принимает функция getline()?</b></p>**

1. <p><b>строка, в которую осуществляется ввод</b></p>

2. <p><b>число символов, подлежащих вводу</b></p>

3. <p><b>строка, в которую осуществляется вывод</b></p>

Ответ: 1,2

Комментарий: BAP0007013

**<p><b>”Символьная строка”– это…</b></p>**

1. <p><b>это последовательность, состоящая из одного и более символов </b></p>

2. <p><b>это последовательность, состоящая только из прописных и строчных букв</b></p>

3. <p><b>это последовательность, состоящая только из цифр и пробелов </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0007014

**<p><b>Что является завершение массива символов?</b></p>**

1. <p><b>нуль(0) </b></p>

2. <p><b>последний символ </b></p>

3. <p><b>символ нулевым значением(‘\0’)</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0007015

**<p><b>Чем является [40] в данной вырезке из кода:<br>сhar name[40];</b></p>**

1. <p><b>является название массива</b></p>

2. <p><b>размер элементов массива name</b></p>

3. <p><b>число элементов массива name</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0007016

**<p><b>Когда функция scanf() прекратит ввод символов?</b></p>**

1. <p><b>при встрече с разделителем(пробел, символ табуляции или перевода строки)</b></p>

2. <p><b>когда встретит заглавную букву</b></p>

3. <p><b>когда встретит цифру</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0007017

**<p><b>Что выполняет функция strlen()?</b></p>**

1. <p><b>меняет строки</b></p>

2. <p><b>возвращает длину строки в байтах, не учитывая нулевой терминатор </b></p>

3. <p><b>присоединяет одну строку в конец другой </b></p>

4. <p><b>возвращает позицию первого вхождения символа из заданного набора символов </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0007018

**<p><b> Что выполняет функция streat()?</b></p>**

1. <p><b>возвращает позицию первого вхождения символа из заданного набора символов</b></p>

2. <p><b>возвращает длину строки в байтах, не учитывая нулевой терминатор </b></p>

3. <p><b>процедуры, выполняющие некоторые действия</b></p>

4. <p><b>присоединяет одну строку в конец другой </b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0007019

**<p><b> Что выполняет функция atoi()?</b></p>**

1. <p><b> преобразует строку символов в строку типа int </b></p>

2. <p><b> преобразует строку символов в число типа long </b></p>

3. <p><b>преобразует строку символов в число с плавающей точкой</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0007020

**<p><b>Тип выводимой информации формата %с? </b></p>**

1. <p><b> Один символ </b></p>

2. <p><b> Число с плавающей точкой, десятичная запись </b></p>

3. <p><b> Десятичное целое число без знака </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0007021

**<p><b>Что позволяет осуществлять функция printf()</b></p>**

1. <p><b>Она позволяет осуществлять вывод в стандартный поток вывода stdout</b></p>

2. <p><b>Она позволяет осуществлять форматированный вывод в стандартный поток вывода stdout</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0007022

**<p><b>Что позволяет осуществлять функция scanf()</b></p>**

1. <p><b>Она позволяет осуществлять ввод в стандартный поток вывода stdout</b></p>

2. <p><b>Она позволяет осуществлять форматированный ввод информации из стандартного потока ввода</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0007023

**<p><b> Что выполняет функция ltoa()?</b></p>**

1. <p><b> преобразует число типа int в строку символов </b></p>

2. <p><b>преобразует строку символов в число типа unsigned long</b></p>

3. <p><b> преобразует строку символов в число типа long </b></p>

4. <p><b> преобразует число типа long в строку символов </b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0007024

**<p><b>Как называется 8-битовый набор символов?</b></p>**

1. <p><b>”широким”</b></p>

2. <p><b>”узким”</b></p>

3. <p><b>”длинным”</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0007025

**<p><b>Как называется 16-битовый набор символов?</b></p>**

1. <p><b>”порядочным”</b></p>

2. <p><b>”числовым”</b></p>

3. <p><b>”широким”</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0007026

**<p><b>Что называют ASCIIZ-строками?</b></p>**

1. <p><b> Строки – которые заканчивающиеся терминатором строки - символом с нулевым значением ('\0')</b></p>

2. <p><b>Строки – которые начинающиеся терминатором строки - символом с нулевым значением ('\0')</b></p>

3. <p><b> Строки – которые и начинающиеся и заканчивающиеся терминатором строки - символом с нулевым значением ('\0')</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0007027

**<p><b>Для чего служит «нуль-символ»?</b></p>**

1. <p><b>Для того, чтобы начать отсчет.</b></p>

2. <p><b>Для того, чтобы отмечать начало строки.</b></p>

3. <p><b>Для того, чтобы отмечать конец строки.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0007028

**<p><b>Что такое «массив»?</b></p>**

1. <p><b>Массив — это упорядоченная последовательность элементов разного типа</b></p>

2. <p><b>Массив — это упорядоченная последовательность элементов данных одного типа.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0007029

**<p><b>Что выполняет функция ltoi()?</b></p>**

1. <p><b>Преобразует строку символов в число типа unsigned long.</b></p>

2. <p><b>Преобразует число типа long в строку символов.</b></p>

3. <p><b>Преобразует число типа unsigned long в строку символов.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0007030

**<p><b>Что выведет на печать следующий программный фрагмент в предположения? <br>printf(" %x\n", 336);</b></p>**

1. <p><b>336</b></p>

2. <p><b>65200</b></p>

3. <p><b>520</b></p>

4. <p><b>150</b></p>

5. <p><b>-336</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0007031

**<p><b>Прототип функции printf () ?</b></p>**

1. <p><b> >Int printf(char format[, address,...]) </b></p>

2. <p><b>Int printf(const char \*format[, argument,...]);</b></p>

3. <p><b>Char printf(const char \*format[, address,...] </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0007032

**<p><b> Символы-заполнители - это ? </b></p>**

1. <p><b>Это ASCII-символы, за исключением знака процента. </b></p>

2. <p><b>Это символы которые заполняют. </b></p>

3. <p><b>Это пробел, символ табуляции и перевод строки. </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0007033

**<p><b> Прототип функции sscanf() ?</b></p>**

1. <p><b>Char sscanf(const char \*buffer, const char \*format[, address,...]);</b></p>

2. <p><b>Int sscanf(const char \*buffer, const char \*format[, address,...]);</b></p>

3. <p><b>Int sscanf(const char \*buffer, const char \*format[, argument,...]);</b></p>

4. <p><b>Char sscanf(const char \*buffer, const char \*format[, argument,...]);</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0007034

**<p><b>Как округляется результат деления целых чисел?</b></p>**

1. <p><b>До ближайшего целого числа</b></p>

2. <p><b>До большего целого числа</b></p>

3. <p><b>Не округляется</b></p>

4. <p><b>Нет правильного ответа</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: AP0008001

**<p><b>Какая операция выполняется справа налево?</b></p>**

1. <p><b>\*=</b></p>

2. <p><b>%</b></p>

3. <p><b>=</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: AP0008002

**<p><b>Какой операции не существует в языке C (C++)?</b></p>**

1. <p><b>/=</b></p>

2. <p><b>%</b></p>

3. <p><b>^</b></p>

4. <p><b>===</b></p>

Ответ: 3, 4

Комментарий: AP0008003

**<p><b>Какое выражение записано неправильно?</b></p>**

1. <p><b>C = -4 + 6</b></p>

2. <p><b>С = 3 + 8</b></p>

3. <p><b>C = 5 < 3</b></p>

4. <p><b>B = 6 +(c = 3 + 8)</b></p>

5. <p><b>Всё записано верно</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: AP0008004

**<p><b>Что является результатом выполнения операции 00000101 >> 2?</b></p>**

1. <p><b>00000001</b></p>

2. <p><b>10000001</b></p>

3. <p><b>00010100</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0008005

**<p><b>Что является результатом выполнения операции 00010011 << 2?</b></p>**

1. <p><b>10011000</b></p>

2. <p><b>00000100</b></p>

3. <p><b>00010000</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0008006

**<p><b>Какой оператор используется для разыменования указателя?</b></p>**

1. <p><b>\*</b></p>

2. <p><b>&</b></p>

3. <p><b>\*\*</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0008007

**<p><b>Какой(какие) символ(ы) служит(ат) указателем на наличие оператора в языке Си?</b></p>**

1. <p><b>;</b></p>

2. <p><b>,</b></p>

3. <p><b>.</b></p>

4. <p><b>\*</b></p>

5. <p><b>()</b></p>

6. <p><b>{}</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0008008

**<p><b>Что выполняет присваивание?</b></p>**

1. <p><b>Операция</b></p>

2. <p><b>Оператор</b></p>

3. <p><b>Функция</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0008009

**<p><b>Что делает оператор sizeof?</b></p>**

1. <p><b>возвращает длину строки</b></p>

2. <p><b>возвращает размер в байтах объекта или типа данных</b></p>

3. <p><b>возвращает размер в битах объекта или типа данных</b></p>

4. <p><b>возвращает размер массива в битах</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0008010

**<p><b>Выберите верные утверждения</b></p>**

1. <p><b>операнды могут быть константами, переменными или их сочетаниями</b></p>

2. <p><b>в языке Си указанием на наличие оператора служит символ «точка с запятой», стоящий в конце него</b></p>

3. <p><b>операции в Си не имеют порядка выполнения</b></p>

4. <p><b>выражение представляет собой объединение операций и операндов</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: AP0008011

**<p><b>Какой из перечисленных операторов имеет наивысший приоритет</b></p>**

1. <p><b>префиксальный инкремент</b></p>

2. <p><b>постфиксальный инкремент</b></p>

3. <p><b>оператор разыменования</b></p>

4. <p><b>оператор побитового сдвига</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0008012

**<p><b>Что является результатом операции 12 & 5?<b></p>**

1. <p><b>2</b></p>

2. <p><b>17</b></p>

3. <p><b>7</b></p>

4. <p><b>4</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: AP0008013

**<p><b>Можно ли производить операцию деления по модулю над числами с плавающей запятой?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0008014

**<p><b>Означает ли знак равенства в СИ «равно»?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0008015

**<p><b>Значением выражения 13 % 5 будет</b></p>**

1. <p><b>1</b></p>

2. <p><b>5</b></p>

3. <p><b>3</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0008016

**<p><b>Значением выражения 13 / 5 будет</b></p>**

1. <p><b>2</b></p>

2. <p><b>3</b></p>

3. <p><b>2.6</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0008017

**<p><b>Значением выражения 3 << 1 будет</b></p>**

1. <p><b>4</b></p>

2. <p><b>6</b></p>

3. <p><b>1</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0008018

**<p><b>Значением выражения (5 > 2) ? 7:3 будет</b></p>**

1. <p><b>1</b></p>

2. <p><b>0</b></p>

3. <p><b>7</b></p>

4. <p><b>3</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0008019

**<p><b>Операнд - это</b></p>**

1. <p><b>тип данных</b></p>

2. <p><b>совокупность операций</b></p>

3. <p><b>то, над чем выполняются операции</b></p>

4. <p><b>то, что выполняет операцию</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0008020

**<p><b>Выберите операцию с наивысшим приоритетом</b></p>**

1. <p><b>%</b></p>

2. <p><b>[]</b></p>

3. <p><b>,</b></p>

4. <p><b>=</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0008021

**<p><b>Операция запятая «,» имеет самый низкий приоритет</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0008022

**<p><b>Может ли «понижение» типа привести к некорректности данных?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0008023

**<p><b>Значение константы можно изменять</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0008024

**<p><b>Операнды могут быть как переменными, так и константными</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0008025

**<p><b>Выберите унарные операторы</b></p>**

1. <p><b>!</b></p>

2. <p><b>%</b></p>

3. <p><b>~</b></p>

4. <p><b>sizeof</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: AP0008026

**<p><b>Выберите логические операторы</b></p>**

1. <p><b>||</b></p>

2. <p><b>=</b></p>

3. <p><b>==</b></p>

4. <p><b>&&</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: AP0008027

**<p><b>Сколько(примерно) операций имеется в языке СИ</b></p>**

1. <p><b>около 20</b></p>

2. <p><b>около 40</b></p>

3. <p><b>больше 100</b></p>

4. <p><b>меньше 10</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0008028

**<p><b>Выберите операцию приведения типа в языке Си</b></p>**

1. <p><b>typeof</b></p>

2. <p><b>new</b></p>

3. <p><b>casting</b></p>

4. <p><b>type</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0008029

**<p><b>Генерацию исключения в языке Си производит оператор:</b></p>**

1. <p><b>throw</b></p>

2. <p><b>new</b></p>

3. <p><b>elimination</b></p>

4. <p><b>exception</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0008030

**<p><b>Выберите операторы, имеющие постфиксную и префиксную формы</b></p>**

1. <p><b>+</b></p>

2. <p><b>--</b></p>

3. <p><b>++</b></p>

4. <p><b>~</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: AP0008031

**<p><b>Операция инкремент «++» служит для</b></p>**

1. <p><b>Выделения памяти</b></p>

2. <p><b>Сдвига вправо на 1 бит</b></p>

3. <p><b>Увеличения значения переменной на единицу</b></p>

4. <p><b>Сложения двух операндов</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0008032

**<p><b>Оператор new предназначен для..</b></p>**

1. <p><b>Создания нового объекта</b></p>

2. <p><b>Логического отрицания</b></p>

3. <p><b>Динамического выделения памяти</b></p>

4. <p><b>Статического выделения памяти</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0008033

**<p><b>Выражение - это</b></p>**

1. <p><b>Директива препроцессора</b></p>

2. <p><b>Объединение операций и операндов</b></p>

3. <p><b>Символ “;”</b></p>

4. <p><b>Функция</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0008034

**<p><b>Примерами выражений являются</b></p>**

1. <p><b>24;</b></p>

2. <p><b>a+b;</b></p>

3. <p><b>#include <iostream></b></p>

4. <p><b>x = 1 + y;</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: AP0008035

**<p><b>Дополнительными операциями являются:</b></p>**

1. <p><b>%</b></p>

2. <p><b>(тип) – определение типа</b></p>

3. <p><b>sizeof</b></p>

1. <p><b>++</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: AP0008036

**<p><b>Как распознать оператор?</b></p>**

1. <p><b>По верхнему регистру</b></p>

2. <p><b>По весу</b></p>

3. <p><b>По символу</b></p>

4. <p><b>По нижнему регистру</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0008037

**<p><b>Как вычисляются выражения со смешенными типами данных?</b></p>**

1. <p><b>С помощью автоматического преобразования типов</b></p>

2. <p><b>С помощью оператора присваивания «=»</b></p>

3. <p><b>Не вычисляются (выдаётся ошибка)</b></p>

4. <p><b>С помощью ключевого слова type</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0008038

**<p><b>Можно ли использовать цикл без фигурных скобок «{}» в языке Си?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0008039

**<p><b>Какой из операторов не относится к оператору отношения?</b></p>**

1. <p><b>==</b></p>

2. <p><b>=</b></p>

3. <p><b>!=</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0008040

**<p><b>Если результат сравнения истина, то результатом будет</b></p>**

1. <p><b>Левый операнд</b></p>

2. <p><b>true</b></p>

3. <p><b>false</b></p>

4. <p><b>Правый операнд</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0008041

**<p><b>Каждый бит может принимать значение</b></p>**

1. <p><b>0</b></p>

2. <p><b>1</b></p>

3. <p><b>255</b></p>

4. <p><b>любое</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: AP0008042

**<p><b>Какой оператор ответственен за возврат длины в байтах переменной или типа?</b></p>**

1. <p><b>[]</b></p>

2. <p><b>-></b></p>

3. <p><b>sizeof</b></p>

4. <p><b>casting</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0008043

**<p><b>Биты в байте считаются..</b></p>**

1. <p><b>Слева направо</b></p>

2. <p><b>Справа налево</b></p>

3. <p><b>Без разницы</b></p>

4. <p><b>Сверху вниз</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0008044

**<p><b>В операции поразрядного И сравниваются два разряда и в результате получается 1, если оба разряда или один из них равны 1</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0008045

**<p><b>В Си есть функция, осуществляющая возведение в квадрат</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0008046

**<p><b>Синтаксис использования функции printf()</b></p>**

1. <p><b>printf(text)</b></p>

2. <p><b>printf(“text”)</b></p>

3. <p><b>printf(‘text’)</b></p>

4. <p><b>printf(/text/)</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0008047

**<p><b>Сколько циклов можно вложить в цикл for?</b></p>**

1. <p><b>Не больше 10</b></p>

2. <p><b>1</b></p>

3. <p><b>0</b></p>

4. <p><b>Сколько угодно</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: AP0008048

**<p><b>Какой оператор ответственен за генерацию исключений?</b></p>**

1. <p><b>casting</b></p>

2. <p><b>delete</b></p>

3. <p><b>catch</b></p>

4. <p><b>throw</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: AP0008049

**<p><b>Укажите операцию декрементирования</b></p>**

1. <p><b>-</b></p>

2. <p><b>--</b></p>

3. <p><b>+</b></p>

4. <p><b>++</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0008050

**<p><b>Укажите НЕ побитовую операцию:</b></p>**

1. <p><b>^</b></p>

2. <p><b>|</b></p>

3. <p><b>!</b></p>

4. <p><b>~</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0008051

**<p><b>Какая из приведенных операций будет тождественна операции: a++;</b></p>**

1. <p><b>a+=a;</b></p>

2. <p><b>a+=1;</b></p>

3. <p><b>a-=1;</b></p>

4. <p><b>a-=a;</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0008052

**<p><b>Укажите верное утверждение:</b></p>**

1. <p><b>При неявном приведении типов перед выражением следует указать в круглых скобках имя типа, к которому необходимо преобразовать исходное значение</b></p>

2. <p><b>Неявное преобразование инициируется разработчиком</b></p>

3. <p><b>Явное преобразование выполняется автоматически препроцессором</b></p>

4. <p><b>При неявном приведении типов преобразование происходит автоматически, по правилам, заложенным в языке Си</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: AP0008053

**<p><b>Укажите тип результата следующей операции: int/float</b></p>**

1. <p><b>float</b></p>

2. <p><b>int</b></p>

3. <p><b>ошибка</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0008054

**<p><b>Чему будет равно z после следующей операции: double z = 3/2;</b></p>**

1. <p><b>1.5</b></p>

2. <p><b>1</b></p>

3. <p><b>ошибка компиляции</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0008055

**<p><b> Какой символ означает: не равно? </b></p>**

1. <p><b>/=</b></p>

2. <p><b> !=</b></p>

3. <p><b> =!</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0009001

**<p><b>Какие параметры включает в себя функция char \*\_itoa\_s();?</b></p>**

1. <p><b>преобразуемое число</b></p>

2. <p><b>строка в которую преобразуется число</b></p>

3. <p><b> основание степени счисления </b></p>

4. <p><b>длина преобразуемого числа</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: AP0009002

**<p><b>Какая библиотека используется для работы с файлами в C++?</b></p>**

1. <p><b>files.h</b></p>

2. <p><b>fstream</b></p>

3. <p><b>string</b></p>

4. <p><b>conio.h </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0009003

**<p><b>Что выполняет функция .is\_open() при работе с файлами?</b></p>**

1. <p><b>возвращает значение true</b></p>

2. <p><b>открывает файл</b></p>

3. <p><b>делает файл доступным для чтения</b></p>

4. <p><b> возвращает значение false</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: AP0009004

**<p><b>Библиотека <iostream> определяет такие стандартные потоки как: </b></p>**

1. <p><b> cin стандартный входной поток</b></p>

2. <p><b> cout стандартный выходной поток </b></p>

3. <p><b> getline() стандартный поток ввода текста </b></p>

4. <p><b> cerr стандартный поток вывода сообщения об ошибке</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: AP0009005

**<p><b>Какие метода работы с портами ввода-вывода применяются в языке С++?</b></p>**

1. <p><b> Определение портов и линий ввода-вывода с помощью стандартных библиотек </b></p>

2. <p><b> Определение портов и линий ввода-вывода с помощью препроцессора </b></p>

3. <p><b> Передача порта в код, который его использует, посредствам указателя </b></p>

4. <p><b> Виртуальные порты </b></p>

Ответ: 2, 3, 4

Комментарий: AP0009006

**<p><b>Какие потоки используются для записи в файл?</b></p>**

1. <p><b>ofstream</b></p>

2. <p><b>ifstream</b></p>

3. <p><b>fstream</b></p>

4. <p><b>cin</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: AP0009007

**<p><b> Какие параметры включает в себя функция fseek() </b></p>**

1. <p><b> указатель на объект типа file</b></p>

2. <p><b> количество байт для смещения </b></p>

3. <p><b> позиция указателя относительно которой будет выполняться смещение</b></p>

4. <p><b>номер позиции указателя по счёту</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: AP0009008

**<p><b>Как связать поток класс ofstream с файлом file.txt</b></p>**

1. <p><b> fout.open(“file.txt”)</b></p>

2. <p><b> ofstream fout(“file.txt”)</b></p>

3. <p><b> open\_file(“file.txt”)</b></p>

4. <p><b> fout(“file.txt”)</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0009009

**<p><b> Как установить режим для записи в конец файла</b></p>**

1. <p><b> ios\_base::in </b></p>

2. <p><b> ios\_base::out </b></p>

3. <p><b> ios\_base::ate</b></p>

4. <p><b> ios\_base::app </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0009010

**<p><b>Какой класс используется для установки режима открытия файла при работе с файлами потока fstream </b></p>**

1. <p><b> fstream()</b></p>

2. <p><b> is\_open()</b></p>

3. <p><b> ios\_base </b></p>

4. <p><b> ofstream fout()</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0009011

**<p><b> Как установить режим открытия файла при котором удаляется содержимое файла если он существует</b></p>**

1. <p><b> ios\_base::app </b></p>

2. <p><b> ios\_base::trunc </b></p>

3. <p><b> ios\_base::ate</b></p>

4. <p><b> ios\_base::del </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0009012

**<p><b>Функция getchar() получает </b></p>**

1. <p><b>строку</b></p>

2. <p><b>один символ</b></p>

3. <p><b>слово</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0009013

**<p><b>Аргументом функции putchar() может быть </b></p>**

1. <p><b>строка</b></p>

2. <p><b>слово</b></p>

3. <p><b>одиночный символ (включая знаки, представляемые управляющими последовательностями), переменная или функция, значением которой является одиночный символ</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0009014

**<p><b>«Небуферизованный» ввод, означает, что </b></p>**

1. <p><b>вводимый символ оказывается временно недоступным ожидающей программе</b></p>

2. <p><b>вводимый символ сравнивается с заданным условием</b></p>

3. <p><b>вводимый символ оказывается немедленно доступным ожидающей программе</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0009015

**<p><b>«Буферизованный» ввод, означает, что </b></p>**

1. <p><b>вводимые символы собираются и помещаются в некоторую область временной памяти, называемую «буфером»</b></p>

2. <p><b>вводимый символ не сравнивается с заданным условием</b></p>

3. <p><b>вводимый символ оказывается немедленно доступным ожидающей программе</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0009016

**<p><b>Выберите вариант, в котором описывается преимущество буфера.</b></p>**

1. <p><b>Передачу нескольких символов в виде одного блока можно осуществить гораздо быстрее, чем передавать их последовательно по одному</b></p>

2. <p><b>Если при вводе символов допущена ошибка, вы можете воспользоваться корректирующими средствами терминала, чтобы ее исправить</b></p>

3. <p><b>Оба варианта являются верными </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0009017

**<p><b>Что произойдет в результате выполнения следующего оператора putchar (' \b')?</b></p>**

1. <p><b>Переход назад на одну позицию</b></p>

2. <p><b>Переход в начало строки</b></p>

3. <p><b>Переход в начало страницы</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0009018

**<p><b>Предположим, вы осуществили компиляцию программы ввод-вывод15 (UNIX) и поместили выполняемый объектный код в файл с именем getput15. Затем, чтобы запустить данную программу, вы вводите с терминала</b></p>**

1. <p><b>./getput15</b></p>

2. <p><b>getput15</b></p>

3. <p><b>/getput15</b></p>

4. <p><b>Все варианты являются верными</b></p>

5. <p><b>Ни один из вариантов не является верным</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0009019

**<p><b>В ОС UNIX символ < служит обозначением операции </b></p>**

1. <p><b>сравнения</b></p>

2. <p><b>удаления</b></p>

3. <p><b>переключения</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0009020

**<p><b>В ОС UNIX символ > служит обозначением операции </b></p>**

1. <p><b>сравнения</b></p>

2. <p><b>удаления</b></p>

3. <p><b>переключения</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0009021

**<p><b>В ОС UNIX символ >> служит обозначением операции </b></p>**

1. <p><b>сравнения</b></p>

2. <p><b>позволяющей добавлять данные в конец существующего файла</b></p>

3. <p><b>переключения</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0009022

**<p><b>В ОС UNIX символ | служит обозначением операции </b></p>**

1. <p><b>сравнения</b></p>

2. <p><b>позволяющей добавлять данные в конец существующего файла</b></p>

3. <p><b>конвейерной пересылки</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0009023

**<p><b>Что объединяет данные символы (|, >, <, >>)?</b></p>**

1. <p><b>Оба утверждения являются верными</b></p>

2. <p><b>Данные символы используются в С++ </b></p>

3. <p><b>Они являются операциями в ОС UNIX</b></p>

4. <p><b>Оба утверждения не являются верными</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0009024

**<p><b> Под функциями printf() и scanf() подразумеваются функции</b></p>**

1. <p><b> которые выполняют транспортировку данных в программу и из нее </b></p>

2. <p><b>которые выполняют транспортировку данных только в программу</b></p>

3. <p><b>которые выполняют транспортировку данных только из программы</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0009025

**<p><b>Аргумент одиночный символ (включая знаки, представляемые управляющими последовательностями), переменная или функция, значением которой является одиночный символ принадлежит функции: </b></p>**

1. <p><b> getchar() </b></p>

2. <p><b> putchar()</b></p>

3. <p><b>Оба варианты верны</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0009026

**<p><b> Как переключить стандартный ввод на вывод из файла ?</b></p>**

1. <p><b> program < file </b></p>

2. <p><b> program > file </b></p>

3. <p><b> program >> file</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0009027

**<p><b> Как переключить стандартный вывод на ввод из файла ?</b></p>**

1. <p><b> program < file </b></p>

2. <p><b> program > file </b></p>

3. <p><b> program >> file</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0009028

**<p><b> Например, в программах обработки текстов было бы желательно, чтобы каждая команда вводилась, как только вы нажимаете соответствующую клавишу. Какой ввод может оказаться приемлемым? </b></p>**

1. <p><b> Как буферизованный, так и небуферизованный ввод имеет свои достоинства </b></p>

2. <p><b> Только небуферизованный </b></p>

3. <p><b> Только буферизованный </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0009029

**<p><b> Зачем нужны буферы ?</b></p>**

1. <p><b>Передачу нескольких символов в виде одного блока можно осуществить гораздо быстрее, чем передавать их последовательно по одному </b></p>

2. <p><b> Если при вводе символов допущена ошибка, то можно воспользоваться корректирующими средствами терминала, чтобы ее исправить. И когда в конце концов вы нажмете клавишу [ввод], будет произведена передача откорректированной строки </b></p>

3. <p><b>Оба утверждения верны.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0009030

**<p><b> Каким должен быть идеальный признак STOP ?</b></p>**

1. <p><b> Это должен быть такой символ, который обычно не используется в тексте и, следовательно, не приводит к ситуации, когда он случайно встретится при вводе, и работа программы будет остановлена раньше, чем мы хотели бы</b></p>

2. <p><b> Это должен быть такой символ, который обычно используется в тексте и, следовательно, приводит к ситуации, когда он случайно встретится при вводе, и работа программы будет остановлена раньше, чем мы хотели бы</b></p>

3. <p><b>Оба утверждения неверны</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0009031

**<p><b> Что такое файл?</b></p>**

1. <p><b> Файлом можно назвать определенный участок памяти, в который помещена важная информация.</b></p>

2. <p><b> Файлом можно назвать участок памяти, в который помещена некоторая информация.</b></p>

3. <p><b> Оба утверждения неверны </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0009032

**<p><b> Чтобы отмечать, где кончается один файл и начинается другой, полезно иметь </b></p>**

1. <p><b Специальный символ</b></p>

2. <p><b> Специальную команду</b></p>

3. <p><b> Специальное число </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0009033

**<p><b>Сколько существует способов написания программ, работающих с файлами </b></p>**

1. <p><b>1</b></p>

2. <p><b> 4</b></p>

3. <p><b> 2 </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0009034

**<p><b>Какому if соответствует else?<br><br>if (x)<br>if (у) cout << "1";<br> else cout << "2";</b></p>**

1. <p><b>Обоим</b></p>

2. <p><b>if(y)</b</p>

3. <p><b>Ни одному</b</p>

4. <p><b>if(x)</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0010001

**<p><b>В языке C/C++ под вложенностью операторов if-else подразумевается …</b></p>**

1. <p><b>Дополнительное условие в операторе</b></p>

2. <p><b>Осуществление ветвления при помощи операторов</b></p>

3. <p><b>Тернарный оператор</b></p>

4. <p><b>Оператор if, имеющий ещё один if или else</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0010002

**<p><b>В языке C/C++ оператор else соответствует ...</b></p>**

1. <p><b>Первому объявленному оператору if</b></p>

2. <p><b>Каждому объявленному оператору if</b></p>

3. <p><b>Ближайшему оператору if, не имеющему оператора else</b></p>

4. <p><b>Оператору if, имеющему несколько аргументов в условии</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0010003

**<p><b>Каков результат выполнения программы если guess = 100?<br><br>#include <iostream><br>int main()<br>{<br> int magic = 123;<br> int guess;<br> cout << "Enter Your Guess: ";<br> cin >> guess;<br> if(guess == magic)<br> {<br> cout << “Right.\n”;<br> cout << guess << “ Is a Magic Number.\n”;<br> }<br> else<br> {<br> cout << “Wrong.”;<br> if(guess > magic)<br> cout << “ Too High.\n”;<br> else<br> cout << “ Too Low.\n”;<br> }<br> return 0;<br>}</b></p>**

1. <p><b>Wrong. Too Low</b></p>

2. <p><b>Wrong</b></p>

3. <p><b>Right</b></p>

4. <p><b>Too High</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0010004

**<p><b>Какому if соответствует else?<br><br>if(x)<br>{<br> if(y) cout << “1”;<br>}<br>else cout << “2”;</b></p>**

1. <p><b>if(y)</b></p>

2. <p><b>Обоим</b></p>

3. <p><b>Отсутствует близлежащий if</b></p>

4. <p><b>if(x)</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0010005

**<p><b>Какие операторы используются для вложенности в конструкцию if-else?</b></p>**

1. <p><b>do-while</b></p>

2. <p><b>if-else</b></p>

3. <p><b>switch-case</b></p>

4. <p><b>when-otherwise</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0010006

**<p><b>В чём принципиальное различие между<br>if(condition1 && condition2)<br>и<br>if(condition1){<br> if(condition2){<br> cout << “Something”;<br> }<br>}</b></p>**

1. <p><b>Второй пример выполняется, когда истинно первое условие и ложно второе</b></p>

2. <p><b>Первый пример выполняется, когда одно условие ложно</b></p>

3. <p><b>Второй пример выполняется, когда истинны оба условия</b></p>

4. <p><b>Первый пример выполняется, когда одно условие истинно</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0010007

**<p><b>Хороший язык должен обеспечивать реализацию форм управления процессом выполнения программ:</b></p>**

1. <p><b>Выполнение последовательности операторов</b></p>

2. <p><b>Выполнение определенной последовательности операторов до тех пор, пока некоторое условие истинно</b></p>

3. <p><b>Использование проверки истинности условия для выбора между различными возможными способами действия</b></p>

4. <p><b>Все ответы верны</b></p>

5. <p><b>Нет верного ответа</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0010008

**<p><b>Из приведенных ниже операций выберите операции отношения (сравнения) в языке С/С++:</b></p>**

1. <p><b> == </b></p>

2. <p><b> <> </b></p>

3. <p><b> != </b></p>

4. <p><b> >= </b></p>

5. <p><b> = </b></p>

6. <p><b> ++ </b></p>

7. <p><b> make </b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: BAP0010009

**<p><b>Выберите выражения, где переменная X будет соответствовать понятию “истина”: </b></p>**

1. <p><b> X = 1 </b></p>

2. <p><b> X = -310 </b></p>

3. <p><b> X = (10==20) </b></p>

4. <p><b> X = 0 </b></p>

5. <p><b> X = (20>2) </b></p>

Ответ: 1, 2, 5

Комментарий: BAP0010010

**<p><b>Выберите условия, в результате выполнения которых, переменной X будет присвоено значение 10:<br><br>int main()<br>{<br> int X, y=1;<br> //Здесь должно быть условие из ответа;<br> return 0;<br>}</b></p>**

1. <p><b>if (y) X=10;else X=20;</b></p>

2. <p><b>if (y==0) X=10;else X=20;</b></p>

3. <p><b>if (-30) X=10;else X=20;</b></p>

4. <p><b>if (0) X=10;else X=20;</b></p>

5. <p><b>if (y!=0) X=10;else X=20;</b></p>

Ответ: 1, 3, 5

Комментарий: BAP0010011

**<p><b>Сколько раз выведется на консоль значение переменной age?<br><br>#include <iostream><br>using namespace std;<br>int main(){<br> int age = 20;<br> while (age <= 65){<br> age++;<br> if ((age % 20) == 0)<br> cout << age << endl;<br> if (age = 65)<br> cout << "До свидания!" << endl;<br> }<br>}</b></p>**

1. <p><b>Один</b></p>

2. <p><b>Два</b></p>

3. <p><b>Три</b></p>

4. <p><b>Ни разу</b></p>

5. <p><b>Нет верного ответа</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0010012

**<p><b>Понятию “истина” соответствуют:</b></p>**

1. <p><b>Все неотрицательные числа</b></p>

2. <p><b>Все неотрицательные числа, кроме нуля</b></p>

3. <p><b>Все отрицательные и неотрицательные числа, кроме нуля</b></p>

4. <p><b>Только число 1</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0010013

**<p><b>Что выведется на консоль, после завершения программы?<br><br>#include <iostream><br>using namespace std;<br>int main()<br>{<br> int i = 0, x = 1;<br> if (i = x)<br> {<br> cout << x << endl;<br> }<br> if (i)<br> {<br> cout << i << endl;<br> }<br>}</p></b>**

1. <p><b> Значение переменной x </b></p>

2. <p><b> Значение переменной i </b></p>

3. <p><b> Значение переменной x и переменной i</b></p>

4. <p><b> Ничего не выведется</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0010014

**<p><b>Как можно записать следующий оператор при помощи условного оператора «?»:<br><br>if (fvalue >= 0.0)<br> fvalue = fvalue;<br>else<br> fvalue = -fvalue;</p></b>**

1. <p><b>fvalue= (fvalue < 0.0) ? - fvalue : fvalue;</p></b>

2. <p><b>fvalue= (fvalue >= 0.0) ? fvalue : - fvalue;</p></b>

3. <p><b>fvalue= (fvalue < 0.0) ? fvalue : - fvalue;</p></b>

4. <p><b>fvalue= (fvalue >= 0.0) ? fvalue;</p></b>

Ответ: 1, 2

Комментарий: BAP0010015

**<p><b>Что выведется в консоль при запуске программы?<br><br>#include <iostream><br>#include <math.h><br>using namespace std;<br>int main ()<br>{<br> float fbalance = 1240, fpayment = 246;<br> cout << "В настоящий момент вы ";<br> cout << ((fpayment > fbalance) ? " переплатили $" : "выплатили $");<br> cout << ((fpayment > fbalance) ? abs(fbalance - fpayment) : fpayment);<br> return(0);<br>}</p></b>**

1. <p><b>В настоящий момент вы переплатили $994</p></b>

2. <p><b>994</p></b>

3. <p><b>В настоящий момент вы выплатили $246</p></b>

4. <p><b>В настоящий момент вы выплатили $1240</p></b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0010016

**<p><b>Каков синтаксис условного оператора «?»?</p></b>**

1. <p><b>Выражение\_условие ? действие\_если\_истина : действие\_если\_ложь;</p></b>

2. <p><b>Выражение\_условие ? действие\_если\_истина</p></b>

3. <p><b>Выражение\_условие ? действие\_если\_ложь : действие\_если\_истина;</p></b>

4. <p><b>Нет верных вариантов среди остальных</p></b>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0010017

**<p><b>Что позволяет записать условный оператор “?”?</p></b>**

1. <p><b>Полное условие проверки</p></b>

2. <p><b>Краткое условие проверки</p></b>

3. <p><b>Цикл с определенным количеством повторений</p></b>

4. <p><b>Описание всех предупреждений в проекте</p></b>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0010018

**<p><b>Вместо какого оператора может быть использован условный оператор “?”?</p></b>**

1. <p><b>if</p></b>

2. <p><b>while</p></b>

3. <p><b>do-while</p></b>

4. <p><b>if-else</p></b>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0010019

**<p><b>Что выведется в консоль при запуске программы?<br><br>#include <iostream><br>using namespace std;<br>int main()<br>{<br> int ivalue = 1240;<br> ivalue = (ivalue <= 0) ? ivalue : - ivalue;<br> ivalue = (ivalue == 1) ? ivalue – 1000 : (int)ivalue / 2;<br> ivalue = (ivalue < 0) ? ivalue + 1000 : ivalue – 1;<br> cout << ivalue << endl;<br> return(0);<br>}</p></b>**

1. <p><b>0</p></b>

2. <p><b>994</p></b>

3. <p><b>380</p></b>

4. <p><b>1240</p></b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0010020

**<p><b>Является ли оператор if-else-if самостоятельным, либо же он является формой записи?</b></p>**

1. <p><b>Является собственным оператором</b></p>

2. <p><b>Является формой записи оператора if</b></p>

3. <p><b>Является формой записи оператора switch</b></p>

4. <p><b>Не является оператором выбора</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0010021

**<p><b>Что будет выведено в консоль, при выполнении данного примера?<br><br>#include <stdio.h><br>#include <stdlib.h><br>int main()<br>{<br>int age = 99;<br> if ( age < 100 ) {<br> printf ("Вы очень молоды!\n" );<br> }<br> else if ( age == 100 ) {<br> printf( "Молодость уже позади\n" );<br> }<br> else {<br> printf( "Столько не живут\n" );<br> }<br>return 0;<br>}</b></p>**

1. <p><b>Вы очень молоды!</b></p>

2. <p><b>Молодость уже позади</b></p>

3. <p><b>Столько не живут</b></p>

4. <p><b>Пример не будет работать</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0010022

**<p><b>Являются ли обязательными фигурные скобки при использовании if-else-if</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0010023

**<p><b>Какая конструкция позволяет указывать неограниченное количество условий?</b></p>**

1. <p><b>if ( <условие> ) { <код> } else { <код> } else { <код> }</b></p>

2. <p><b>if ( <условие> ) { <код> } else if ( <условие > ) { <код>

} else { <код> }</b></p>

3. <p><b>if ( <условие> ) { <код> } else { <код> } if ( <условие> ) { <код> }</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0010024

**<p><b>Можно ли совместно использовать операторы if-else-if и switch</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0010025

**<p><b>Нужно ли в конструкции if-else-if после фигурных скобок ( {} ) ставить точку с запятой (;)?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0010026

**<p><b>Что будет выведено на консоль, после выполнения данной части программы:<br><br>int a = 7;<br>if(a < 4)<br> cout << "your mark is bad" << endl;<br>else if(a >= 4 && a < 8) {<br> cout << "your mark is good but you can study better" << endl;}<br>else if(a >= 8 && a <= 10)<br> cout << "your mark is very good" << endl;</b></p>**

1. <p><b>your mark is bad</b></p>

2. <p><byour mark is good but you can study better</b></p>

3. <p><b>your mark is good</b></p>

4. <p><b>your mark is very good</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0010027

**<p><b>Что выведется в консоль при запуске программы?<br><br>#include <iostream><br>int main(){<br> int a = 5;<br> if (a > 10) a = a / a;<br> else if (a < 20) a++;<br> else if (-900 < a) a = a \* 2;<br> else a = 0;<br> std::cout << a;}</b></p>**

1. <p><b>1</b></p>

2. <p><b>6</b></p>

3. <p><b>10</b></p>

4. <p><b>0</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0010028

**<p><b>Что выведется в консоль при запуске программы?<br><br>#include <iostream><br>int main()<br>{<br> int a = 5;<br> if (a < 7 && a % 2 == 0) a += a;<br> else if (a < 20) a = 0;<br> else a = a + a++;<br> std::cout << a;<br>}</b></p>**

1. <p><b>5</b></p>

2. <p><b>10</b></p>

3. <p><b>0</b></p>

4. <p><b>11</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0010029

**<p><b>В каком случае фигурные скобки для действия необходимы?</b></p>**

1. <p><b>Задано более одного условия (&&, ||)</b></p>

2. <p><b>Количество условных операторов if больше трех</b></p>

3. <p><b>Действие содержит более одной команды</b></p>

4. <p><b>Количество условных операторов else больше трех</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0010030

**<p><b>Что выведется в консоль при запуске программы?<br><br>#include <iostream><br>int main()<br>{<br>int a = 5;<br> switch (a)<br> {<br> case 0: a = 0;<br> case 1: a = a;<br> case 5: a \*= 2;<br> case 10: a = -10;<br> }<br> if (a < 0 || a == 5) a \*= a;<br> else if (a == 10) a++;<br> else a = 0;<br> std::cout << a;<br>}</b></p>**

1. <p><b>1</b></p>

2. <p><b>6</b></p>

3. <p><b>10</b></p>

4. <p><b>0</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0010031

**<p><b>Что произойдет, если не поставить break в конце case в switch?</b></p>**

1. <p><b>Начнется выполнение следующего case</b></p>

2. <p><b>Ничего не произойдет</b></p>

3. <p><b>Возникнет ошибка</b></p>

4. <p><b>Вся конструкция switch будет пропущена компилятором</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0010032

**<p><b>Какое максимальное количество элементов case в switch?</b></p>**

1. <p><b>10</b></p>

2. <p><b>100</b></p>

3. <p><b>Указывается в скобках</b></p>

4. <p><b>Бесконечно много</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0010033

**<p><b>Что значит default в switch?</b></p>**

1. <p><b>Первое действие</b></p>

2. <p><b>Действие по умолчанию</b></p>

3. <p><b>Последнее действие</b></p>

4. <p><b>Те же способности, что и у case</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0010034

**<p><b> Что выведется в консоль при запуске программы с числом 10?<br><br>#include <iostream><br>using namespace std;<br>int main()<br>{<br> setlocale(0, "");<br> double num;<br> cout << "Введите произвольное число: ";<br> cin >> num;<br> if (num < 10) {<br> cout << "Это число меньше 10." << endl;<br> }<br> else {<br> cout << "Это число больше либо равно 10." << endl;<br> }<br> return 0;<br>}</b></p>**

1. <p><b>Это число равно 10</b></p>

2. <p><b>Это число меньше 10</b></p>

3. <p><b>Это число больше либо равно 10</b></p>

4. <p><b>Ошибка</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0010035

**<p><b> Возможно ли использование нескольких else относящихся к одному if ?</b></p>**

1. <p><b>Нет, не возможно</b></p>

2. <p><b>Да, с конструкцией if{...}; else{...} ;else{...}</b></p>

3. <p><b>Да, с конструкцией if{...}; else if{...}; else{...} </b></p>

4. <p><b>Да, с конструкцией if{...}; if{...}; else{...}</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0010036

**<p><b> Какой условный оператор может быть использован вместо оператора if-else?</b></p>**

1. <p><b>”!”</b></p>

2. <p><b>”?”</b></p>

3. <p><b>”&”</b></p>

4. <p><b>”%”</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0010037

**<p><b> Является ли оператор if else - самостоятельным оператором?</b></p>**

1. <p><b>Да, является</b></p>

2. <p><b>Нет, не является</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0010038

**<p><b> Можно ли записать программу написанную с использованием “if else” с помощью оператора “switch” ?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0010039

**<p><b> Какое число будет выведено последним по завершении цикла<br><br>**  **int arr[5] = {1,2,3,7,9};<br>** **for (int i = 0; i <= 5; ++i)std::cout << \*(arr+i) << " "; </p></b>**

1. <p><b>9</p></b>

2. <p><b>0</p></b>

3. <p><b>Компилятор выдаст исключение</p></b>

4. <p><b>Будет выведен “мусор” </p></b>

Ответ: 4  
Комментарий: BAP0011001

**<p><b> Что будет выведено на экран <br><br>** int arr[5] = { 1, 2, 3, 3 ,5 }; int i = 0; **<br>** while (i < 4)std::cout << arr[++i];**</p></b>**

1.<p><b>12335</p></b>

2. <p><b>2335</p></b>

3. <p><b>1 2 3 3</p></b>

4. <p><b>2 3 3 5</p></b>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0011002

**<p><b>Если flizny[] — массив, то запись &flizny[0] равносильна</b></p>**

1. <p><b>\*( flizny + 0) </b></p>

2. <p><b>flizny</b></p>

3. <p><b>flizny[0]</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0012001

**<p><b>Отметьте характеристики массива:</b></p>**

1. <p><b>отдельные объекты данных в массиве называются элементами</b></p>

2. <p><b>все элементы массива должны иметь одинаковый тип данных</b></p>

3. <p><b>все элементы располагаются в памяти компьютера последовательно, и индекс первого элемента равен нулю</b></p>

4. <p><b>имя массива является постоянным значением, представляющим собой адрес первого элемента массива </b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: BAP0012002

**<p><b>Какой оператор обращается ко второму элементу массива? <br><br>** **int ivideo\_library[7]; <br>** **int iweekend = 1; <br>** **int iweekday = 2;</b></p>**

1. <p><b>ivideo\_library[2]</b></p>

2. <p><b>ivideo\_library[iweekday]</b></p>

3. <p><b>ivideo\_library[iweekend + iweekday]</b></p>

4. <p><b>ivideo\_library[iweekday - iweekend]</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0012003

**<p><b>На какой символ указывает pArr? <br><br>** **char ArrayOfChar[] = {'W', 'O', 'R','L','D'};<br>** **char\* pArr = ArrayOfChar; <br>pArr += 3</b></p>**

1. <p><b>’W’</b></p>

2. <p><b>’R’</b></p>

3. <p><b>’D’ </b></p>

4. <p><b>’L’</b></p>

5. <p><b>’O’</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0012004

**<p><b>Какие массивы можно иницализировать?</b></p>**

1. <p><b>внешние</b></p>

2. <p><b>автоматические</b></p>

3. <p><b>статические</b></p>

4. <p><b>регистровые</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: BAP0012005

**<p><b>Определите значение Mass[2][1][0] <br><br>** **int Mass[3] [2] [4] = {{1,2, 3, 4},{5,6,7,8}}, {{9,10,11,12},{13,14,15,16}}, {{17,18,19,20},{21,22,23,24}}</b></p>**

1. <p><b>9<br></b></p>

2. <p><b>5</b></p>

3. <p><b>17</b></p>

4. <p><b>21</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0012006

**<p><b>Функция gets():</b></p>**

1. <p><b>преобразует null-символ в символ перевода строки</b></p>

2. <p><b>оставляет символы перевода строки и добавляет null-символ</b></p>

3. <p><b>преобразует символ перевода строки в null-символ</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0012007

**<p><b>Функция puts():</b></p>**

1. <p><b>преобразует null-символ в символ перевода строки</b></p>

2. <p><b>оставляет символы перевода строки и добавляет null-символ</b></p>

3. <p><b>преобразует символ перевода строки в null-символ</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0012008  
  
**<p><b>Выберите утверждения, которые относятся к массивам</b></p>**

1. <p><b>Конечный, последовательность набор данных одного типа, связанных общим именем</b></p>

2. <p><b>Это структура данных, состоящая из элементов одного типа, связанных между собой последовательно посредством указателей.</b></p>

3. <p><b>Элементы располагаются в последовательных ячейках памяти</b></p>

4. <p><b>Имя является указателем</b></p>

5. <p><b>Могут иметь как одно, так и более одного измерений.</b></p>

Ответ: 1, 3, 4, 5

Комментарий: BAP0012009

**<p><b> Укажите правильные варианты инициализации и заполнения массива </b></p>**

1. <p><b> int arr = { 5,3,2,1,8 };</b></p>

2. <p><b> int arr[5];<br>for (int i = 1; i <=5; i++)<br>std::cin >> arr[i];</b></p>

3. <p><b> int arr[5] = { 5,3,2,1,8};</b></p>

4. <p><b> int arr[] = { 5,3,2,1,8 };</b></p>

Ответ: 3, 4

Комментарий: BAP0012010

**<p><b>Укажите размер массива char arr[] = {"размер массива"};</b></p>**

1. <p><b>14 байт</b></p>

2. <p><b>15 байт</b></p>

3. <p><b>28 байт</b></p>

4. <p><b>1 байт</b></p>

5. <p><b>Нет верного ответа</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0012011

**<p><b>Что будет выведено в результате выполнения кода? <br>** **<br> int arr[5] = { 3,4,5,7,8 };<br> int\* ptr1 = &arr[0]; <br> int\* ptr2 = arr; <br> int\* ptr3; <br> ptr3 = arr; <br> std::cout << \*ptr1<<" "<<\*ptr2++<<" "<<\*ptr3<<" ";</b></p>**

1. <p><b>0078FE5C 3 3</b></p>

2. <p><b>3 4 3</b></p>

3. <p><b>3 4 4</b></p>

4. <p><b>0078FE5C 5 3</b></p>

5. <p><b>3 3 3</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: BAP0012012

**<p><b> Что будет выведено в результате выполнения кода? <br><br>** **char arr[] = "Привет,мир!"; <br> std::cout << strlen(arr) << " " << sizeof(arr) /sizeof( arr[0]);</b></p>**

1. <p><b>12 12</b></p>

2. <p><b>11 11</b></p>

3. <p><b>12 11</b></p>

4.11 12

Ответ: 4

Комментарий: BAP0012013

**<p><b> Какие функции предназначены для работы с файлами? </b></p>**

1. <p><b>gets( ); </b></p>

2. <p><b>puts( ); </b></p>

3. <p><b>fputs( ); </b></p>

4. <p><b>sprintf( );</b></p>

5. <p><b>fgets( ) ; </b></p>

Ответ: 3, 5

Комментарий: BAP0012014

**<p><b>Что выведет на экран при выполнении фрагмента кода? <br><br> char arr[] = { "hello\0world" };<br> std::cout << strlen(arr) << " " << sizeof(arr);</b></p>**

1. <p><b>13 10</b></p>

2. <p><b>13 11</b></p>

3. <p><b>5 12</b></p>

4. <p><b>5 11</b></p>

5. <p><b>12 12</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0012015

**<p><b>На что указывает переменные i и j в arr[ i ][ j ] </b></p>**

1. <p><b>i – номер строки, j – номер столбца</b></p>

2. <p><b>j – номер строки,i – номер столбца </b></p>

3. <p><b>i+j – номер строки,i-j – номер столбца</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0012016

**<p><b>Как вычислить число элементов массива arr ?</b></p>**

1. <p><b>sizeof(arr); </b></p>

2. <p><b>sizeof(arr[ 0 ]); </b></p>

3. <p><b>sizeof(arr/arr[0]); </b></p>

4. <p><b>sizeof(arr)/sizeof(arr[0]); </b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0012017

**<p><b>Что делает функция strcat( )?</b></p>**

1. <p><b>Выводит на экран две переданные ей строки</b></p>

2. <p><b>Копирует вторую строку в конец первой </b></p>

3. <p><b>Копирует первую строку в конец второй </b></p>

4. <p><b>Возвращает сумму ASCII кодов переданных ей строк </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0012018

**<p><b> Что делает функция strncmp( )?</p></b>**

1. <p><b> Сравнивает первые n символов петровой строки с n символами второй строки </p></b>

2. <p><b> Конкатенирует две строки </p></b>

3. <p><b> Проверяет наличие в строке переданного символа </p></b>

4. <p><b> Возвращает строку символов, которые есть в первой строке, но которых нет во второй </p></b>

Ответ: 1Комментарий: BAP0012019

**<p><b>Одномерный массив arr был создан с помощью оператора new, как очистить эту память?</b></p>**

1. <p><b>.delete arr; </b></p>

2. <p><b>.delete[]arr; </b></p>

3. <p><b>.free(arr); </b></p>

4. <p><b>.Все варианты верны</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0012020

**<p><b>Выберите утверждения, относящиеся к динамическому массиву в С++?</b></p>**

1. <p><b>.Позволяет использовать неконстантную переменную в качестве размера</b></p>

2. <p><b>.Размер массива автоматически увеличивается при заполнении </b></p>

3. <p><b>.Память выделяется в стеке</b></p>

4. <p><b>.При завершении программы память будет очищена даже без оператора delete</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: BAP0012021

**<p><b>В какой из следующих строк выполняется обращение к седьмому элементу массива? размер массива равен 10 </b></p>**

1. <p><b>mas[7]</b></p>

2. <p><b>mas(7)</b></p>

3. <p><b>mas</b></p>

4. <p><b>mas[6]</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0012022

**<p><b>Какая из следующих функций добавляет одну строку в конец другой?</b></p>**

1. <p><b>stringadd ();</b></p>

2. <p><b>BAPpend ();</b></p>

3. <p><b>strcat ();</b></p>

4. <p><b>stradd();</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0012023

<p><b>Что будет выведено на экран в результате работы программы: <br><br> int arr[5] = {1,2,3,7,9,5};<br> for (int i = 0; i < 5; ++i)std::cout << arr[i] << std::endl; </p></b>

1. <p><b>123795</p></b>
2. <p><b>1 2 3 7 9 5</p></b>
3. <p><b>Программа не скомпилируется</p></b>
4. <p><b>597321</p></b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0012024

**<p><b>Результат операции sizeof(Arr)/sizeof(Arr[0]), где Arr целочисленный массив</p></b>**

1. <p><b>Размер массива в байтах</p></b>

2. <p><b>Размер первого элемента массива в байтах</p></b>

3. <p><b>Количество элементов в массиве</p></b>

4. <p><b>При выполнении данной операции компилятор выдаст ошибку</p></b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0012025

**<p><b>Отметьте все способы передачи массива в функцию</p></b>**

1. <p><b> По значению </p></b>

2. <p><b>По ссылке</p></b>

3. <p><b>По указателю</p></b>

4. <p><b>В языках С и С++ массивы передавать в функции нельзя</p></b>

Ответ: 1, 2, 3Комментарий: BAP0012026

**<p><b> Что выведет программа <br><br>** **int arr[5] = { 1,2,2,1,9 };<br>** **int\* ptr = arr; <br>** **ptr = arr[4]; <br>** **for (int i = 0; i < 5;++i)std::cout << arr[i] << " ";</p></b>**

1.<p><b>1 2 2 1 9</p></b>

2. <p><b>92219</p></b>

3. <p><b>9 2 2 1 9</p></b>

4. <p><b>1 2 2 1 1</p></b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0012027

**<p><b> Что необходимо сделать при определении массива символьных строк? </p></b>**

1. <p><b> Создать указатель на массив </p></b>

2. <p><b> Заключить массив в круглые скобки </p></b>

3. <p><b> Инициализировать массив при помощи символьной константы </p></b>

4. <p><b> Нет правильного ответа </p></b>

Ответ: 3Комментарий: BAP0012028

**<p><b> Выход за границу массива – это …</p></b>**

1. <p><b> Ошибка компилятора </p></b>

2. <p><b> Частный случай переполнения буфера </p></b>

3. <p><b> Частный случай переполнения статического объема памяти </p></b>

Ответ: 2Комментарий: BAP0012029

**<p><b>Что такое битовая маска?</b></p>**

1. <p><b>Определённые данные, которые используются для маскирования — выбора отдельных битов или полей из нескольких битов из двоичной строки или числа.</b></p>

2. <p><b>Функция, которая используется для маскирования — выбора отдельных битов или полей из нескольких битов из двоичной строки или числа.</b></p>

3. <p><b>Операция, которая используется для маскирования — выбора отдельных битов или полей из нескольких битов из двоичной строки или числа.</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0013001

**<p><b>Какие операторы являются побитовыми?</b></p>**

1. <p><b>&</b></p>

2. <p><b>~</b></p>

3. <p><b>||</b></p>

4. <p><b>&&</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: BAP0013002

**<p><b>Результат выполнения данной операции 5^2?</b></p>**

1. <p><b>1</b></p>

2. <p><b>10</b></p>

3. <p><b>7</b></p>

4. <p><b>6</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0013003

**<p><b>В дополнительном коде старший разряд является: </b></p>**

1. <p><b>Всегда положительным</b></p>

2. <p><b>Всегда отрицательным</b></p>

3. <p><b>Знаковым</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0013004

**<p><b>Число 111000101, записанное в дополнительном коде является:</b></p>**

1. <p><b>Положительным</b></p>

2. <p><b>Отрицательным</b></p>

3. <p><b>Его нельзя предстваить в дополнительном коде</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0013005

**<p><b>Результат выполнения данной операции 11<<3?</b></p>**

1. <p><b>true</b></p>

2. <p><b>1221</b></p>

3. <p><b>1331</b></p>

4. <p><b>33</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0013006

**<p><b></b>Побитовое отрицание инвертирует число:</p>**

1. <p><b>отдельными битами</b></p>

2. <p><b>целым числом</b></p>

3. <p><b>сначала 1, потом 0</b></p>

4. <p><b>сначала 0, потом 1</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0013007

**<p><b> Выберите ВТОРОЙ шаг преобразования числа в дополнительный код:</b></p>**

1. <p><b>добавить единицу </b></p>

2. <p><b>инвертировать все биты числа </b></p>

3. <p><b>отнять единицу </b></p>

4. <p><b>заменить все единицы на ноль и наоборот </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0013008

**<p><b>Результат выполнения программы:<br><br>#include <iostream><br>using namespace std;<br>void main()<br>{<br> setlocale(LC\_CTYPE, "Russian");<br> char a = 3;<br> char b = 8;<br> char c = a & b;<br> printf("%d", c);<br> cin >> a;<br>}<br></b></p>**

1. <p><b>24</b></p>

2. <p><b>11</b></p>

3. <p><b>0</b></p>

4. <p><b>11000</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0013009

**<p><b>Побитовое произведение чисел 31 и 17 даст:</b></p>**

1. <p><b>00010001</b></p>

2. <p><b>00001000</b></p>

3. <p><b>1000001111</b></p>

4. <p><b>00011111</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0013010

**<p><b>Выберите оператор для исключающего ИЛИ:</b></p>**

1. <p><b>||</b></p>

2. <p><b>|</b></p>

3. <p><b>^</b></p>

4. <p><b>~</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0013011

**<p><b>Результат операции** **00010011 >> 3:</b></p>**

1. <p><b>10011</b></p>

2. <p><b>00100</b></p>

3. <p><b>00000010</b></p>

4. <p><b>00000110</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0013012

**<p><b>Результат операции new = target ^ ( 1 << offset ):</b></p>**

1. <p><b> установка 1 в отдельный разряд числа </b></p>

2. <p><b> установка 0 в отдельный разряд числа </b></p>

3. <p><b> применение исключающего ИЛИ со сдвигом влево </b></p>

4. <p><b> проверка разряда на наличие 1 или 0</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0013013

**<p><b> В записи new = target & ( 1 < offset):</b></p>**

1. <p><b>target это количество разрядов на которое требуется сдвинуть единицу от правого края влево</b></p>

2. <p><b>target - это число в котором мы желаем проверить некий разряд на наличие 0 или 1</b></p>

3. <p><b>target - это число для которого применяется операция &</b></p>

4. <p><b>target - это число для которого применяется операция побитового И</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0013014

**<p><b> Выберите верное утверждение:</b></p>**

1. <p><b> Побитовое И. Бинарный оператор. Результатом выражения a&&b является число, каждый бит которого в двоичном представлении равен результату сравнения соответствующих битов чисел a и b : значение бита равно 1, если оба сравниваемых бита равны 1. В противном случае значение бита равно 0</b></p>

2. <p><b> Побитовое исключающее ИЛИ. Унарный оператор. Результатом выражения ~a является число, которое получается побитовым инвертированием числа a </b></p>

3. <p><b> Побитовое ИЛИ. Бинарный оператор. Результатом выражения a|b является число, каждый бит которого в двоичном представлении равен результату сравнения соответствующих битов чисел a и b : значение бита равно 1, если хотя бы один из сравниваемых битов равен 1. В противном случае значение бита равно 0</b></p>

4. <p><b>Сдвиг вправо. Бинарный оператор. В двоичном представлении числа, указанном справа от оператора, выполняется сдвиг всех битов влево на число позиций, указанных слева от оператора. При этом старший бит знака остается неизменным, а выходящие за диапазон младшие биты теряются</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0013015

**<p><b> Определим бинарное машинное представление для отрицательного числа -75:</b></p>**

1. <p><b>01001011</b></p>

2. <p><b>10110101</b></p>

3. <p><b>11001011</b></p>

4. <p><b>10001100</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0013016

**<p><b>Определенные данные которые используются для выбора отдельных битов или полей из нескольких битов из двоичной строки или числа – это:</b></p>**

1. <p><b>бит</b></p>

2. <p><b>битовая маска</b></p>

3. <p><b>битовый массив</b></p>

4. <p><b>битовая операция</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0013017

**<p><b> Результат выполнения программы:<br><br>#include <iostream><br>using namespace std;<br>void main()<br>{<br> setlocale(LC\_CTYPE, "Russian");<br> char a = 15;<br> char b = 11;<br> char c = a | b;<br> printf("%d", c);<br> cin >> a;<br>}<br></b></p>**

1. <p><b>15</b></p>

2. <p><b>1</b></p>

3. <p><b>5</b></p>

4. <p><b>11000</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0013018

**<p><b>Результат операции 10111011 & 00001000:</b></p>**

1. <p><b>00001011</b></p>

2. <p><b>00000011</b></p>

3. <p><b>00100011</b></p>

4. <p><b>00001000</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0013019

**<p><b>Какие утверждения верны?</b></p>**

1. <p><b> Для определения знака числа используют младший бит в позиционной записи. Нулевой старший бит соответствует положительному числу, а единичный старший бит соответствует отрицательному числу.</b></p>

2. <p><b>Битовые операции - это особенность языка.</b></p>

3. <p><b>Битовую маску возможно использовать для получения значения бита.</b></p>

4. <p><b>При использовании побитового отрицания знак результата всегда будет соответствовать знаку исходного числа.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0013020

**<p><b>Что такое битовый сдвиг?</b></p>**

1. <p><b>Когда биты уходят.</b></p>

2. <p><b>Это изменение значения бита.</b></p>

3. <p><b>Это изменение позиций бит в машинном слове. </b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0013021

**<p><b>Выберете неверное утверждение.</b></p>**

1. <p><b>Битовые операции предусмотрены для работы с отдельными битами.</b></p>

2. <p><b>Битовые операции можно применять к переменным вещественного типа.</b></p>

3. <p><b>Битовые операции применяются в языках программирования и цифровой технике, изучаются в дискретной математике. </b></p>

4. <p><b>Все утверждения верны.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0013022

**<p><b>Если a = 0 и b = 1, то чего будет равно a & b?</b></p>**

1. <p><b>10</b></p>

2. <p><b>1</b></p>

3. <p><b>0</b></p>

4. <p><b>2</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0013023

**<p><b> Если a = 0 и b = 1, то чего будет равно a | b?</b></p>**

1. <p><b>1</b></p>

2. <p><b>0</b></p>

3. <p><b>10</b></p>

4. <p><b>2</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0013024

**<p><b> Если a = 1, то чего будет равно a << 1?</b></p>**

1. <p><b>1</b></p>

2. <p><b>10</b></p>

3. <p><b>0</b></p>

4. <p><b>2</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0013025

**<p><b>Для изменения всех битов числа на противоположные используется:</b></p>**

1. <p><b>операция |</b></p>

2. <p><b>операция ^</b></p>

3. <p><b>операция &</b></p>

4. <p><b>операция ~</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0013026

**<p><b>В двоичном числе 1010010 надо выделить второй и третий разряды по счету справа. Чему равна маска?</b></p>**

1. <p><b>000</b></p>

2. <p><b>111</b></p>

3. <p><b>110</b></p>

4. <p><b>123</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0013027

**<p><b> Какой результат 0110 >> 2 в двоичной системе?</b></p>**

1. <p><b>13</b></p>

2. <p><b>0001</b></p>

3. <p><b>4</b></p>

4. <p><b>9</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0013028

**<p><b> Какой результат 5 | 12 в десятичной системе?</b></p>**

1. <p><b>13</b></p>

2. <p><b>0001</b></p>

3. <p><b>4</b></p>

4. <p><b>9</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0013029

**<p><b> Какой результат 5 & 12 в десятичной системе?</b></p>**

1. <p><b>13</b></p>

2. <p><b>0001</b></p>

3. <p><b>4</b></p>

4. <p><b>9</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0013030

**<p><b> Какой результат 5 ^ 12 в десятичной системе?</b></p>**

1. <p><b>13</b></p>

2. <p><b>0001</b></p>

3. <p><b>4</b></p>

4. <p><b>9</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0013031

**<p><b>Для чего используется операция &?</b></p>**

1. <p><b> Используется для дополнения к целому.</b></p>

2. <p><b> Используется для включения битов</b></p>

3. <p><b> Используется для маскирования некоторого множества битов</b></p>

4. <p><b> Используется для сдвигов</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0013032

**<p><b> Для чего используется операция ! :</b></p>**

1. <p><b> Используется для дополнения к целому.</b></p>

2. <p><b> Используется для включения битов</b></p>

3. <p><b> Используется для маскирования некоторого множества битов</b></p>

4. <p><b> Используется для сдвигов</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0013033

**<p><b> Для чего используется операция ~ ?</b></p>**

1. <p><b> Используется для дополнения к целому.</b></p>

2. <p><b> Используется для включения битов</b></p>

3. <p><b> Используется для маскирования некоторого множества битов</b></p>

4. <p><b> Используется для сдвигов</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0013034

**<p><b> Для чего используются операции << и >>?</b></p>**

1. <p><b> Используется для дополнения к целому.</b></p>

2. <p><b> Используется для включения битов</b></p>

3. <p><b> Используется для маскирования некоторого множества битов</b></p>

4. <p><b> Используется для сдвигов</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0013035

**<p><b>При компиляции программы на С память компьютера разбивается на области, содержащие:</b></p>**

1. <p><b>код программы</b></p>

2. <p><b>глобальные данные</b></p>

3. <p><b>локальные данные</b></p>

4. <p><b>стек</b></p>

5. <p><b>динамически распределяемую область памяти (heBAP)</b></p>

Ответ: 1, 2, 4, 5

Комментарий: BAP0014001

**<p><b>Динамическая память (heBAP) — это…</b></p>**

1. <p><b>просто свободная область памяти, с которой работают при помощи функций динамического выделения памяти malloc() и free(), а также операций new и delete</b></p>

2. <p><b>память, которая выделяется еще до начала работы программы, на стадии компиляции и сборки</b></p>

3. <p><b>память, которая автоматически выделяется под аргументы и локальные переменные функции</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0014002

**<p><b>Что описывает следующий оператор: <br><br>int \*(\* (\*ifunct\_ptr) (int)) [5]</b></p>**

1. <p><b>ifunct\_ptr функция, которая получает целочисленный параметр и возвращает указатель на массив из пяти указателей типа int</b></p>

2. <p><b>ifunct\_ptr указатель на функцию, который получает целочисленный параметр и возвращает указатель на массив из пяти переменных типа int</b></p>

3. <p><b>ifunct\_ptr указатель на функцию, который получает целочисленный параметр и возвращает указатель на массив из пяти указателей типа int</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0014003

**<p><b>Определите** **значение переменной ref: <br><br>** **int i=1; <br>** **int &ref =i;. <br>** **ref += 10;</b></p>**

1. <p><b>10</b></p>

2. <p><b>1</b></p>

3. <p><b>11</b></p>

4. <p><b>2</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0014004

**<p><b>Есть ли ошибка в следующей записи: <br><br>** **int& riresult\_b;</b></p>**

1. <p><b>неправильно: нет начального значения</b></p>

2. <p><b>все верно</b></p>

3. <p><b>синтаксис C повзоляет описывать таким образом переменные, но не рекомендуется"</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0014005

**<p><b>Запись** **int \*const P2 говорит, что P2 это - </b></p>**

1. <p><b>нет правильного ответа</b></p>

2. <p><b>константный указатель на константу</b></p>

3. <p><b>указатель на константу</b></p>

4. <p><b>константный указатель</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0014006

**<p><b>** **Запись const int \*P1 говорит, что P1 это - </b></p>**

1. <p><b>нет правильного ответа</b></p>

2. <p><b>константный указатель на константу</b></p>

3. <p><b>указатель на константу</b></p>

4. <p><b>константный указатель</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0014007

**<p><b>Определите значение \*ptr и \*(ptr + 2): <br><br>** **int \*ptr; <br>** **static int boop[4] = {12, 21, 121, 212};<br>** **ptr = boop;<b></p>**

1. <p><b>21 и 121</b></p>

2. <p><b>12 и 121</b></p>

3. <p><b>12 и 212</b></p>

4. <p><b>21 и 212</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0014008

**<p><b>Выразите адрес grid[22] [0] различными способами</b></p>**

1. <p><b>grid[22]</b></p>

2. <p><b>\*(\*(grid + 22) + 0)</b></p>

3. <p><b>&grid[22][0]</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: BAP0014009

**<p><b>Что будет выведено на печать: <br><br>** **long double Num = 10; <br>** **long double Flag; <br>** **long double \*ptr = &Num; <br>** **Flag = \*ptr; <br>** **cout << Flag;</b></p>**

1. <p><b>адрес переменно Flag</b></p>

2. <p><b>адрес переменной Num</b></p>

3. <p><b>нет правильного ответа</b></p>

4. <p><b>значение переменной Num</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0014010

**<p><b>Верна ли запись изменение содержимого перемменой Let с помощью указателя: <br><br> char Let = 'T'; <br> void \*ptr; <br> ptr = &Let; <br> \*ptr = 'L';</b></p>**

1. <p><b>да</b></p>

2. <p><b>нет, ptr не приведен к типу char\*</b></p>

3. <p><b>нет, ptr не приведен к типу int\*</b></p>

4. <p><b>нет правильного ответа</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0014011

**<p><b>В какик ситуациях операцию (&) применять нельзя:</b></p>**

1. <p><b>использовать вместе с константами</b></p>

2. <p><b>использовать в выражениях с арифметическими операциями</b></p>

3. <p><b>использовать вместе с регистровыми переменными</b></p>

4. <p><b>использовать вместе с переменными</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: BAP0014012

**<p><b>В чем отличие между переменными psz и pszarray: <br><br>** **char \*psz = "File not ready";<br>** **char pszarray[] = "Drive not ready";</b></p>**

1. <p><b>значение psz можно изменить, а значение pszarray изменить нельзя</b></p>

2. <p><b>значение pszarray можно изменить, а значение psz изменить нельзя </b></p>

3. <p><b>нет правильного ответа</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0014013

**<p><b>Какие операции можно выполнять над переменными типа указатель:</b></p>**

1. <p><b>присваивание</b></p>

2. <p><b>определение значения</b></p>

3. <p><b>получение адреса указателя</b></p>

4. <p><b>увеличение указателя</b></p>

5. <p><b>разность</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5

Комментарий: BAP0014014

**<p><b>Какой адрес будет выведен во втором случае, если в первом случае был выведен адрес 0x0068fdfc? <br><br>** **double Var; <br>** **double\* ptr = &Var; <br>** **cout << ptr << '\n'; <br>** **ptr++;<br>cout << ptr;</b></p>**

1. <p><b>0x0068fe04</b></p>

2. <p><b>0x0068fe00</b></p>

3. <p><b>0x0068fd04</b></p>

3. <p><b>0x0068fd00</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0014015

**<p><b>Какие значения будут выведены: <br><br>** **bool IsTrue = false; <br>** **bool\* pBool = &IsTrue; <br>** **cout << sizeof pBool << endl; <br>** **cout << sizeof(pBool) << endl;</b></p>**

1. <p><b>4 и 1</b></p>

2. <p><b>1 и 4</b></p>

3. <p><b>4 и 4</b></p>

4. <p><b>1 и 1</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0014016

**<p><b>Какие операции нельзя выполнять над переменными типа указатель:</b></p>**

1. <p><b>складывать</b></p>

2. <p><b>перемножать</b></p>

3. <p><b>получать адрес указателя</b></p>

4. <p><b>вычитать</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: BAP0014017

**<p><b>Какие операции можно применять к данным типа int?</b></p>**

1. <p><b>арифметические операции</b></p>

2. <p><b>логические</b></p>

3. <p><b>операция конкатенации</b></p>

4. <p><b>операции отношения или сравнения</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0014018

**<p><b>const int\* ptr = &value; ptr - это: </b></p>**

1. <p><b>Константный указатель на константу</b></p>

2. <p><b>Константный указатель</b></p>

3. <p><b>Указатель на константу</b></p>

4. <p><b>Ничего из вышеперечисленного </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0014019

**<p><b> Что из нижеперечисленного относится к умным указателям? </b></p>**

1. <p><b>shared\_ptr</b></p>

2. <p><b>unique\_ptr</b></p>

3. <p><b>auto\_ptr</b></p>

4. <p><b>ничего из вышеперчисленного. </b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: BAP0014020

**<p><b> Для чего нужны умные указатели? </b></p>**

1. <p><b>Для обеспечения освобождения выделенной памяти при выходе объекта класса из области видимости</b></p>

2. <p><b>Для перебора элементов массива без использования цикла</b></p>

3. <p><b>Для вычисления размера n-мерного массива</b></p>

4. <p><b>Для возврата нескольких значений из функции</b></p>

5. <p><b>Таких не существует</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0014021

**<p><b> Укажите функции с верно указанными прототипами </b></p>**

1. <p><b>char \* gets( char \* string ); </b></p>

2. <p><b>void puts(const char \*str); </b></p>

3. <p><b>char fputs(const char \*str, FILE \*stream); </b></p>

4. <p><b>int fputs(const char \*str, FILE \*stream); </b></p>

5. <p><b>char \*fgets(char \*str, int num, FILE \*stream); </b></p>

Ответ: 1, 4, 5

Комментарий: BAP0014022

**<p><b> Выберите верные утверждения</b></p>**

1. <p><b>Ссылка служит для задания объекту дополнительного имени</b></p>

2. <p><b>Ссылку можно переопределить</b></p>

3. <p><b>Ссылка не может быть «нулевой», то есть ссылку обязательно нужно чем-то инициализировать</b></p>

4. <p><b>Ссылка ничем не отличается от указателя</b></p>

5. <p><b>Существует арифметика ссылок</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: BAP0014023

**<p><b> К указателям на переменные какого типа могут применяться арифметические действия?</b></p>**

1. <p><b>void</b></p>

2. <p><b>float</b></p>

3. <p><b>double</b></p>

4. <p><b>int</b></p>

5. <p><b>.char</b></p>

Ответ: 2, 3, 4, 5

Комментарий: BAP0014024

**<p><b> Какие операции можно выполнять над указателями?</b></p>**

1. <p><b>Вычитание целого числа из указателя</b></p>

2. <p><b>Вычитание одного указателя из другого</b></p>

3. <p><b>Сравнение указателей при помощи операций отношения, например == или >=</b></p>

4 <p><b>.Сложение двух указателей</b></p>

5. <p><b>Все варианты верны</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: BAP0014025

**<p><b>Укажите неправильное использование операции определения адреса</b></p>**

1. <p><b>pivariable = &abc;(abc - переменная ) </b></p>

2. <p><b>pivariable = &48; </b></p>

3. <p><b>pivariable = &string10[0];(string10 - массив) </b></p>

4. <p><b>pivariable = &(iresult + 15); </b></p>

Ответ: 2, 4

Комментарий: BAP0014026

**<p><b>Если указатель ptr типа float содержит адрес 008FF8B0 ,то какой адрес содержит ptr+4? </b></p>**

1. <p><b>408FF8B0</b></p>

2. <p><b>008FF8B4</b></p>

3. <p><b>008FF8C0</b></p>

4. <p><b>408FF8C0</b></p>

5. <p><b>008FF8B0</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0014027

**<p><b>Что из перечисленного ниже не используется для динамического выделения памяти? </b></p>**

1. <p><b>delete</b></p>

2. <p><b>new</b></p>

3. <p><b>calloc( )</b></p>

4. <p><b>malloc( )</b></p>

5. <p><b>free( )</b></p>

Ответ: 1, 5

Комментарий: BAP0014028

**<p><b>Что из перечисленного ниже относится к спецификаторам класса памяти </b></p>**

1. <p><b>auto</b></p>

2. <p><b>register</b></p>

3. <p><b>static</b></p>

4. <p><b>extern</b></p>

5. <p><b>Все варианты верны</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: BAP0014029

**<p><b>Где выделяется память при использовании оператора new?</b></p>**

1. <p><b>.В стеке</b></p>

2. <p><b>.В куче</b></p>

3. <p><b>.В глобальной памяти</b></p>

4. <p><b>.Нет верного ответа </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0014030

**<p><b>Сколько памяти занимает указатель типа double?</b></p>**

1. <p><b>.0</b></p>

2. <p><b>.4</b></p>

3. <p><b>.8</b></p>

4. <p><b>.Нет верного ответа</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0014031

**<p><b>Укажите зарезервированное ключевое слово для динамического выделения памяти</b></p>**

1. <p><b>.create</b></p>

2. <p><b>malloc</b></p>

3. <p><b>new</b></p>

4. <p><b>value</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0014032

**<p><b>В какой из следующих записей используется операция разыменования? </b></p>**

1. <p><b>adress(a); </b></p>

2. <p><b>\*a; </b></p>

3. <p><b>a; </b></p>

4. <p><b>&a; </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0014033

**<p><b>Отметьте неправильные применения операции взятия адреса(value,data - переменные)</p></b>**

1. <p><b> ptr=&34</p></b>

2. <p><b>ptr =&(value + 12)</p></b>

3. <p><b>ptr =&value </p></b>

4. <p><b>ptr =&(value - data)</p></b>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: BAP0014034

**<p><b> Первое число – вводимое, второе - выводимое, выберите правильные варианты<br><br> int value; std::cin >> value; <br> int\* ptr = &value; <br> int\*\* dptr = &ptr; <br> std::cout << sizeof(ptr) \* sizeof(dptr) + value;</p></b>**

1.<p><b>1 9</p></b>

2. <p><b>4 16</p></b>

3. <p><b>4 20</p></b>

4. <p><b>2 18</p></b>

Ответ: 3, 4

Комментарий: BAP0014035

**<p><b>Какие из данных конструкций не допустимы к повторной инициализации</p></b>**

1. <p><b> int\* const ptr = &value;</p></b>

2. <p><b>const int\* const ptr = &value; </p></b>

3. <p><b> int\* ptr = &value;</p></b>

4. <p><b>const int\* ptr = &value;</p></b>

Ответ: 1, 2

Комментарий: BAP0014036

**<p><b>Какие из переменных являются указателем</p></b>**

1. <p><b> double x;</p></b>

2. <p><b>char arr[4]; </p></b>

3. <p><b> int\* ptr;</p></b>

4. <p><b>double\*\* dp;</p></b>

Ответ: 2, 3, 4

Комментарий: BAP0014037

**<p><b> Что выведет программа<br><br>** **int value = 2; <br>** **int& data = value; data = 5; <br>** **if (data == value)std::cout << value; <br> std::cout << data;</p></b>**

1.<p><b>55</p></b>

2. <p><b>5</p></b>

3. <p><b>2</p></b>

4. <p><b>22</p></b>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0014038

**<p><b>Какие пункты являются отличием ссылки от указателя</p></b>**

1. <p><b> Не подлежит разыменованию </p></b>

2. <p><b>Хранит адрес переменной</p></b>

3. <p><b>Изменение ссылки влечёт за собой изменение объекта </p></b>

4. <p><b>Адрес нельзя изменит</p></b>

Ответ: 1, 3

Комментарий: BAP0014039

**<p><b> Какие характеристики верны для bool (\*FuncPtr)(char, long)?** **</p></b>**

1. <p><b> Это функция </p></b>

2. <p><b>Это указатель на функцию</p></b>

3. <p><b>Принимает 2 параметра </p></b>

4. <p><b>Возвращает bool</p></b>

Ответ: 2, 3, 4

Комментарий: BAP0014040

**<p><b> Объявлен указатель int\* ptr, какую смысловую нагрузку несёт int стоящий перед идентификатором?</p></b>**

1.<p><b>Указывает тип переменной</p></b>

2. <p><b>Показывает что переменная -указатель</p></b>

3. <p><b>Обозначает тип данных на которые ссылается указатель</p></b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0014041

**<p><b> Что означает заголовочный файл malloc.h?</p></b>**

1.<p><b>Интерфейс прикладного программирования для мультимедиа </p></b>

2. <p><b> Функции работы с буферами </p></b>

3. <p><b> Функции выделения памяти </p></b>

4. <p><b>Функции работы со строками </p></b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0014042

**<p><b> Какой символ является символом разыменования указателя? </p></b>**

1.<p><b>^</p></b>

2. <p><b> \*</p></b>

3. <p><b> &</p></b>

4. <p><b> \*\*</p></b>

4. <p><b> $</p></b>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0014043

**<p><b>Обязательно ли должна быть функция main() в пректе?</b></p>**

1. <p><b> да </b></p>

2. <p><b> нет </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0015001

**<p><b>Каким образом из перечисленных можно вызвать функцию так, чтобы она работала?</b></p>**

1. <p><b> function\_name();</b></p>

2. <p><b> function\_name() </b></p>

3. <p><b> function\_name; </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0015002

**<p><b>Когда нужно прописывать прототипы функций?</b></p>**

1. <p><b> если все функции прописаны до главной функции main()</b></p>

2. <p><b> если все функции прописаны после главной функции main()</b></p>

3. <p><b> в любом случае </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0015003

**<p><b>Как определить какого типа будет функция?</b></p>**

1. <p><b> по оператору return </b></p>

2. <p><b> по тому, с чем будет работать функция</b></p>

3. <p><b> по типу главной функции main()</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0015004

**<p><b> Что такое рекурсия?</b></p>**

1. <p><b> определение функции или ее части через саму себя </b></p>

2. <p><b> метод для вызова нескольких функций одновременно </b></p>

3. <p><b> метод вызова других функций , с помощью определения функции (метода) через саму себя </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0015005

**<p><b>Какого типа эта функция?<br><br>… password\_is\_valid (string password) {<br> string valid\_pass = "qwerty123";<br> if (valid\_pass == password) return true;<br> else return false; }<br></b></p>**

1. <p><b> bool </b></p>

2. <p><b> int </b></p>

3. <p><b> void </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0015006

**<p><b>Какого типа эта функция?<br><br>… get\_pass ()<br> { string user\_pass;<br> cout << "Введите пароль: ";<br> getline(cin, user\_pass);<br> if (!password\_is\_valid(user\_pass))<br> { cout << "Неверный пароль!" << endl;<br> get\_pass (); }<br> else { cout << "Доступ разрешен." << endl; }<br>}<br>**</b></p>

1. <p><b> bool </b></p>

2. <p><b> int </b></p>

3. <p><b> void </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0015007

**<p><b>Используется ли в этой функции рекурсия?<br>int factr(int n)<br> {int answer;<br> if(n==1) return(1);<br> answer = factr(n-1)\*n;<br> return(answer);}</b></p>**

1. <p><b> Да</b></p>

2. <p><b> Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0015008

**<p><b>Используется ли в этой функции рекурсия?<br>int factr(int n)<br> int t, answer; <br> answer == 1;<br> for(t=1; t<=n; t++)<br> answer=answer\*(t);<br> return(answer); </p></b></p>**

1. <p><b> Да</b></p>

2. <p><b> Нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0015009

**<p><b>Что можно использовать вместо рекурсии?</b></p>**

1. <p><b> цикл for </b></p>

2. <p><b> цикл do…while</b></p>

3. <p><b> цикл while </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0015010

**<p><b>Что такое функция?</b></p>**

1. <p><b> это самостоятельная единица программы, которая спроектирована для реализации конкретной подзадачи</b></p>

2. <p><b> любой алгоритм, написанный на яп </b></p>

3. <p><b> набор команд/операторов для выполнения определенных задач </b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: BAP0015011

**<p><b>Дайте определение сигнатруы функции</b></p>**

1. <p><b> параметр функции определяющий правила использования функции </b></p>

2. <p><b> способ реализации функции</b></p>

3. <p><b> параметр функции представляющий собой тело функции.</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0015012

**<p><b>Что собой представляет Семантика функции?</b></p>**

1. <p><b> описание функции, включающее имя функции, перечень формальных параметров с их типами и тип возвращаемого значения</b></p>

2. <p><b> правила использования функции</b></p>

3. <p><b> тело функции</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0015013

**<p><b> Каждая функция в языке Си должна быть определена, то есть должны быть указаны: </b></p>**

1. <p><b> тип возвращаемого значения; имя функции; информация о формальных аргументах; тело функции </b></p>

2. <p><b> тип возвращаемого значения; имя функции; тело функции </b></p>

3. <p><b> имя функции; информация о формальных аргументах; тело функции </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0015014

**<p><b>какому из перечисленных вариантов подходит продолжение к следующему определению: Системные функции …</b></p>**

1. <p><b>которые созданы для реализации одного конкретного куска программы </b></p>

2. <p><b> хранятся в стандартных библиотеках, и пользователю не нужно вдаваться в подробности их реализации. Достаточно знать лишь их сигнатуру </b></p>

3. <p><b> — это функции, написанные пользователем для решения конкретной подзадачи. </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0015015

**<p><b>какому из перечисленных вариантов подходит продолжение к следующему определению: Собственные функции …</b></p>**

1. <p><b> хранятся в стандартных библиотеках, и пользователю не нужно вдаваться в подробности их реализации. </b></p>

2. <p><b> — это функции, написанные пользователем для решения конкретной подзадачи. </b></p>

3. <p><b> которые созданы для реализации одного конкретного куска программы </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0015016

**<p><b> какому из перечисленных вариантов подходит продолжение к следующему определению: Фактический аргумент …</b></p>**

1. <p><b> — это величина, которая присваивается формальному аргументу при вызове функции </b></p>

2. <p><b> это переменная в вызываемой функции</b></p>

3. <p><b> все выше перечисленное b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0015017

**<p><b>Что будет результатом выполнения программы?<br><br>#include &lt;iostream&gt;<br>template &lt;typename T, typename T1&gt;<br>T max(T left, T1 right) {<br> return (left > right) ? left : right;<br>}<br><br>int main() {<br> std::cout &lt;&lt; max(5, 6.1);<br>}</b></p>**

1. <p><b> 5 </b></p>

2. <p><b> 5.1 </b></p>

3. <p><b> 6 </b></p>

4. <p><b> 5.1 </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0015018

**<p><b>В какой библиотеке определен набор макросов для работы с функциями, принимающими неопределенное количество аргументов?</p></b>**

1. <p><b> stdvar.h </b></p>

2. <p><b> stdargs.h </b></p>

3. <p><b> stdlib.h </b></p>

4. <p><b> unistd.h </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0015019

**<p><b>Что будет результатом выполнения программы?<br><br>#include &lt;iostream&gt;<br>template &lt;typename T&gt;<br>T max(T left, T right) {<br> return (left > right) ? left : right;<br>}<br><br>int main() {<br> std::cout &lt;&lt; max(5, 6.1);<br>}</b></p>**

1. <p><b> 5 </b></p>

2. <p><b> 6.1 </b></p>

3. <p><b> программа не скомпилируется </b></p>

4. <p><b> 6 </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0015020

**<p><b> Что будет результатом программы?<br><br>#include &lt;iostream&gt;<br>template &lt;typename T, class T1, typename T2&gt;<br>T2 max(T left, T1 right) {<br> return (left &lt; right) ? left : right;<br>}<br><br>int main() {<br> std::cout &lt;&lt; max&lt;double, int, float&gt;(6.1, 3.6);<br>}</b></p>**

1. <p><b> программа не скомпилируется </b></p>

2. <p><b> 3 </b></p>

3. <p><b> 3.6 </b></p>

4. <p><b> 6.1 </b></p>

5. <p><b> 6 </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0015021

**<p><b>Значения углов в тригонометрических функциях библиотеки math.h задаются в</b></p>**

1. <p><b> радианах</b></p>

2. <p><b> градусах</b></p>

3. <p><b> минутах</b></p>

4. <p><b> секундах </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0015022

**<p><b>Из имеющихся прототипов функции all() выберите неверный<br><br>int all(char a, float b, double c, double d) {<br>return 42;<br>}<br></p></b>**

1. <p><b> int all(char d, float c, double b, double a); </p></b>

2. <p><b> inline int all(char a, float b, double c, double); </p></b>

3. <p><b> int all(char, float, double, double); </p></b>

4. <p><b> int all(char a, float b, double c, d);</p></b>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0015023

**<p><b>Cамым первым (под индексом 0) в массиве argv аргументов командной строки всегда будет</p></b>**

1. <p><b> время запуска</p></b>

2. <p><b> имя программы</p></b>

3. <p><b> количество аргументов</p></b>

4. <p><b> там может быть все что угодно</p></b>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0015024

**<p><b>Как объявить указатель на функцию foo()?<br><br>char foo(int a, int\* b, char c) { return 'a'; }</b></p>**

1. <p><b> char (имя\_указателя)(int, int\*, int); </p></b>

2. <p><b> char \*имя\_указателя (int, int\*, char); </p></b>

3. <p><b> char (имя\_указателя)(int, int\*, char); </p></b>

4. <p><b> char (\* имя\_указателя)(int, int\*, char); </p></b>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0015025

**<p><b>Какая функция из math.h округляет в большую сторону?</b></p>**

1. <p><b> ceil</b></p>

2. <p><b> round</b></p>

3. <p><b> mod</b></p>

4. <p><b> floor</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0015026

**<p><b>Какой из перечисленных операторов существует в языке еще со времен C?</b></p>**

1. <p><b> new</b></p>

2. <p><b> ::</b></p>

3. <p><b> ,</b></p>

4. <p><b> static\_cast</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0015027

**<p><b>Где в прототипе функции можно размещать аргументы по умолчанию?</p></b>**

1. <p><b> в начале</p></b>

2. <p><b> в середине</p></b>

3. <p><b> в конце</p></b>

4. <p><b> где угодно</p></b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0015028

**<p><b>Что из перечисленных свойств функции main() правда?</p></b>**

1. <p><b> она является точкой входа программы</p></b>

2. <p><b> она не может вызывать саму себя</p></b>

3. <p><b> ее можно вызывать из других функций</p></b>

4. <p><b> она принимает аргументы из командной строки</p></b>

Ответ: 1,3,4

Комментарий: BAP0015029

**<p><b>Какой класс памяти обладает наивысшим приоритетом?</b></p>**

1. <p><b>auto</b></p>

2. <p><b>register</b></p>

3. <p><b>extern</b></p>

4. <p><b>static</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0015030

**<p><b>Какой класс памяти обеспечивает наибольшее быстродействие?</b></p>**

1. <p><b>auto</b></p>

2. <p><b>register</b></p>

3. <p><b>extern</b></p>

4. <p><b>static</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0015031

**<p><b>По чему нельзя перегрузить функцию?</b></p>**

1. <p><b>числу аргументов</p></b>

2. <p><b>типам аргументов</p></b>

3. <p><b>возвращаемому значению</p></b>

4. <p><b>наличию эллипсиса</p></b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0015032

**<p><b>Присвоение какого класса памяти компилятор считает необязательным и осуществляет его только при наличии у компьютера соответствующих ресурсов</b></p>**

1. <p><b>auto</b></p>

2. <p><b>static</b></p>

3. <p><b>extern</b></p>

4. <p><b>register</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0015033

**<p><b>Что означает ключевое слово mutable у переменной?</p></b>**

1. <p><b>что значение переменной может меняться извне</b></p>

2. <p><b>что она должна храниться в регистре процессора</b></p>

3. <p><b>что она может меняться в константом контексте</b></p>

4. <p><b>что она не удаляется после выхода из области видимости</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0015034

**<p><b> Из чего состоит прототип функции? </b> </p>**

1. <p><b> состоит из типа возврата функции, её имени и параметров</b></p>

2. <p><b> состоит её имени и параметров</b></p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0015034

**<p><b> Если функция не возвращает никакого значения, то она должна иметь тип? </b> </p>**

1. <p><b> Char </b></p>

2. <p><b> Void</b></p>

3. <p><b> Int </b></p>

Ответ:2

Комментарий: BAP0015035

**<p><b> Согласно какому стандарту все функции должны иметь прототипы? </b> </p>**

1. <p><b> ANSI C </b></p>

2. <p><b> ASCII</b></p>

3. <p><b> ISO </b></p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0015036

**<p><b> Как называется вспомогательный алгоритм, который напрямую или через другие вспомогательные алгоритмы вызывает сам себя? </b> </p>**

1. <p><b> Линейный</b> </p>

2. <p><b> Разветвляющийся</b> </p>

3. <p><b> Циклический </b> </p>

4. <p><b> Рекурсивный </b> </p>

Ответ:4

Комментарий: BAP0015037

**<p><b> Функции какого заголовочного файла помогают получить и возвратить значения типа double ? </b> </p>**

1. <p><b> iostream </b> </p>

2. <p><b> string.h </b> </p>

3. <p><b> math.h </b> </p>

Ответ:3

Комментарий: BAP0015038

**<p><b> Тип функции определяется типом её аргументов?</b></p>**

1. <p><b>Да </b> </p>

2. <p><b> Нет </b> </p>

Ответ:2

Комментарий: BAP0015039

**<p><b> Какое ключевое слово, помогает встраивать функции?</b></p>**

1. <p><b> using </b> </p>

2. <p><b> union </b> </p>

3. <p><b> virtual </b> </p>

4. <p><b> inline </b> </p>

Ответ:4

Комментарий: BAP0015040

**<p><b> Когда мы используем Многоточие (…)? </b> </p>**

1. <p><b> Когда знаем количество аргументов </b> </p>

2. <p><b> Когда аргументов много </b> </p>

3. <p><b> Когда не знаем количество аргументов </b> </p>

Ответ:3

Комментарий: BAP0015041

**<p><b> Правила области действия констатируют, что у переменной, имеющей как локальную, так и файловую область действия , используется ее глобальное значение? </b> </p>**

1. <p><b> Да</b> </p>

2. <p><b> Нет </b> </p>

Ответ:2

Комментарий: BAP0015042

**<p><b> Шаблон функции – это … </b> </p>**

1. <p><b> определение функции, в которой типу обрабатываемых данных присвоено условное обозначение</b> </p>

2. <p><b> прототип функции, в котором вместо имен параметров указан условный тип </b> </p>

3. <p><b> определение функции, в котором указаны возможные варианты типов обрабатываемых параметров</b> </p>

4. <p><b> определение функции, в котором в прототипе указан условный тип, а в определении указаны варианты типов обрабатываемых параметров</b> </p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0015043

**<p><b> Сколько аргументов можно передавать в функцию? </b> </p>**

1. <p><b> до 10 </b> </p>

2. <p><b> до 5</b> </p>

3. <p><b> 1 </b> </p>

4. <p><b> Неограниченное количество </b> </p>

Ответ:4

Комментарий: BAP0015043

**<p><b> Основные особенности объективно-ориентированного языка (выберите наиболее точный ответ)</b> </p>**

1. <p><b> множественное наследование и полиморфизм</b> </p>

2. <p><b> абстрактные типы данных и сохранение состояний</b> </p>

3. <p><b> перегрузка операций и обработка исключений. </b> </p>

4. <p><b> инкапсуляция, наследование, полиморфизм </b> </p>

Ответ:4

Комментарий: BAP0015044

**<p><b> Используется ли scope resolution operator:: для уточнения области видимости?</b></p>**

1. <p><b> нет </b> </p>

2. <p><b> да</b> </p>

Ответ:2

Комментарий: BAP0015045

**<p><b> Что такое аргумент по умолчанию? </b> </p>**

1. <p><b> аргумент функции, который программист может не указывать при вызове функции. Аргумент по умолчанию добавляется компилятором автоматически </b> </p>

2. <p><b> аргумент функции, который программист указывает при вызове функции </b> </p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0015046

**<p><b> Аргументы по умолчанию объявляются в … </b> </p>**

1. <p><b> в самой функции </b> </p>

2. <p><b> никакой вариант не корректен </b> </p>

3. <p><b> в прототипе функции </b> </p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0015047

**<p><b> В какой библиотеке находятся функции округления </b> </p>**

1. <p><b> <cmath> </b> </p>

2. <p><b> <string.h> </b> </p>

3. <p><b> <algorithm> </b> </p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0015048

**<p><b> какой вариант ,написания шаблона , является корректным </b> </p>**

1. <p><b> <class T> </b> </p>

2. <p><b> template typename T </b> </p>

3. <p><b> нет верных вариантов ответа </b> </p>

Ответ:3

Комментарий: BAP0015049

**<p><b> какого типа будет функция, если она возвращает целочисленный тип даннх?</b> </p>**

1. <p><b> void </b> </p>

2. <p><b> double </b> </p>

3. <p><b> int </b> </p>

Ответ:3

Комментарий: BAP0015050

**<p><b>Что выведется в консоль при запуске программы?<br><br>#include "stdio.h"<br>#define func(a, b) a ## b<br>int main()<br>{<br> int x = 5;<br> int y = 1;<br> int xy = 10;<br> printf("%d", func(x, y));<br>return 0;<br>}</b></p>**

1. <p><b>5</b></p>

2. <p><b>1</b></p>

3. <p><b>10</b></p>

4. <p><b>Ошибка</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0016001

**<p><b>Что выведется в консоль при запуске программы?<br><br>#include "stdio.h"<br>#define func(s) # s<br>int main()<br>{<br> printf(func(16 12 s));<br> return 0;<br>}</b></p>**

1. <p><b>s</b></p>

2. <p><b>16 12 s</b></p>

3. <p><b>16</b></p>

4. <p><b>12</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0016002

**<p><b>Что выведется в консоль при запуске программы?<br><br>#include <iostream><br>#define func(value) #@value<br>int main()<br>{<br> std::cout << func(d, 17);<br> return 0;<br>}</b></p>**

1. <p><b>17</b></p>

2. <p><b>Ошибка</b></p>

3. <p><b>d, 17</b></p>

4. <p><b>d</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0016003

**<p><b>Значение какой переменной равно 4?<br><br>#include "stdio.h"<br>#define value(i) val ## i<br>int main()<br>{<br> int value(3) = 4;<br> return 0;<br>}</b></p>**

1. <p><b>val3</b></p>

2. <p><b>value3</b></p>

3. <p><b>value4</b></p>

4. <p><b>val4</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0016004

**<p><b>Что выведется в консоль при запуске программы?<br><br>#include <iostream><br>#define MACRO1 printf("MACRO1 invoked.")<br>#define MACRO2 printf("MACRO2 invoked.")<br>#define MAKE\_MACRO(n) MACRO ## n<br>int main(){<br>MAKE\_MACRO(1);<br>return 0;<br>}</b></p>**

1. <p><b>MACRO2 invoked.</b></p>

2. <p><b>Ошибка</b></p>

3. <p><b>MACRO1</b></p>

4. <p><b>MACRO1 invoked.</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0016005

**<p><b>Чему соответствует данное сочетание символов в препроцессоре С++: #@?</b></p>**

1. <p><b>Операция конкатенации</p></b>

2. <p><b>Операция подстановки строки</b></p>

3. <p><b>Операция переопределения</b></p>

4. <p><b>Операция подстановки символа</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0016006

**<p><b>Для чего используется символ "#" в препроцессоре С++?</b></p>**

1. <p><b> Для подстановки строки</p></b>

2. <p><b>Для конкатенации строк</b></p>

3. <p><b>Для подстановки символа</b></p>

4. <p><b>Для подстановки численного значения</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0016007

**<p><b>Размер указателя на функцию можно изменить с помощью модификаторов?</b></p>**

1. <p><b>near</b></p>

2. <p><b>far</b></p>

3. <p><b>interrupt</b></p>

4. <p><b>huge</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: BAP0016008

**<p><b>Модификатор функции … указывает компилятору на то, что параметры вызываемой функции должны помещаться в стек в порядке, обратном следованию при вызове, то есть справа налево </b></p>**

1. <p><b>cdecl</b></p>

2. <p><b>huge</b></p>

3. <p><b>pascal</b></p>

4. <p><b>interrupt</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0016009

**<p><b>Модификатор функции … указывает компилятору на то, что параметры вызываемой функции должны помещаться в стек слева направо</b></p>**

1. <p><b>cdecl</b></p>

2. <p><b>huge</b></p>

3. <p><b>pascal</b></p>

4. <p><b>interrupt</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0016010

**<p><b>Ускорить вызов функции можно путем передачи параметров функции через регистры общего назначения, указав перед именем функции какой спецификатор?</b></p>**

1. <p><b>stdcall</b></p>

2. <p><b>cdecl</b></p>

3. <p><b>asm</b></p>

4. <p><b>fastcall</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0016011

**<p><b>Набор структур, каждая из которых имеет некоторый элемент, или указатель, ссылающийся на другую структуру в этом списке это?</b></p>**

1. <p><b>Двусвязный список</b></p>

2. <p><b>Связный список</b></p>

3. <p><b>Односвязный список</b></p>

4. <p><b>Кольцевой связный список</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0016012

**<p><b>Какое действие выполняет кусок программы?firstboat=(struct stboat \*) new (struct stboat);</b></p>**

1. <p><b>Увеличивает размер структуры</b></p>

2. <p><b>Уменьшает размер структуры</b></p>

3. <p><b>Выделяет память для структуры</b></p>

4. <p><b>Удаляет указанную структуру</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0016013

**<p><b>Какие параметры имеет функция реrrоr()?</p></b>**

1. <p><b>Строку символов</p></b>

2. <p><b>Строку символов и указатель на функцию</p></b>

3. <p><b>Указатель на функцию</p></b>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0016014

**<p><b>Сколько стандартных моделей памяти поддерживает компилятор Visual C/C++?</p></b>**

1. <p><b>3</p></b>

2. <p><b>7</p></b>

3. <p><b>6</p></b>

4. <p><b>5</p></b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0016015

**<p><b>При использовании какой модели памяти создаются программные файлы с расширением .СОМ?</p></b>**

1. <p><b>huge</p></b>

2. <p><b>tiny</p></b>

3. <p><b>large</p></b>

4. <p><b>small</p></b>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0016016

**<p><b>При использовании какой модели памяти создаются программные файлы с расширением .EXE?</p></b>**

1. <p><b>huge</p></b>

2. <p><b>tiny</p></b>

3. <p><b>medium</p></b>

4. <p><b>small</p></b>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0016017

**<p><b>С помощью каких спецификаторов можно определять переменные, если изначально известно, что размер приложения будет выходить за рамки отведенных 64 Кбайт?</p></b>**

1. <p><b>far и huge</p></b>

2. <p><b>huge и medium</p></b>

3. <p><b>medium и small</p></b>

4. <p><b>small и far</p></b>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0016018

**<p><b>В чем главное отличие моделей памяти huge и large?</p></b>**

1. <p><b>При использовании large размер отдельного объекта данных должен превышать 64 Кб</p></b>

2. <p><b>При использовании модели huge снимаются ограничения на размер отдельных объектов данных</p></b>

3. <p><b>Никаких отличий нет</p></b>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0016019

**<p><b>Для генерирования каких вызовов используется модификатор near?</p></b>**

1. <p><b>Для генерирования компилятором ближних вызовов</p></b>

2. <p><b>Для генерирования дальних вызовов</p></b>

3. <p><b>Модификатор не используется для генерирования вызовов</p></b>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0016020

**<p><b>Использование оператора switch сравнимо с использованием:</p></b>**

1. <p><b>for( ; ; )</p></b>

2. <p><b>if-else-if</p></b>

3. <p><b>enum</p></b>

4. <p><b>if-else</p></b>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0016021

**<p><b>Ключевым словом лейбла по умолчанию является:</p></b>**

1. <p><b>case</p></b>

2. <p><b>standard</p></b>

3. <p><b>default</p></b>

4. <p><b>const</p></b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0016022

**<p><b>Оператор switch - это:</p></b>**

1. <p><b>Условный оператор управления потоком выполнения программы, обеспечивающий множественный выбор</p></b>

2. <p><b>Условный тернарный оператор выбора (ветвления)</p></b>

3. <p><b>Оператор выхода из цикла</p></b>

4. <p><b>Оператор управления потоком выполнения программы, который заставляет центральный процессор выполнить переход из одного участка кода в другой, который идентифицируется с помощью лейбла</p></b>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0016023

**<p><b>Оператор, позволяющий завершить выполнение оператора switch:</p></b>**

1. <p><b>goto</p></b>

2. <p><b>if-else</p></b>

3. <p><b>cout</p></b>

4. <p><b>break</p></b>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0016024

**<p><b>Что будет выведено на консоль после выполнения данного кусочка программы:<br><br>switch(2)<br>{<br>case 1: std::cout << 1 << ‘\n’;<br>case 2: std::cout << 2 << ‘\n’;<br>case 3: std::cout << 3 << ‘\n’;<br>default: std::cout << 4 << ‘\n’;<br>}</p></b>**

1. <p><b>2</p></b>

2. <p><b>234</p></b>

3. <p><b>2

3

4

</p></b>

4. <p><b>2

3

</p></b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0016025

**<p><b>Что будет выведено на консоль после выполнения данного кусочка программы:<br><br>switch(1+3)<br>{<br> case 1: std::cout << 1 << ‘\n’; break;<br> case 2: std::cout << 2 << ‘\n’; break;<br> case 3: std::cout << 3 << ‘\n’; break;<br> default: std::cout << 4 << ‘\n’; break;<br>}</p></b>**

1. <p><b>1</p></b>

2. <p><b>3</p></b>

3. <p><b>4</p></b>

4. <p><b>Программа не запустится</p></b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0016026

**<p><b>Что будет выведено на консоль после выполнения данного кусочка программы:<br>switch(2 + 2 \* 2)<br>{<br> case 8: std::cout << 8; break;<br> case 6: std::cout << 6;<br> case 4: std::cout << 4; break;<br> default: std::cout << 2;<br>}</p></b>**

1. <p><b>8</p></b>

2. <p><b>86</p></b>

3. <p><b>4</p></b>

4. <p><b>2</p></b>

5. <p><b>6</p></b>

6. <p><b>64</p></b>

Ответ: 5

Комментарий: BAP0016027

**<p><b>В каком из примеров демонстрируется идентичный тип переменных:<br>Пример 1:<br> int ivalue1;<br> const int ivalue2;<br>Пример 2:<br> int sivalue1;<br> unsigned int sivalue2;<br>Пример 3:<br> string peter1;<br> char Peter1;<br></b></p>**

1. <p><b> Пример 1 </b></p>

2. <p><b> Пример 2</b></p>

3. <p><b> Пример 3</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0016028

**<p><b>Совместимы ли интегральные и перечисляемые типы в языке С ?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0016029

**<p><b>Будут ли массивы совместимыми, если для них указаны разные размеры? </b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0016030

**<p><b>Будет ли ссылка, указывающая на спецификатор типа, который является структурой или объединением, принадлежать к тому же типу? </b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0016031

**<p><b>В каком из примеров демонстрируется совместимый тип переменных:<br>Пример 1:<br> struct {float fvalue1, fvalue2;} stanonymous1;<br> struct sttwofloats {float fvalue1, fvalue2;} stanonymous;<br>Пример 2:<br> struct {float fvalue1, fvalue2;} stanonymous1;<br> struct {float fvalue3, fvalue2;} stanonymous2;<br>Пример 3: struct sttwofloats {float fvalue1, fvalue2;} stfloat1;<br> struct sttwofloats stfloat2; </b></p>**

1. <p><b> Пример 1 </b></p>

2. <p><b> Пример 2</b></p>

3. <p><b> Пример 3</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0016032

**<p><b>Выберите верное утверждение</b></p>**

1. <p><b>Два разных типа указателей считаются совместимыми, если они оба указывают на несовместимые типы</b></p>

2. <p><b>Любой тип, которому предшествует какой-либо модификатор доступа, порождает совместимые типы</b></p>

3. <p><b>В C++ перечисляемые типы с интегральными совместимы</b></p>

4. <p><b>Для перечисляемых типов не требуется, чтобы константы перечисления объявлялись в том же порядке, хотя каждая константа должна иметь то же самое перечисляемое значение</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0016033

**<p><b>Совместимы ли типы у данных объявлений ?<br><br>int ben;<br>const int Ben;</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0016034

**<p><b> Выберите верное утверждение для объявления:<br><br>char \*pc1, \* рс2;</b></p>**

1. <p><b>Переменные pc1 и рс2 являются совместимыми указателями на символы, поскольку при объявлении дополнительный пробел между символом \* и именем рс2 является ненужным (незначащим)</b></p>

2. <p><b> Переменные pc1 и рс2 являются несовместимыми указателями на символы, поскольку при объявлении дополнительный пробел между символом \* и именем рс2 является ненужным (незначащим)</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0016035

**<p><b>Что проверяет оператор defined?</b></p>**

1. <p><b>Был ли перед этим определен идентификатор или макрос с указанным в этом операторе именем</b></p>

2. <p><b>Проверяет некоторое логическое выражение и в зависимости от результатов проверки выполняет то или иное действие</b></p>

3. <p><b>Проверяет, равны ли значения двух операндов или нет, если да, то условие становится истинным</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0016036

**<p><b>Для чего применяется операция логического отрицания (!)? </b></p>**

1. <p><b>Для проверки того, что идентификатор или макрос не определен</b></p>

2. <p><b>Для увеличения целочисленного значения на единицу</b></p>

3. <p><b>Для освобождения памяти, занятой массивом</b></p>

4. <p><b>Для выделения динамической памяти</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0016037

**<p><b>Где располагаются команды препроцессора для более эффективной компиляции? </b></p>**

1. <p><b>В библиотеке</b></p>

2. <p><b>Только в заголовочных файлах</b></p>

3. <p><b>В исходном коде</b></p>

4. <p><b>В среде разработки оконных приложений</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0016038

**<p><b>Какое отличие в следующем фрагменте программы:<br><br>Пример 1:<br>if(DEBUG\_ON) {<br> printf("Entering Example Function");<br> printf("First argument passed has a value of %d",ifirst\_arg);<br>}<br>Пример 2:<br> #if defined(DEBUG\_ON)<br> printf("Entering Example Function");<br> printf("First argument passed has a value of %d",ifirst\_arg);<br>#endif</b></p>**

1. <p><b>Размер исполняемой программы</b></p>

2. <p><b>Компилятор не видит операторы, заключенные между командами #if...#endif</b></p>

3. <p><b>Не выполнена условная трансляция этих избыточных операторов</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0016039

**<p><b>Верно ли утверждение: компиляция — сборка программы, включающая трансляцию всех модулей программы, написанных на одном или нескольких исходных языках программирования высокого уровня или языке ассемблера, в эквивалентные программные модули на низкоуровневом языке, близком машинному коду или непосредственно на машинном языке или ином двоичнокодовом низкоуровневом командном языке и последующую сборку исполняемой машинной программы?</b></p>**

1. <p><b>Нет</b></p>

2. <p><b>Да</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0016040

**<p><b>Что такое условная компиляция?</b></p>**

1. <p><b> Это компиляция, в которой имеется несколько директив, которые дают возможность выборочно компилировать части исходного кода вашей программы</b></p>

2. <p><b> Это компиляция, которая осуществляется над несколькими исходными модулями в одном пункте задания</b></p>

3. <p><b> Это пошаговая независимая компиляция каждого последующего оператора</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0016041

**<p><b>Что будет выведено на консоль после выполнения данной части программы?<br><br>#include <stdio.h><br>#define TED 10<br>int main(void)<br>{<br> #ifdef TED<br> printf("Привет, Тэд\n");<br> #else<br> printf("Привет, кто-нибудь\n");<br> #endif<br> #ifndef RALPH<br> printf("А RALPH не определен, т.к. Ральфу не повезло.\n");<br> #endif<br> return 0;<br>}</b></p>**

1. <p><b>Привет, кто-нибудь.</b></p>

2. <p><b>Привет, Тед, а также A RALPH не определен, т.к. Ральфу не повезло.</b></p>

3. <p><b>Привет, кто-нибудь, а также A RALPH не определен, т.к. Ральфу не повезло </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0016042

**<p><b>Выберите правильные утверждения:</b></p>**

1. <p><b>Компилятор выполняет проверку типов в макросе</b></p>

2. <p><b>Макросы могут иметь параметры, как и функции</b></p>

3. <p><b>Макрос не может раскрываться много раз</b></p>

4. <p><b>Макрос раскрывается во время работы препроцессора</b></p>

5. <p><b>Преимущество макроса заключается в скорости выполнения</b></p>

Ответ: 2, 4, 5

Комментарий: BAP0016043

**<p><b>Какой знак нужно поставить в конце текущей строки для продолжения макроопределения в следующей строке?</b></p>**

1. <p><b>/</b></p>

2. <p><b>\</b></p>

3. <p><b>|</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0016044

**<p><b>Что означает специальный макрос \_\_STDC\_\_?</b></p>**

1. <p><b>Номер текущей строки обрабатываемого файла</b></p>

2. <p><b>Имя текущего обрабатываемого файла</b></p>

3. <p><b>Программа была откомпилирована с использованием стандарта ANSI С со включенной проверкой на совместимость</b></p>

4. <p><b>Время начала обработки текущего файла в формате hh.mm.ss</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0016045

**<p><b>Какой макрос используется для отображения времени начала обработки текущего файла?</b></p>**

1. <p><b>\_\_STDC\_\_</b></p>

2. <p><b>\_\_TIMESTAMP\_\_</b></p>

3. <p><b>\_\_DATE\_\_</b></p>

4. <p><b>\_\_TIME\_\_</b></p>

5. <p><b>\_\_FILE\_\_</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0016046

**<p><b>Какое число будет выведено в консоль в данном примере?<br><br>#include<stdio.h><br>#define SQUARE(x) x\*x<br>#define PR(x) printf("x = %d.\n" , x)<br>void main()<br>{<br> int x = 4;<br> PR(SQUARE(x + 2));<br>}</b></p>**

1. <p><b>36</b></p>

2. <p><b>14</b></p>

3. <p><b>26</b></p>

4. <p><b>16</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0016047

**<p><b>Какое число будет выведено в консоль в данном примере?<br><br>#include<stdio.h><br>#define SQUARE(x) x\*x<br>#define PR(x) printf("x = %d.\n" , x)<br>void main()<br>{<br> int x = 4;<br> PR(100/SQUARE(2));<br>}</b></p>**

1. <p><b>100</b></p>

2. <p><b>25</b></p>

3. <p><b>50</b></p>

4. <p><b>20</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0016048

**<p><b>Какое число будет выведено в консоль в данном примере?<br><br>#include<stdio.h><br>#define SQUARE(x) x\*x<br>#define PR(x) printf("x = %d.\n" , x)<br>void main()<br>{<br> int x = 4;<br> PR(SQUARE(++ x));<br>}</b></p>**

1. <p><b>16</b></p>

2. <p><b>20</b></p>

3. <p><b>25</b></p>

4. <p><b>30</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0016049

**<p><b>Какие утверждения о директивах препроцессора языка С верны?</b></p>**

1. <p><b>Каждая директива начинается со знака кривой решётки</b></p>

2. <p><b>Действие каждой директивы распространяется до конца файла</b></p>

3. <p><b>Директивы должны быть написаны только большими латинскими буквами</b></p>

4. <p><b>При современном уровне развития языка С, большинство директив могут быть безболезненно заменены конструкциями языка</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: BAP0016050

**<p><b>Какие функции выполняют директивы препроцессора языка С?</b></p>**

1. <p><b>Включают в текст программы другие файлы</b></p>

2. <p><b>Вводят в исходный код символические константы</b></p>

3. <p><b>Позволяют выполнять условную компиляцию</b></p>

4. <p><b>Возбуждают ошибки времени исполнения программы</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: BAP0016051

**<p><b>К каким действиям препроцессора приводит использование директивы #include?</b></p>**

1. <p><b>Используется для создания макросов</b></p>

2. <p><b>Препроцессор находит в файловой системе файл, имя которого задано в директиве</b></p>

3. <p><b>Препроцессор вставляет содержимое включаемого файла в то место, где была директива</b></p>

4. <p><b>Препроцессор игнорирует директивы #include, которые встречает во включаемом файле</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: BAP0016052

**<p><b>Как определить символьную константу DOG директивой #define?</b></p>**

1. <p><b>#define DOG '5'</b></p>

2. <p><b>#define DOG = 5</b></p>

3. <p><b>#define(DOG)</b></p>

3. <p><b>#define 5! = DOG</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0016053

**<p><b> Что будет выведено на консоль после выполнения данной части программы:<br><br>#define P 2<br>int main()<br>{<br> system("chcp 1251");<br> system("cls");<br> #if P==1<br> printf("Выполняется ветка 1");<br>#elif P==2<br> printf("Выполняется ветка 2, P=%d", P);<br>#else<br> printf("Выполняется другая ветка, P=%d", P);<br>#endif<br></b></p>**

1. <p><b>Выполняется ветка 1</b></p>

2. <p><b>Выполняется ветка 2, P=2</b></p>

3. <p><b>Выполняется другая ветка, P=3</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0016054

**<p><b>Что делает директива #undef ?</b></p>**

1. <p><b>Подобно директиве #define создает новое имя</b></p>

2. <p><b>Удаляет имя, ранее созданное с помощью #define</b></p>

3. <p><b>Предлагает компилятору включить другой исходный файл</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0016055

**<p><b>Для чего используется директива #error ?</b></p>**

1. <p><b>Позволяет управлять возможностями компилятора</b></p>

2. <p><b>Изменяет внутренний счетчик строк компилятора</b></p>

3. <p><b>Указывает компилятору, что нужно напечатать сообщение об ошибке и прекратить компиляцию</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0016056

**<p><b>Является ли данное утверждение верным :при конвертировании программ на языках С++, K&R C и ANSI C могут возникнуть трудности в связи с различным вычислением в них выражений. </b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0016057

**<p><b>Что выведется на экран после выполнения данной части программы?<br>int x[99];<br>void f()<br>{truct x { int a; };<br>std::cout << sizeof(x);<br>}</b></p>**

1. <p><b> Размер массива</b></p>

2. <p><b> Размер структуры</b></p>

3. <p><b> Размер функции</b></p>

4. <p><b> Размер класса</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0016058

**<p><b>Выберите правильное утверждение: </b></p>**

1. <p><b> Два структурных типа являются различными, когда они имеют разные члены </b></p>

2. <p><b> Два структурных типа являются одинаковыми, когда они имеют одни и те же члены </b></p>

3. <p><b> Два структурных типа являются различными, даже когда они имеют одни и те же члены</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0016059

**<p><b> Два списка спецификаторов типа совместимы, когда:</b></p>**

1. <p><b> Они содержат одинаковый набор спецификаторов типа с учетом одинакового размера типов</b></p>

2. <p><b> Они содержат одинаковый набор спецификаторов типа с учетом значений</b></p>

3. <p><b>Они содержат одинаковый набор спецификаторов типа с учетом синонимичности названий </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0016060

**<p><b>Комитет ANSI С установил, что для того, чтобы два типа были совместимыми, они должны быть:</b></p>**

1. <p><b> Одного и того же типа</b></p>

2. <p><b> Структурами </b></p>

3. <p><b> Функциями </b></p>

4. <p><b> Указателями </b></p>

5. <p><b> Спецификаторами с одинаковым размером типов</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: BAP0016061

**<p><b>При сравнении данных структур мы видим, что<br>struct s1 (\* int a; \*); struct s2 (\* int a; \*);</b></p>**

1. <p><b>Типы различны</p></b>

2. <p><b>Типы идентичны </b></p>

3. <p><b> Типы преобразованы</b></p>

4. <p><b>Структуры идентичны </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0016062

**<p><b>Что такое ANSI C?</b></p>**

1. <p><b> Стандарт языка C++</p></b>

2. <p><b> Стандарт языка C </b></p>

3. <p><b> Стандарт для эквивалентности типов</b></p>

4. <p><b>Компания - разработчик Visual Studio </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0016063

**<p> <b> Какая функция используется для копирования одной строки в другую? </b> </p>**

1. <p> <b> strcpy() </b> </p>

2. <p> <b> strcmp() </b> </p>

3. <p> <b> strcat() </b> </p>

4. <p> <b> strlen() </b> </p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0017001

**<p> <b> Что напечатает нижеследующая программа?<br><br>main ()<br>{<br> static char str1[28] = "String 1";<br> static char str2[40] = “String 2";<br> char \*str3 = " String 3.";<br> strcat(str1, str3);<br> strcat(str2, str1);<br> puts(str2);<br>}</b> </p>**

1. <p> <b> String2 </b> </p>

2. <p> <b> String 2 String1 String 3 </b> </p>

3. <p> <b> String 1 String 2 String 3 </b> </p>

4. <p> <b> String 1 String 3 String 2 </b> </p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0017002

**<p> <b> Для чего нужна функция strcmp()? </b> </p>**

1. <p> <b> Для объединения двух строк </b> </p>

2. <p> <b> Для копирования одной строки в другую </b> </p>

3. <p> <b> Для сравнения символов двух строк </b> </p>

4. <p> <b> Для определения длины строки</b> </p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0017003

**<p><b>Стандартная библиотека C++, включающая набор классов, методов и функций, которые предоставляют интерфейс для чтения/записи данных из/в файл.</b></p>**

1. <p><b>ifstream</b></p>

2. <p><b>iostream</b></p>

3. <p><b>fstream</b></p>

4. <p><b>ostream</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0017004

**<p><b>Для записи или вывода символов на консоль применяется объект библиотеки iostream</b></p>**

1. <p><b>getline</b></p>

2. <p><b>cout</b></p>

3. <p><b>cin</b></p>

4. <p><b>printf</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0017005

**<p><b>Для вывода на консоль применяется оператор</b></p>**

1. <p><b> << </b></p>

2. <p><b> > </b></p>

3. <p><b> < </b></p>

4. <p><b> >> </b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0017006

**<p><b>Для считывания с консоли данных применяется оператор ввода</b></p>**

1. <p><b> << </b></p>

2. <p><b> > </b></p>

3. <p><b> < </b></p>

4. <p><b> >> </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0017007

**<p><b>Наборы функций, констант, классов, объектов и шаблонов, которые расширяют язык С++, предоставляя базовую функциональность для выполнения различных задач - это</b></p>**

1. <p><b>dll библиотеки</b></p>

2. <p><b>предкомилированные заголовки</b></p>

3. <p><b>пользовательские заголовочные файлы</b></p>

4. <p><b>стандартные библиотеки C++</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0017008

**<p><b>Что такое заголовочный файл?</b></p>**

1. <p><b> Файл скрипта с дополнительными ресурсами, используемыми в проекте. </b></p>

2. <p><b>тип файла, целью которого является удобное хранение набора объявлений объектов для их последующего использования в других программах</b></p>

3. <p><b>файл, содержимое которого автоматически добавляется препроцессором в исходный текст в том месте, где располагается некоторая директива</b></p>

4. <p><b>все вышеперечисленное</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: BAP0017009

**<p><b>Какое расширение имеют заголовочные файлы?</b></p>**

1. <p><b>.obj</b></p>

2. <p><b>.cpp</b></p>

3. <p><b>.h</b></p>

4. <p><b>.rc<b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0017010

**<p><b>Заголовочный файл с классами, функциями и переменными для организации ввода-вывода в языке программирования C++.</b></p>**

1. <p><b>ifstream</b></p>

2. <p><b>iostream</b></p>

3. <p><b>stream.h</b></p>

4. <p><b>ostream</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0017011

**<p><b>Какие функции из нижеперечисленных принадлежат библиотеке stdio.h?</b></p>**

1. <p><b>fclose</b></p>

2. <p><b>getchar</b></p>

3. <p><b>puts</b></p>

4. <p><b>remove</b></p>

5. <p><b>все вышеперечисленное</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: BAP0017012

**<p><b>Какие функции из нижеперечисленных принадлежат библиотеке fstream?</b></p>**

1. <p><b>open()</b></p>

2. <p><b>rdbuf</b></p>

3. <p><b>fclose</b></p>

4. <p><b>close()</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: BAP0017013

**<p><b>Какие функции из нижеперечисленных принадлежат библиотеке iostream?</b></p>**

1. <p><b>width()</b></p>

2. <p><b>fill()</b></p>

3. <p><b>fprintf()</b></p>

4. <p><b>printf()</b></p>

5. <p><b>ни одна из вышеперечисленных</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: BAP0017014

**<p><b>Какие из этих потоков являются стандартными в C++</b></p>**

1. <p><b> cin</b></p>

2. <p><b> cout</b></p>

3. <p><b> cerr</b></p>

4. <p><b> clog</b></p>

5. <p><b>Все вышеперечисленные</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: BAP0017015

**<p><b> Результатом выполнения функции strcmp(“D”, “A”) является </b></p>**

1. <p><b>0</b></p>

2. <p><b>-1</b></p>

3. <p><b>1</b></p>

4. <p><b> Ничего из вышеперечисленного</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0017016

**<p><b> Результатом выполнения функции strlen(“\n\nСтрока\0”) является </b></p>**

1. <p><b>6</b></p>

2. <p><b>12</b></p>

3. <p><b>10</b></p>

4. <p><b>8</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0017017

**<p><b> Что выведет в файл “text.txt” данная программа<br><br>main()<br>{<br> FILE\* file = fopen(“text.txt”, “w”);<br> fputs(“String”, file);<br> fseek(file, -3, SEEK\_END);<br> fputs(“Str”, file);<br> fclose(file);<br>}<br></b></p>**

1. <p><b>”StrStr”</b></p>

2. <p><b>”StrString”</b></p>

3. <p><b>”StringStr”</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0017018

**<p><b> Что выведет на консоль данная программа<br><br>main()<br>{<br> FILE\* file = fopen(“text.txt”, “w”);<br> fputs(“Hello World!”, file);<br> fseek(file, -7, SEEK\_CUR);<br> fseek(file, 3, SEEK\_CUR);<br> printf(“%d”, ftell(file));<br> fclose(file);<br>}</b></p>**

1. <p><b>-4</b></p>

2. <p><b>8</b></p>

3. <p><b>10</b></p>

4. <p><b>6</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0017019

**<p><b> Что выведет на консоль данная программа<br><br>main()<br>{<br> Int i, j, k;<br> sscanf(“1 hello 2 world 34 5” , “%d%d%d”, &i, &j, &k);<br> printf(“%d”,j);<br>}</b></p>**

1. <p><b>Hello</b></p>

2. <p><b>2</b></p>

3. <p><b>34</b></p>

4. <p><b>Правильного ответа нет</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0017020

**<p><b> Что выведет в файл “text.txt” данная программа<br><br>main()<br>{<br> FILE\* file = fopen(“text.txt”, “w”);<br> fputs(“string!”, file);<br> rewind(file);<br> fputs(“This”, file);<br> fputs(“is”, file);<br> rewind(file);<br> fputs(“my”, file);<br> fclose(file);<br> }</b></p>**

1. <p><b>”Thisismystring!”</b></p>

2. <p><b>”myThisisstring!”</b></p>

3. <p><b>”Thisismy”</b></p>

4. <p><b>”myisis! b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0017021

**<p><b> Что выведет в консоль данная программа<br><br>main()<br>{<br> char numb1[] = “24”;<br> char numb2[] = “12”;<br> printf(“%f, atof(numb1) + atof(numb2));<br>}</b></p>**

1. <p><b>36 b></p>

2. <p><b>36.00</b></p>

3. <p><b>0</b></p>

4. <p><b>Правильного ответа нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0017022

**<p><b>Файловый поток - это</b></p>**

1. <p><b>часть памяти на диске со своим именем</b></p>

2. <p><b>набор инструкций, выполняемых вычислительной техникой</b></p>

3. <p><b>логический интерфейс (программа), который обеспечивает доступ к файлу</b></p>

4. <p><b>совокупность взаимосвязанных и взаимодействующих действий, преобразующих входящие данные в исходящие</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0017023

**<p><b>** **В каком режиме поток записывает и читает из файла текстовые строки, которые заканчиваются символом ‘\n’ и могут содержать символ ‘\t’</b></p>**

1. <p><b> Текстовом</b></p>

2. <p><b> Бинарном</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0017024

**<p><b>** **В каком режиме поток записывает и читает данные из файла в том виде, в котором они хранятся в оперативной памяти</b></p>**

1. <p><b> Текстовом</b></p>

2. <p><b> Бинарном</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0017025

**<p><b>Какие операции можно выполнять над потоком</b></p>**

1. <p><b> Считывание блока данных из потока в оперативную память</b></p>

2. <p><b> Обновление блока данных в потоке</b></p>

3. <p><b> Занесение записи в поток</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: BAP0017026

**<p><b>Стандартное устройство сообщений об ошибках это</b></p>**

1. <p><b> sdtin</b></p>

2. <p><b> stdout</b></p>

3. <p><b> stdprn</b></p>

4. <p><b> stderr</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0017026

**<p><b>Что делает функция sscanf()</b></p>**

1. <p><b> Записывает данные, введенные в консоль, в строку</b></p>

2. <p><b> Читает данные из строки</b></p>

3. <p><b> Выводит двнные на консоль</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0017027

**<p><b>Назначение функции strrev()</b></p>**

1. <p><b> Копирование одной строки в другую</b></p>

2. <p><b> Объединение строк</b></p>

3. <p><b> Поиск подстроки в строке</b></p>

4. <p><b> Зеркально отражает строку</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0017028

**<p><b>Запись строки в поток реализована функцией</b></p>**

1. <p><b> fputc()</b></p>

2. <p><b> fgets()</b></p>

3. <p><b> fputs()</b></p>

4. <p><b> fopen()</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0017029

**<p><b>Какое значение возвращает функция ftell()</b></p>**

1. <p><b> Указатель на конец файла</b></p>

2. <p><b> Указатель на начало файла</b></p>

3. <p><b> Указатель на середину файла</b></p>

4. <p><b> Текущее положение указателя в файле</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0017030

**<p><b>Какие из этих потоков используются для «широких» символов</b></p>**

1. <p><b> cin</b></p>

2. <p><b> cout</b></p>

3. <p><b> wcerr</b></p>

4. <p><b> wclog</b></p>

Ответ: 3, 4

Комментарий: BAP0017031

**<p> <b> Какое значение вернет функция strcmp()?<br>main ()<br>{<br> static char str1[28] = "String 1";<br> static char str2[40] = “String 1";<br> strcmp(str1, str2);<br>}</b> </p>**

1. <p> <b> -1 </b> </p>

2. <p> <b> 10 </b> </p>

3. <p> <b> 12 </b> </p>

4. <p> <b> 0 </b> </p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0017032

**<p> <b> Какое значение вернет функция strcmp()?<br>main ()<br>{<br> static char str1[28] = "String 1";<br> static char str2[40] = “String 2";<br> strcmp(str1, str2);<br>}</b> </p>**

1. <p> <b> <0 </b> </p>

2. <p> <b> 0 </b> </p>

3. <p> <b> >0 </b> </p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0017033

**<p><b>Какая функция закрывает все открытые потоки?</b></p>**

1. <p><b> fclose()</b></p>

2. <p><b> fopen()</b></p>

3. <p><b> fcloseall()</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0017034

**<p><b>Что выполняет функция clearerr()</b></p>**

1. <p><b> Очищает все индикаторы об ошибках</b></p>

2. <p><b> Устанавливает в ноль индикатор конца файла</b></p>

3. <p><b> Проверяет поток на признак конца файла</b></p>

4. <p><b> Переназначает указатель потока</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: BAP0017035

**<p><b>Назначение функции remove()</b></p>**

1. <p><b> Удаление массива</b></p>

2. <p><b> Удаление строки</b></p>

3. <p><b> Удаление файла</b></p>

4. <p><b> Удаление идентификатора</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0017036

**<p><b>Спецификатор функции printf, указывающий на то, что в результате работы функции на экран должно быть выведено число с плавающей точкой в экспоненциальной форме записи</b></p>**

1. <p><b> %d </p></b>

2. <p><b> %s </p></b>

3. <p><b> %e </p></b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0017037

**<p><b>Какие классы связывают файл с программой</b></p>**

1. <p><b> ifstream</b></p>

2. <p><b> ofstream</b></p>

3. <p><b> strstream</b></p>

4. <p><b> fstream </b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: BAP0017038

**<p><b>Управляющий символ, вызывающий звуковой сигнал (звонок)</b></p>**

1. <p><b> \b </p></b>

2. <p><b> \a </p></b>

3. <p><b> \x </p></b>

4. <p><b> \n </p></b>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0017039

**<p><b>Какого типа функций ввода/вывода не существует?</b></p>**

1. <p><b>Потоковый</b></p>

2. <p><b>Низкоуровневый</b></p>

3. <p><b>Работающий с консолью и портами</b></p>

4. <p><b>Технический</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0017040

**<p><b>Строка кода FILE\* stream = fopen(“antonrolov.txt”, “r”); открывает файл antonorlov.txt:</b></p>**

1. <p><b>только для чтения</b></p>

2. <p><b>только для записи</b></p>

3. <p><b>для чтения и записи</b></p>

4. <p><b>только для добавления</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0017041

**<p><b>** **Какая функция возвращает количество символов, прочитанных последней не форматирующей операцией ввода</b></p>**

1. <p><b> strlen()</b></p>

2. <p><b> sizeof()</b></p>

3. <p><b> gcount()</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0017042

**<p><b>** **Для того, чтобы при s1[4]="one" и s2[4]="two" получить s2 == "twoone", необходимо выполнить…</b></p>**

1. <p><b> strcat(s1, s2);</b></p>

2. <p><b> strcat(s1, s2, 3);</b></p>

3. <p><b> strcat(s2, s1);</b></p>

4. <p><b> strcat(s2, s1, 3);</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0017043

**<p><b>Что выведет программа при вводе слова “Programming” с клавиатуры<br><br>int main()<br>{<br> char line[80];<br> int length; cout << "Input a string: " << endl; cin.getline(line, 80); length = cin.gcount(); cout << "String length = " << length-1 << endl; cin.get(); return 0; }</b></p>**

1. <p><b>79 </b></p>

2. <p><b>11 </b></p>

3. <p><b>10 </b></p>

4. <p><b>80 </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0017044

**<p><b>Назначение функции ignore()</b></p>**

1. <p><b> удаляет символы из буфера потока, пока не удалит необходимое количество или не дойдет до символа ограничителя</b></p>

2. <p><b> пропускает n символов в буфере потока</b></p>

3. <p><b> читает символ, но не удаляет его из буфера</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0017045

**<p><b>Назначение функции peek()</b></p>**

1. <p><b> удаляет символы из буфера потока, пока не удалит необходимое количество или не дойдет до символа ограничителя</b></p>

2. <p><b> пропускает n символов в буфере потока</b></p>

3. <p><b> читает символ, но не удаляет его из буфера</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0017046

**<p><b>Модификатор функции printf, реализующий выравнивание по левому краю</b></p>**

1. <p><b> + </p></b>

2. <p><b> - </p></b>

3. <p><b> # </p></b>

4. <p><b> $ </p></b>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0017047

<**p><b>Функция fgets() имеет прототип:</b></p>**

1. <p><b>int fputs(FILE \*stream);</p></b>

2. <p><b>char \*fputs(char \*s, int n, FILE \*stream);</p></b>

3. <p><b>int fputs(const char \*s, FILE \*stream);</p></b>

4. <p><b>int fputs(int с, FILE \*stream);</p></b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0017048

**<p><b>Назначение функции putback()</b></p>**

1. <p><b> удаляет символы из буфера потока, пока не удалит необходимое количество или не дойдет до символа ограничителя</b></p>

2. <p><b> возвращает символ в буфер</b></p>

3. <p><b> читает символ, но не удаляет его из буфера</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0017049

**<p><b> Способ организации очереди, при котором элементы обрабатываются в порядке их поступления (т.е. при выводе первый поступивший элемент будет напечатан первым, второй — вторым и т.д.) называется: </p></b>**

1. <p><b> FILO </p></b>

2. <p><b> FIFA </p></b>

3. <p><b> FIFO </p></b>

4. <p><b> LIFO </p></b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP017050

**<p><b> Что означает данная запись: ofstream ofile(“filename.txt”, std::ios::binary | std::ios::BAPp); </p></b>**

1. <p><b> Файл filename.txt открывается для записи в бинарном режиме, содержимое стирается </p></b>

2. <p><b> Файл filename.txt открывается для записи в бинарном режиме, содержимое не стирается </p></b>

3. <p><b> Файлу filename.txt присваивается атрибут «только для чтения» </p></b>

4. <p><b> Код не скомпилируется </p></b>

Ответ: 2

Комментарий: BAP017051

**<p><b>Что будет выведено при выполнении кода: printf(“%.4f”, 12.123456) </b></p>**

1. <p><b>12.1235</p></b>

2. <p><b>12.1234</p></b>

3. <p><b>12.12345</p></b>

4. <p><b>12.123</p></b>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0017052

**<p><b>Для чего используется ofstream</b></p>**

1. <p><b>Для считывания данных из файла</p></b>

2. <p><b>Для перезаписи данных в файл</p></b>

3. <p><b>Для дописывания данных в файл</p></b>

4. <p><b>Для перемещения файла</p></b>

Ответ: 2, 3

Комментарий: BAP0017053

**<p><b>Для чего используются <> при подключении библиотек?</b></p>**

1. <p><b>Для улучшения читаемости кода</p></b>

2. <p><b>Для ускорения компиляции программы</p></b>

3. <p><b>Для указывания препроцессору на то, что библиотека находится в стандартных библиотеках</p></b>

4. <p><b> Для указывания препроцессору на то, что библиотека находится в решении</p></b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0017054

**<p><b>Синонимом iostream в языке Си является библиотека:?</b></p>**

1. <p><b>stdio</p></b>

2. <p><b>cstdio</p></b>

3. <p><b>istream</p></b>

4. <p><b>iomanip</p></b>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0017055

**<p><b>Что выполняет функция str()?< b></p>**

1. <p><b>Чтение строки в поток</p></b>

2. <p><b>Запись строки в поток</p></b>

3. <p><b>сравнение строк</p></b>

4. <p><b>поиск подстроки в строке</p></b>

Ответ: 1, 2

Комментарий: BAP0017056

**<p><b>Базы данных чаще всего относятся к файлам</b></p>**

1. <p><b>с последовательным доступом </p></b>

2. <p><b>с произвольным доступом </p></b>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0017057

**<p><b>Невозможно одновременное чтение и запись информации в файлы</b></p>**

1. <p><b>с последовательным доступом </p></b>

2. <p><b>с произвольным доступом </p></b>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0017058

**<p><b>Функция fseek() имеет следующие параметры:</b></p>**

1. <p><b>количество байтов для отступа</p></b>

2. <p><b>указатель на файл, в котором мы передвигаемся</p></b>

3. <p><b>позиция, от которой будет совершен отступ</p></b>

4. <p><b>все вышеперечисленные</p></b>

Ответ:4

Комментарий: BAP0017059

**<p><b>Функция strcat() служит для:</b></p>**

1. <p><b>подсчета длины строки (без учета \0)</p></b>

2. <p><b>копирования символов одной строки в другую</p></b>

3. <p><b>объединения строк</p></b>

4. <p><b>сравнения между собой двух строк</p></b>

Ответ:3

Комментарий:BAP0017060

**<p><b> При работе с классами ifstream и ofstream (потоковым вводом в файл и выводом из файла) режимы открытия представляют собой </p></b>**

1. <p><b> Битовые маски </p></b>

2. <p><b> Функции-члены класса </p></b>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0017061

**<p><b>Какая вызов функции fseek будет эквивалентен rewind (stream)? </p></b>**

1. <p><b>fseek( stream , 0L , SEEK\_CUR) </p></b>

2. <p><b>fseek( stream , 0L , SEEK\_SET) </p></b>

3. <p><b> fseek( stream , 0L , SEEK\_END ) </p></b>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0017062

**<p><b> Строка "FILE \*f = fopen("file2.txt", "w");" позволяет нам:</b></p>**

1. <p> <b> Закрыть файл и сохранить всё записанное в него </b> </p>

2. <p> <b> Открыть файл и записать в него что-либо. Если файл уже существует, то данные будут дописываться</b> </p>

3. <p> <b>Открыть файл и записать в него что-либо. Если файл существует, то он сначала уничтожится, а затем создастся новый</b> </p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0017063

**<p><b>Что выполняет данный код?<br><br>fwrite(m, 1, sizeof(m), stream);<br>fclose(stream);</b> </p>**

1. <p> <b> Выводит содержимое файла на экран и закрывает его</b> </p>

2. <p> <b> Записывает содержимое файла в массив и закрывает его</b> </p>

3. <p> <b> Заполняет файл элементом-массивом и закрывает его</b> </p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0017064

**<p><b>Результат работы фрагмента кода<br><br>float x=16.82746;<br>ptintf(“x=%.4f”,x); </p></b>**

1. <p><b>16.82</p></b>

2. <p><b>16.82746</p></b>

3. <p><b>16.8274</p></b>

4. <p><b>16</p></b>

Ответ: 3

Комментарий:BAP0017065

**<p><b>Функция gets() работает следующим образом: </p></b>**

1. <p><b>Считает последовательность символов до первого пробела.</p></b>

2. <p><b>Определяет длину указанной строки, без учёта нуль-символ.</p></b>

3. <p><b>Считывает все введённые символы с пробелами до тех пор, пока во вводимом потоке не встретится код клавиши enter.</p></b>

4. <p><b>Считывает символ ‘c’ со стандартного потока ввода, возвращает символ в формате int.</p><\b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0017066

**<p><b>Какую библиотеку необходимо подключать в языке С для работы с функциями fseek(), ftell(), rewind()</p></b>**

1. <p><b>cstdio</p></b>

2. <p><b>stdio.h</p></b>

3. <p><b>iostream</p></b>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0017067

**<p><b>Чем отличается двоичный файл от текстового</p></b>**

1. <p><b>Данные в текстовом файле представлены во внутренней форме</p></b>

2. <p><b>Данные в двоичном файле представлены во внутренней форме</p></b>

3. <p><b>Двоичные файлы могут быть созданы, прочитаны и изменены в любом текстовом редакторе. Для работы с текстовыми файлами требуется использовать прикладные программы. </p></b>

4. <p><b>Двоичный файл имеет произвольный доступ к данным, а текстовый – нет. </p></b>

Ответ: 2, 4

Комментарий: BAP0017068

**<p><b>Выберете фрагмент кода, где происходит открытие файла для дозаписи</p></b>**

1. <p><b>fopen("test.txt" , "r"))</p></b>

2. <p><b>fopen("test.txt" , "i"))</p></b>

3. <p><b>fopen(test.txt , "a"))</p></b>

4. <p><b>fopen("test.txt" , "a"))</p></b>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0017069

**<p><b>Что возвращает в результате работы функция fscanf()</p></b>**

1. <p><b>Возвращает количество успешно прочитанных, преобразованных и запомненных входных полей()</p></b>

2. <p><b>Возвращает прочитанные поля</p></b>

3. <p><b>Возвращает число, равное количеству полей, значения которых были действительно присвоены переменным. </p></b>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0017069

**<p><b>Какая из функций преобразует строку в значение с удвоенной точностью</p></b>**

1. <p><b>atoi</p></b>

2. <p><b>atoll</p></b>

3. <p><b>atof</p></b>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0017070

**<p><b>Какое значение возвращает функция strlen()</p></b>**

1. <p><b>возвращает длину строки, оканчивающейся нулевым символом</p></b>

2. <p><b>возвращает размер объектов строки в байтах</p></b>

3. <p><b>возвращает количество действительно считанных объектов</p></b>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0017071

**<p> <b> В чём главное отличие функции fgets() от gets()?</b> </p>**

1. <p> <b> Функция fgets() применяется для чтения из файла, а gets – из стандартного потока </b> </p>

2. <p> <b> Функция gets() применяется для чтения из файла, а fgets – из стандартного потока </b> </p>

3. <p> <b>Они одинаковые</b> </p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0017072

**<p> <b>Функция isdigit() проверяет является ли с </b> </p>**

1. <p> <b> Буквой</b> </p>

2. <p> <b>Цифрой</b> </p>

3. <p> <b>Строчной буквой</b> </p>

4. <p> <b> Прописной буквой</b> </p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0017073

**<p><b>Укажите верные утверждения: </b></p>**

1. <p><b>Функция int fseek(FILE \*fp, long pos, int mode) устанавливает текущую позицию в файле на байт с номером pos. </b></p>

2. <p><b>Функция fseek возвращает значение 1 при успешном позиционировании и -0 (EOF) - при ошибке. </b></p>

3. <p><b>Функция fseek() сбрасывает флаг конца файла, связанный с указанным потоком. </b></p>

4. <p><b>В stdio.h определены следующие макросы для mode : SEEK\_SET, SEEK\_CUR, SEEK\_END. </b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: BAP0017074

**<p><b>Укажите неверные утверждения: </b></p>**

1. <p><b>Функция atoi() преобразует строку string в целое значение типа int. </b></p>

2. <p><b>Если в строке не было найдено целое число, функция возвращает нулевое значение (функция atoi()).</b></p>

3. <p><b>Функция atof() преобразует строку в значение типа float. </b></p>

4. <p><b>В функции atof() допускается не допускается запись числа в экспоненциальной форме, такая форма может содержать символы e или E за которыми следуют знаки, плюс или минус, и последовательность цифр. </b></p>

Ответ: 3, 4

Комментарий: BAP0017075

**<p><b> Укажите верные коды форматов для scanf() : </b></p>**

1. <p><b>%с - считать один символ. </b></p>

2. <p><b>%i - считать десятичное число целого типа. </b></p>

3. <p><b>%о - считать шестнадцатиричное число. </b></p>

4. <p><b>%f - считать число с плавающей запятой. </b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: BAP0017076

**<p><b>Укажите неверные утверждения: </b></p>**

1. <p><b>Функция scanf() является процедурой ввода общего назначения, считывающей данные из потока stdin. </b></p>

2. <p><b>Функция sscanf() идентична функции scanf() во всем. </b></p>

3. <p><b>Функция int fscanf(FILE \*stream, const char \*format, arg-list) считывает информацию из потока, указанного аргументом stream, а не из stdin. </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0017077

**<p><b>Укажите правильные утверждения : </b></p>**

1. <p><b>strlen() – подсчитывает длину строки</b></p>

2. <p><b>strcmp() – объединяет строки </b></p>

3. <p><b>strcpy() – копирует символы одной строки в другую; </b></p>

4. <p><b>strcat() – сравнивает между собой две строки; </b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: BAP0017078

**<p><b>Объединение — это средство, позволяющее… </b></p>**

1. <p><b> запоминать данные одного типа в месте памяти, которое сдвигается в зависимости от этого </b></p>

2. <p><b> запоминать данные одного типа в одном и том же месте памяти</b></p>

3. <p><b>запоминать данные различных типов в одном и том же месте памяти </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0019001

**<p><b> Что именно задаётся следующим образом: <br><br>union поле\_тега {<br> тип поле1; <br> тип поле2;<br> тип поле3; <br> ... <br> …<br> …<br> тип полеN;<br>};</b></p>**

1. <p><b>объединение</b></p>

2. <p><b>очередь</b></p>

3. <p><b>двусвязные список</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0019002

**<p><b>В чём преимущество битового поля? </b></p>**

1. <p><b>экономии системных ресурсов </b></p>

2. <p><b>позволяет увеличить размер типа </b></p>

3. <p><b>вместительность </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0019003

**<p><b>** **Что будет, если присваиваемое битовому полю (т.е. полю, для которого явно указан размер) значение, выходит за допустимые для этого поля пределы?</b></p>**

1. <p><b>ошибка</b></p>

2. <p><b> данные не запишутся, а переменная останется пустой</b></p>

3. <p><b> происходит автоматическое отбрасывание лишних бит </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0019004

**<p><b>В каком заголовочном файле объявлены функции и типы данных, необходимые для работы с датой и временем? </b></p>**

1. <p><b> ctime </b></p>

2. <p><b> time.h </b></p>

3. <p><b> iostime</b></p>

4. <p><b> ttime</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0019005

**<p><b>Чем отличаются обращения к данным структуры через “.” и “->”?</b></p>**

1. <p><b>Ничем, они полностью идентичны</b></p>
2. <p><b>Точка предоставляет доступ к данным через указатель на структуру, а “стрелка” на прямую к данным структуры</b></p>
3. <p><b>“Стрелка ” предоставляет доступ к данным через указатель на структуру, а точка на прямую к данным структуры</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0019006

**<p><b>Что не так с вводам данных в структуру в коде ниже? <br><br> void enterCarInfo(Car\* item) {<br> sdt::cin >> item->doors; <br> std::cin >> (\*item).wheels; <br> std::cin >> item.windows; <br> }</p></b>**

1. <p><b> Код правильный</b></p>
2. <p><b>Ошибка при вводе doors</b></p>
3. <p><b>Ошибка при вводе wheels</b></p>
4. <p><b>Ошибка при вводе windows </b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0019007

**<p><b>С помощью какого(-их) способа(-ов) можно передать структуру в функцию?</b></p>**

1. <p><b>передача структуры по значению</b></p>
2. <p><b>передача указателя на структуру</b></p>
3. <p><b>передача ссылки на структуру</b></p>
4. <p><b>все варианты</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: BAP0019008

**<p><b>Сколько байт занимает данный шаблон структуры? <br><br>** struct Car**<br>** {**<br>** unsigned short doors:4; **<br>** unsigned short wheels:4; **<br>** char name[64]; **<br>** };</p></b>

1. <p><b>72 байта</b></p>
2. <p><b>66 байт</b></p>
3. <p><b>65 байт</b></p>
4. <p><b>0 байт</b></p>

Ответ: 4  
Комментарий: BAP0019009

**<p><b>Сколько байт занимает данная структура? <br><br>** struct Car**<br>** {**<br>** unsigned short doors:3; **<br>**  unsigned short wheels:5; **<br>** char name[59]; **<br>** Audi; **</p></b>**

1. <p><b>67 байт</b></p>
2. <p><b>68 байт</b></p>
3. <p><b>0 байт</b></p>
4. <p><b>60 байт</b></p>

Ответ: 4  
Комментарий: BAP0019010

**<p><b>Какое ключевое слово определяет структуру?</b></p>**

1. <p><b>class</b></p>

2. <p><b>queue </b></p>

3. <p><b>struct</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0019011

**<p><b>Какое ключевое слово предоставляет средство для создания синонимов для ранее определенных типов данных?</b></p>**

1. <p><b>template</b></p>

2. <p><b>typedef</b></p>

3. <p><b>typename</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0019012

**<p><b>Укажите правильное определение структур: </b></p>**

1. <p><b>Набор логически связанных переменных, объединенных под одним именем</b></p>

2. <p><b>Шаблон для создания объектов, обеспечивающий начальные значения состояний: инициализация полей-переменных и реализация поведения функций или методов</b></p>

3. <p><b>Это именованный блок кода, который вызывается в нужных местах программы по имени</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0019013

**<p><b>Определите ошибку в следующем коде:<br><br> struct person{<br> char name[15]; <br> char surname[15];<br> int age;<br> }</b></p>**

1. <p><b>Отсутствует точка с запятой в конце определения структуры</b></p>
2. <p><b>Определены два массива типа char </b></p>
3. <p><b>Запрещено использовать переменные целочисленного типа в теле структуры</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0019014

**<p><b>Как осуществить доступ к переменной ptr? <br><br>struct person{<br> char name[15]; <br> char surname[15]; <br> person\* ptr; <br> }</b></p>**

1. <p><b>Операция разыменования (\*)</b></p>
2. <p><b>Операция элемента структуры (.)</b></p>
3. <p><b>Операция указателя структуры (->)</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0019015

**<p><b>Для чего предназначена функция peek() ?</b></p>**

1. <p><b> Вставляет символ в поток ввода </b></p>

2. <p><b> Просматривает, и считывает очередной символ </b></p>

3. <p><b>Просматривает, но не считывает очередной символ</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0018001

**<p><b>Для чего предназначена функция unget() ?</b></p>**

1. <p><b> возвращает последний считанный символ обратно в поток</b></p>

2. <p><b> возвращает первый считанный символ обратно в поток</b></p>

3. <p><b>удаляет последний считанный символ из потока</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0018002

**<p><b>Особенности функция read() :</b></p>**

1. <p><b> не поддерживает разделителей, и считанные в буфер символы не завершаются нулевым символом</b></p>

2. <p><b> поддерживает разделителей, и считанные в буфер символы не завершаются нулевым символом </b></p>

3. <p><b> не поддерживает разделителей, и считанные в буфер символы завершаются нулевым символом </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0018003

**<p><b>Для чего предназначена функция putback() ?</b></p>**

1. <p><b> Вставляет символ в поток ввода </b></p>

2. <p><b> Просматривает, и считывает очередной символ </b></p>

3. <p><b> Удаляет символ из потока ввода </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0018004

**<p><b>Для чего предназначена функция seekg() ?</b></p>**

1. <p><b> Вставляет символ в поток ввода </b></p>

2. <p><b> Позволяет искать произвольную позицию в файле</b></p>

3. <p><b> Просматривает, и считывает очередной символ </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0018005

**<p><b>С какой позиции начинается операции чтения в файле с помощью функции read() ?</b></p>**

1. <p><b> с текущей позиции указателя на файл</b></p>

2. <p><b> с начала файла </b></p>

3. <p><b> с конца файла </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0018006

**<p><b> Для чего предназначена функция sync() ?</b></p>**

1. <p><b> удаляет символ из потока ввода </b></p>

2. <p><b> отбрасывает все прочитанные символы из входного буфера</b></p>

3. <p><b> отбрасывает все непрочитанные символы из входного буфера</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0018007

**<p><b> Библиотека потоковых классов С++ построена на каком(их) двух базовом(ых) классе(ах)?</b></p>**

1. <p><b> ios </b></p>

2 . <p><b> streambuf </b></p>

3 . <p><b> ios и streambuf  </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0018008

**<p><b> Результат выполения кода: <br>ostringstream ss; <br>string result = ss.str(); </b></p>**

1. <p><b> "the answer to everything is 42" </b></p>

2. <p><b> "the answer to everything is " </b></p>

3. <p><b> "42" </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0018009

**<p><b> На сколько групп (шаблонов) делятся потоковые классы?</b></p>**

1. <p><b> 2 </b></p>

2. <p><b> 3</b></p>

3. <p><b> 4 </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0018010

**<p><b> Функция fopen() имеет следующий прототип:</b></p>**

1. <p><b> FILE \*fopen(FILE \*stream) </b></p>

2. <p><b> FILE \*fopen(char \*s, int n, FILE \*stream)</b></p>

3. <p><b> FILE \*fopen(const char \*filename, const char \*mode)</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0018011

**<p><b> Результат выполения программы:<br>#include <stdio.h><br>int main(void) {<br>**  **char str[80]; <br>** **gets(str); <br>** **printf("Length is %d", strlen(str)); <br>** **return 0; <br>} </b></p>**

1. <p><b> чтение строки в массив str и вывод ее длины</b></p>

2. <p><b> только чтение строки в массив str </b></p>

3. <p><b>данный код будет работать некорректно</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0018012

**<p><b> Для чего используется функция getline() в данном коде? <br>** **ifstream fin("tmp.dat");<br>** **int MAX\_LENGTH = 100; <br>** **while( fin.getline(line, MAX\_LENGTH) ) {<br>** **cout << "read line: " << line << endl; }</b></p>**

1. <p><b> вывод первых 99 символов</b></p>

2. <p><b> вывод строк пошагово </b> </p>

3. <p><b>узел, код содержит синтаксическую ошибку</b></p>

4. <p><b> вывод первых 100 символов </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0018013

**<p><b> Функция gcount…() </b></p>**

1. <p><b> принимает набор узлов, но не возвращает их количество в данном наборе</b></p>

2. <p><b>> используется с потоками ввода и возвращает количество символов, прочтенных при последней операции неформатированного ввода </b></p>

3. <p><b> считывает символы в буфер, пока не достигнет конца строки </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0018014

**<p><b> Функция ignore()…</b></p>**

1. <p><b> несовместима с функцией getline()</b></p>

2. <p><b> не используется с потоками ввода</b></p>

3. <p><b> считывает и выбрасывает символы до тех пор, пока не считает num символов</b></p>

4. <p><b> принимает один параметр: число пропускаемых символов</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0018015

**<p><b> fopen(const char \*filename, const char \*mode)** .**Какого режима открытия файла не существует? </b></p>**

1. <p><b>r+</b></p>

2. <p><b>f</b></p>

3. <p><b>w</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0018016

**<p><b>Что делает тип error\_t?</b></p>**

1. <p><b>возвращаем номер строки содержащей ошибку</b></p>

2. <p><b>генерирует код ошибки</b></p>

3. <p><b> возвращает в соответствующей переменной код возникающей при работе с файлом ошибки </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0018017

**<p><b>Какой макрос ипользуется для возвращения кода неудачного завершения программы? </b></p>**

1. <p><b> KEY\_ERROR </b></p>

2. <p><b> EXIT\_FAILURE </b></p>

3. <p><b>FAILURE\_KEY</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0018018

**<p><b> Что будет находиться в массиве buff, если считывание происходит из файла, содержащего только текст? <br>#include <fstream><br>#include <iostream><br>using namespace std; <br>void main(){ <br> char buff[50]; <br> ifstream fin("t.txt");<br> fin >> buff; <br> fin.close();<br>}</b></p>**

1. <p><b>первое слово файла </b></p>

2. <p><b>первая строка с нулем-терминатором </b></p>

3. <p><b>первый символ файла</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0018019

**<p><b>Какая из функций определяет размер содержимого файла? </b></p>**

1. <p><b> **fseek** </b></p>

2. <p><b> **ftell** </b></p>

3. <p><b> **fgets** </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0018020

**<p><b>Какая библиотека требуется для использования манипуляторов форматирования? </b></p>**

1. <p><b>iomanip</b></p>
2. <p><b>iostream</b></p>
3. <p><b>fstream</b></p>
4. <p><b>iotsream</b></p>

Ответ: 1  
Комментарий: BAP0018021

**<p><b> Что выведет следующий код?<br><br>** **cout << right << setw(8) <br>** **<< setprecision(2) << setfill('2') <br>**  **(float)1 / 3 << endl; </p></b>**

1. <p><b>22222.33</b></p>
2. <p><b>02222.33</b></p>
3. <p><b>22220.33</b></p>
4. <p><b>2222.333</b></p>

Ответ: 3  
Комментарий: BAP0018022

<p><b>Выберите верные утверждения:</b></p>

1. <p><b> манипулятор setw(n) определяет ширину поля вывода в n символов</b></p>
2. <p><b>манипулятор fixed не используется по умолчанию</b></p>
3. <p><b>манипулятор setprecision(n) определяет ширину поля в n символов</b></p>
4. <p><b>манипулятор setfill(n) устанавливает символ n как заполнитель</b></p>

Ответ: 1, 4  
Комментарий: BAP0018023

**<p><b>Что выведет следующий код?<br><br>** **bool a = true; <br>** **cout.setf(ios::boolalpha); <br>** **cout << a << endl; </p></b>**

1. <p><b>1</b></p>
2. <p><b>ничего</b></p>
3. <p><b>a</b></p>
4. <p><b>true </b></p>
5. <p><b>0</b></p>

Ответ: 4  
Комментарий: BAP0018024

<p><b>Что выведет следующий код? <br><br> cout.unsetf(ios::dec); <br> cout.setf(ios::showpos); <br> cout.setf(ios::hex); <br> cout << setw(5) << left << setfill('d') << 29 << endl; </p></b>

1. <p><b>29ddd</b></p>
2. <p><b>ddd29</b></p>
3. <p><b>1dddd</b></p>
4. <p><b>dddd1</b></p>
5. <p><b>ddd1d</b></p>

Ответ: 3  
Комментарий: BAP0018025

**<p><b> Какую библиотеку нужно подключить для записи в файл в C++?</b></p>**

1. <p><b> ifstream </b></p>
2. <p><b> fstream</b></p>
3. <p><b> iostream</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0018026

**<p><b>Для чего предназначена функция fclose()** **?</b></p>**

1. <p><b> Записывает символ в поток </b></p>

2. <p><b> Открывает поток </b></p>

3. <p><b> Закрывает поток </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0018027

**<p><b>Что происходит в данных строчках кода? <br><br> char ch std::ifstream fin("temp.txt");<br> while (fin.get(ch)) <br> std::cout << ch; <br> fin.close(); </b></p>**

1. <p><b>Выводится содержимое файла temp.txt, символ за символом </b></p>

2. <p><b>Выводится содержимое файла temp.txt</b></p>

3. <p><b>Происходит считывание строки файла temp.txt, c последующим выводом содержимого </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0018028

**<p><b>Для чего предназначена функция feof()?</b></p>**

1. <p><b>Возвращает положение текущего указателя файла</b></p>

2. <p><b> Проверяет поток на признак конца файла </b></p>

3. <p><b>Считывает неформатированные данные из потока</b></p>

Ответ:2

Комментарий: BAP0018029

**<p><b>Выберите функции, осуществляющие ввод-вывод в файловый поток</b></p>**

1. <p><b> fgetc() </b></p>

2. <p><b> fprintf ()</b></p>

3. <p><b> fclose()</b></p>

4. <p><b> fwrite()</b></p>

5. <p><b> fflush()</b></p>

Ответ: 1,2,4

Комментарий: BAP0018030

**<p><b>Структура данных представляет собой</b></p>**

1. <p><b> набор правил и ограничений, определяющих связи между отдельными элементами и группами данных</b></p>

2. <p><b>набор правил и ограничений, определяющих связи между отдельными элементами данных</b></p>

3. <p><b>набор правил и ограничений, определяющих связи между отдельными группами данных</b></p>

4. <p><b>некоторую иерархию данных</b></p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0020001

**<p><b>Линейный список, в котором доступен только последний элемент, называется</b></p>**

1. <p><b>стеком</b></p>

2. <p><b>очередью</b></p>

3. <p><b>деком</b></p>

4. <p><b>массивом</b></p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0020002

**<p><b>В чём особенности стека ?</b></p>**

1. <p><b>открыт с обеих сторон на вставку и удаление;</b></p>

2. <p><b>доступен любой элемент;</b></p>

3. <p><b>открыт с одной стороны на вставку и удаление.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0020003

**<p><b>Каково правило выборки элемента из стека ?</b></p>**

1. <p><b>первый элемент;</b></p>

2. <p><b>последний элемент;</b></p>

3. <p><b>любой элемент.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0020004

**<p><b>Стандартным способом устранения рекурсии при поиске в глубину является использование:</b></p>**

1. <p><b>массива;</b></p>

2. <p><b>очереди;</b></p>

3. <p><b>стека;</b></p>

4. <p><b>циклического списка.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0020005

**<p><b>Структура данных работа с элементами которой организована по принципу FIFO (первый пришел - первый ушел) это –</b></p>**

1. <p><b>Стек</b></p>

2. <p><b>Дек</b></p>

3. <p><b>Очередь</b></p>

4. <p><b>Список</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0020006

**<p><b> В чём особенности очереди ?</b></p>**

1. <p><b>открыта с обеих сторон ;</b></p>

2. <p><b>открыта с одной стороны на вставку и удаление;</b></p>

3. <p><b>доступен любой элемент.</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0020007

**<p><b>Какую дисциплину обслуживания принято называть FIFO ?</b></p>**

1. <p><b>стек;</b></p>

2. <p><b>очередь;</b></p>

3. <p><b>дек.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0020008

**<p><b>С помощью какой структуры данных наиболее рационально реализовать очередь ?</b></p>**

1. <p><b>стек;</b></p>

2. <p><b>список </b></p>

3. <p><b>дек.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0020009

**<p><b>При поиске в ширину используется:</b></p>**

1. <p><b>массив;</b></p>

2. <p><b> очередь;</b></p>

3. <p><b>стек;</b></p>

4. <p><b> циклический список.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0020010

**<p><b> Линейный последовательный список, в котором включение исключение элементов возможно с обоих концов, называется</b></p>**

1. <p><b> стеком</b></p>

2. <p><b>очередью</b></p>

3. <p><b> деком</b></p>

4. <p><b>кольцевой очередью</b></p>

Ответ:3

Комментарий: BAP0020011

**<p><b>В памяти ЭВМ бинарное дерево удобно представлять в виде:</b></p>**

1. <p><b>связанных линейных списков;</b></p>

2. <p><b>массивов;</b></p>

3. <p><b>связанных нелинейных списков </b></p>

Ответ:2

Комментарий: BAP0020012

**<p><b>Элемент t, на который нет ссылок называется</b></p>**

1. <p><b>корнем </b></p>

2. <p><b>промежуточным;</b></p>

3. <p><b>терминальным (лист).</b></p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0020013

**<p><b>Дерево называется полным бинарным, если степень исходов вершин равна:</b></p>**

1. <p><b>2 или 0</b></p>

2. <p><b>2;</b></p>

3. <p><b>М или 0;</b></p>

4. <p><b>M.</b></p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0020014

**<p><b>Существуют следующие методы сортировки. Найдите ошибку.</b></p>**

1. <p><b>строгие;</b></p>

2. <p><b>улучшенные;</b></p>

3. <p><b>динамические </b></p>

Ответ:3

Комментарий: BAP0020015

**<p><b>Что из перечисленных ниже понятий является одним из типов сортировки ?</b></p>**

1. <p><b>внутренняя сортировка </b></p>

2. <p><b>сортировка по убыванию;</b></p>

3. <p><b>сортировка данных;</b></p>

4. <p><b>сортировка по возрастанию.</b></p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0020016

**<p><b>Как отсортировать массив быстрее, пользуясь пузырьковым методом?</b></p>**

1. <p><b>одинаково </b></p>

2. <p><b>по возрастанию элементов;</b></p>

3. <p><b>по убыванию элементов.</b></p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0020017

**<p><b> Массив сортируется “пузырьковым” методом. За сколько проходов по массиву самый “лёгкий” элемент в массиве окажется вверху ?</b></p>**

1. <p><b>за 1 проход </b></p>

2. <p><b>за n-1 проходов;</b></p>

3. <p><b>за n проходов, где n – число элементов массива.</b></p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0020018

**<p><b>При обходе дерева слева направо получаем последовательность…</b></p>**

1. <p><b>отсортированную по убыванию;</b></p>

2. <p><b>не отсортированную </b></p>

3. <p><b>отсортированную по возрастанию.</b></p>

Ответ:2

Комментарий: BAP0020019

**<p><b> В чём суть бинарного поиска ?</b></p>**

1. <p><b>нахождение элемента массива x путём деления массива пополам каждый раз, пока элемент не найден </b></p>

2. <p><b>нахождение элемента x путём обхода массива;</b></p>

3. <p><b>нахождение элемента массива х путем деления массива.</b></p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0020020

**<p><b>Как расположены элементы в массиве бинарного поиска ?</b></p>**

1. <p><b>по возрастанию </b></p>

2. <p><b>хаотично;</b></p>

3. <p><b>по убыванию.</b></p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0020021

**<p><b> Как объявить указатель на функцию foo()?</b></p>**

1. <p><b>производится последовательный просмотр от начала до конца и обратно через 2 элемента;</b></p>

2. <p><b> производится последовательный просмотр элементов от середины таблицы;</b></p>

3. <p><b>производится последовательный просмотр каждого элемента </b></p>

Ответ:3

Комментарий: BAP0020022

**<p><b>Элемент дерева, который не ссылается на другие, называется</b></p>**

1. <p><b> корнем</b></p>

2. <p><b>листом</b></p>

3. <p><b> узлом</b></p>

4. <p><b>промежуточным </b></p>

Ответ:2

Комментарий: BAP0020023

**<p><b>Элемент дерева, на который не ссылаются другие, называется</b></p>**

1. <p><b>корнем</b></p>

2. <p><b>листом</b></p>

3. <p><b> узлом</b></p>

4. <p><b> промежуточным</b></p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0020024

**<p><b>Элемент дерева, который имеет предка и потомков, называется</b></p>**

1. <p><b>корнем</b></p>

2. <p><b>листом</b></p>

3. <p><b>узлом</b></p>

4. <p><b>промежуточным</b></p>

Ответ:4

Комментарий: BAP0020025

**<p><b> Высотой дерева называется</b></p>**

1. <p><b>максимальное количество узлов</b></p>

2. <p><b>максимальное количество связей</b></p>

3. <p><b>максимальное количество листьев</b></p>

4. <p><b> максимальная длина пути от корня до листа</b></p>

Ответ:4

Комментарий: BAP0020026

**<p><b> Степенью дерева называется</b></p>**

1. <p><b>максимальная степень всех узлов</b></p>

2. <p><b>максимальное количество уровней его узлов</b></p>

3. <p><b>максимальное количество узлов</b></p>

4. <p><b> максимальное количество связей</b></p>

5. <p><b>максимальное количество листьев</b></p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0020027

**<p><b>Как определяется длина пути дерева</b></p>**

1. <p><b>как сумма длин путей всех его узлов</b></p>

2. <p><b>как количество ребер от узла до вершины</b></p>

3. <p><b>как количество ребер от листа до вершины</b></p>

4. <p><b>как максимальное количество ребер</b></p>

5. <p><b> как максимальное количество листьев</b></p>

6. <p><b>как длина самого длинного пути от ближайшего узла до какого-либо листа</b></p>

Ответ:6

Комментарий: BAP0020028

**<p><b>Бинарное дерево можно представить</b></p>**

1. <p><b> с помощью указателей</b></p>

2. <p><b> с помощью массивов</b></p>

3. <p><b> с помощью индексов</b></p>

4. <p><b> правильного ответа нет</b></p>

Ответ:1,2

Комментарий: BAP0020029

**<p><b> Как называются предки узла, имеющие уровень на единицу меньше уровня самого узла</b></p>**

**1. <p><b>детьми</b></p>**

2. <p><b>родителями</b></p>

3. <p><b>братьями </b></p>

Ответ:2

Комментарий: BAP0020030

**<p><b>Что такое граф?</b></p>**

1. <p><b>Графом называется система объектов произвольной природы (вершин) и связок (рёбер), соединяющих некоторые пары этих объектов.</b></p>

2. <p><b>Упорядоченная система объектов, имеющая иерархическую <p><b>структуру.</b></p>

3. <p><b>Граф - королевское должностное лицо в Раннем Средневековье в Западной Европе.</b></p>

4. <p><b>Модель взаимосвязей между группами объектов и их представление в памяти программы.</b></p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0020031

**<p><b>Бинарная куча представляет собой</b></p>**

1. <p><b> бинарное дерево, для которого выполняется

2. основное свойство кучи: приоритет каждой вершины больше приоритетов её потомков</b></p>

3. <p><b> набор правил и ограничений, определяющих связи между отдельными элементами данных</b></p>

4. <p><b> некоторую иерархию данных</b></p>

5. <p><b> Все утверждения верны</b></p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0020032

**<p><b>Что такое Бинарное дерево </b></p>**

1. <p><b> двусторонняя очередь </b></p>

2. <p><b> набор правил и ограничений, определяющих связи между отдельными элементами данных </b></p>

3. <p><b> иерархическая структура данных </b></p>

4. <p><b> Все утверждения верные</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0020033

**<p><b>Что такое Дек</b></p>**

1. <p><b> двусторонняя очередь</b></p>

2. <p><b> набор правил и ограничений, определяющих связи между отдельными элементами данных</b></p>

3. <p><b> иерархия данных</b></p>

4. <p><b> Все утверждения верны</b></p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0020034

**<p><b>В чём особенность односвязных списков</b></p>**

1. <p><b>каждый элемент имеет указатель на следующий</b></p>

2. <p><b>первый и последний элементы ссылаются друг на друга</b></p>

3. <p><b>каждый элемент имеет указатель на следующий и на предыдущий</b></p>

4. <p><b>каждый элемент имеет указатель на первый и последний элемент</b></p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0020035

**<p><b>Каким свойством обладает очередь(как динамическая структура данных)</b></p>**

1. <p><b> добавление новых элементов допустимо с одного конца</b></p>

2. <p><b>каждый элемент имеет указатель на следующий и на предыдущий</b></p>

3. <p><b>каждый элемент имеет указатель на первый и последний элемент</b></p>

4. <p><b>Все утверждения верны</b></p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0020036

**<p><b>Каким свойством обладает двусвязный циклический список</b></p>**

1. <p><b>первый и последний элементы ссылаются друг на друга</b></p>

2. <p><b>каждый элемент имеет указатель на следующий и на предыдущий</b></p>

3. <p><b>каждый элемент имеет указатель на первый и последний элемент</b></p>

4. <p><b>Все утверждения верны</b></p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0020037

**<p><b>Какое свойство подходит к двусвязным списком</b></p>**

1. <p><b> существует единственный элемент (узел, вершина), на который не ссылается никакой другой и который называется корнем</b></p>

2. <p><b> начиная с корня и следуя по определенной цепочке указателей, можно осуществить доступ к любому элементу структуры</b></p>

3. <p><b> каждый элемент имеет указатели на следующий и на предыдущий элементы</b></p>

4. <p><b> Все утверждения верны</b></p>

Ответ:3

Комментарий: BAP0020038

**<p><b>Виды списков(как динамические структуры данных)</b></p>**

1. <p><b>односвязные </b></p>

2. <p><b>корневые</b></p>

3. <p><b>прототипные</b></p>

4. <p><b>первичные</b></p>

Ответ:1

Комментарий: BAP0020039

**<p><b>На основе чего может быть реализован стек</b></p>**

1. <p><b>на основе массива</b></p>

2. <p><b>на основе списка</b></p>

3. <p><b>на основе бинарной кучи </b></p>

4. <p><b>Все варианты верны</b></p>

Ответ:1,2

Комментарий: BAP0020040

**<p><b>struct Node<br>{<br>** **int key; <br>** **int count; //счетчик дубликатов<br>** **Node \*left, \*right; <br>};<br>представляет</b></p>**

1. <p><b>Бинарное дерево </b></p>

2. <p><b>Односвязный список</b></p>

3. <p><b>Структуру кодирование информации</b></p>

4. <p><b>Матрицу смежности</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0020041

**<p><b>Основные способы хранения информации о структуре графов в памяти:</b></p>**

1. <p><b>Матрицы смежности</b></p>

2. <p><b>Список смежности</b></p>

3. <p><b>Матрицы инцидентности</b></p>

4. <p><b>Список ребер </b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: BAP0020042

**<p><b>Корнем дерева называется</b></p>**

1. <p><b>вершины дерева </b></p>

2. <p><b>начальный узел дерева</b></p>

3. <p><b>конечные узды дерева</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0020043

**<p><b>Листом дерева называется</b></p>**

1. <p><b>узел, не имеющий потомков</b></p>

2. <p><b>начальный узел дерева</b></p>

3. <p><b>узел, имеющий потомков</b></p>

4. <p><b>функция очистки дерева</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0020044

**<p><b>Сыном узла x называется</b></p>**

1. <p><b>максимальный уровень листа дерева</b></p>

2. <p><b>узел дерева, из которого существует непосредственная дуга в узел x</b></p>

3. <p><b>узел, не имеющий потомков</b></p>

4. <p><b>узел дерева, в который существует непосредственная дуга из узла x</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0020045

**<p><b>Двоичным деревом называется</b></p>**

1. <p><b>узел, не имеющий потомков</b></p>

2. <p><b>дерево, каждый узел которого имеет не более двух сыновей</b></p>

3. <p><b>жизненная форма деревянистых растений</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0020046

**<p><b>АВЛ-деревья это</b></p>**

1. <p><b>деревья, у которых нет ключей</b></p>

2. <p><b>деревья, у которых для любой вершины высоты левого и правого поддеревьев отличаются не более, чем на 2</b></p>

3. <p><b>деревья, у которых для любой вершины высоты левого и правого поддеревьев отличаются не более, чем на 1</b></p>

4. <p><b>деревья, у которых все листья находятся на одном уровне</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0020047

**<p><b>Какой тип обхода дерева представлен в этом коде?<br><br>void order(Node\* root) {<br> print(root->data) <br> order(root->left) <br> order(root->right) <br> }</b></p>**

1. <p><b>центрированный тип обхода (inOrder)</b></p>

2. <p><b>прямой тип обхода (preOrder)</b></p>

3. <p><b>обратный тип обхода (postOrder)</b> </p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0020048

**<p><b>Что делает эта функция бинарного дерева? <br><br>void function(Node\* root) {<br> print(root->data) <br> order(root->left) <br> order(root->right) <br> }</b></p>**

1. <p><b>вывод всех элементов дерева</b></p>

2. <p><b>поиск чётных элементов дерева</b></p>

3. <p><b>поиск по элементу дерева</b> </p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0020049

**<p><b>Что делает эта функция бинарного дерева? <br><br>void function(Tree\* t) {<br> if (t != NULL) {<br> function(t->left); <br> function(t->right); <br> delete t; <br> }<br> }</b></p>**

1. <p><b>удаляет один узел дерева</b></p>

2. <p><b>удаляет потомков узла</b></p>

3. <p><b>удаляет все узлы дерева</b> </p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0020050

**<p><b>Как расшифровывается «КЛП» в бинарных деревьях?</b></p>**

1. <p><b>метод сортировки «каждый-левый-правый»</b></p>

2. <p><b>вариант обхода дерева «корень-левый-правый»</b></p>

3. <p><b>коэффициент левого потомка</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0020051

**<p><b>Внутренней вершиной бинарного дерева называется?</b></p>**

1. <p><b>узел, не имеющий потомков</b></p>

2. <p><b>узел, имеющий потомков</b></p>

3. <p><b>конечный узел дерева</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0020052

**<p><b>В чем отличие двусвязного списка от односвязного?</b></p>**

1. <p><b>Отличие от односвязанного списка состоит в том, что в двусвязном узел состоит из 1 части</b></p>

2. <p><b>Отличие от односвязанного списка состоит в том, что в двусвязном узел состоит из 2 частей</b></p>

3. <p><b>Отличие от односвязанного списка состоит в том, что в двусвязном узел состоит из 3 частей</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0020053

**<p><b>Что происходит в данных строчках кода<br><br> void outputList(Address \*\*phead, Address \*\*plast) <br> {Address \*t = \*phead; <br> while(t) <br> {cout << t->name << ' ' << t->city << endl; <br> t = t->next;} <br> cout << "" << endl;} ?</b></p>**

1. <p><b>Вывод списка на экран </b></p>

2. <p><b>Вывод элемента списка на экран </b></p>

3. <p><b>Вывод определенного элемента</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0020054

**<p><b>Какая память используется при создании двусвязного списка?</b></p>**

1. <p><b>Статическая</b></p>

2. <p><b>Динамическая</b></p>

3. <p><b>Регистровая</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0020055

**<p><b>Что позволяет делать наличие ссылок на предыдущее и следующее звено?</b></p>**

1. <p><b>Наличие ссылок на следующее звено и на предыдущее позволяет двигаться по списку от каждого звена в любом направлении</b></p>

2. <p><b>Наличие ссылок на следующее звено и на предыдущее позволяет двигаться с конца списка в начало</b></p>

3. <p><b>Наличие ссылок на следующее звено и на предыдущее позволяет двигаться с начала списка в конец</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0020056

**<p><b>Связаны ли между собой первый и последний элементы списка?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

3. <p><b>Не всегда</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0020057

**<p><b>В двусвязном списке на какие элемент/ы списка хранится ссылка?</b></p>**

1. <p><b>Head, Tail</b></p>

2. <p><b>Только Head</b></p>

3. <p><b>Только Tail</b></p>

4. <p><b>curr</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0020058

**<p><b>Каждый узел двусвязного списка содержит: </b></p>**

1. <p><b>NULL</b></p>

2. <p><b>Ссылку на next</b></p>

3. <p><b>Ссылку на prev</b></p>

4. <p><b>Список</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: BAP0020059

**<p><b>Какие операции можно сделать с двусвязным списком? </b></p>**

1. <p><b>Поиск узла в списке</b></p>

2. <p><b>Удаление узла</b></p>

3. <p><b>Добавление узла после заданного</b></p>

4. <p><b>Добавление узла в конец списка</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: BAP0020060

**<p><b>Что такое двусвязные списки? </b></p>**

1. <p><b>это структура данных, которая состоит из узлов, которые хранят полезные данные, указатели на предыдущий узел и следующий узел. </b></p>

2. <p><b>это структура данных, которая состоит из узлов, которые хранят лишь полезные данные. </b></p>

3. <p><b>это структура данных, состоящая из элементов одного типа, связанных между собой последовательно посредством указателей, а каждый элемент списка имеет указатель на следующий элемент. </b></p>

4. <p><b>Алгоритм соединения указателя на голову списка с указателем на конец списка. </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0020061

**<p><b>Что происходит в данных строчках кода? <br><br> Void AddFirst(pNode& Head, PNode& Tail, PNode NewNode) <br> {<br> NewNode->next = Head; <br> NewNode->prev = NULL; <br> If(Head) <br> Head->prev = NewNode; <br> Head = NewNode; <br> If(!Tail) <br> Tail = Head; <br> }</b></p>**

1. <p><b>Добавление узла в начало списка</b></p>

2. <p><b>Добавление узла в конец списка</b></p>

3. <p><b>Добавление узла после заданного</b></p>

4. <p><b>Удаление узла</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0020062

**<p><b>По какому принципу построен СТЕК?</b></p>**

1. <p><b>LIFO ( last-in, first-out )</b></p>

2. <p><b>FIFO ( first-in, first-out )</b></p>

3. <p><b>FILO ( first-in, last-out )</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0020063

**<p><b>Какого метода СТЕКА не существует?</b></p>**

1. <p><b>push()</b></p>

2. <p><b>pop()</b></p>

3. <p><b>shift()</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0020064

**<p><b>Какую библиотеку нужно подключить чтобы использовать шаблон стека?</b></p>**

1. <p><b><stack></b></p>

2. <p><b><queue></b></p>

3. <p><b><list></b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0020065

**<p><b>Что делает данная функция? <br><br> void Foo(){<br> queue <int> q; <br> for (int h = 0; h < 7; h++) {<br> int a; <br> cin >> a; <br> q.push(a); <br> }</b></p>**

1. <p><b>Создаёт массив типа int и добавляет в него 7 введенных элементов</b></p>

2. <p><b>Создаёт очередь и добавляет в неё 7 введенных элементов</b></p>

3. <p><b>Создаёт стек и добавляет в неё 7 введенных элементов</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0020066

**<p><b>Способы создания ОЧЕРЕДИ:</b></p>**

1. <p><b>На основе массива</b></p>

2. <p><b>С помощью шаблона</b></p>

3. <p><b>С помощью std::vector</b></p>

4. <p><b>На основе односвязного линейного списка</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: BAP0020067

**<p><b>Укажите неправильное утверждение<b></p>**

1. <p><b>Очередь можно реализовать на основе переменной</b></p>

2. <p><b>Очередь можно реализовать на основе односвязного списка</b></p>

3. <p><b>Очередь можно реализовать на основе массива</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0020068

**<p><b>int Qu[m];int first;int last;Если first=(last+1)%m,то это означает, что</b></p>**

1. <p><b>Очередь с приоритетом</b></p>

2. <p><b>Очередь пуста</b></p>

3. <p><b>Очередь заполнена</b></p>

Ответ:3

Комментарий: BAP0020069

**<p><b>Для поддержания процесса буферизации потоков данных при печати используется:</b></p>**

1. <p><b>Стек</b></p>

2. <p><b>Очередь</b></p>

3. <p><b>Дек</b></p>

Ответ:2

Комментарий: BAP0020070

**<p><b>Укажите неправильное утверждение</b></p>**

1. <p><b>Стек можно реализовать на основе переменной</b></p>

2. <p><b>Стек можно реализовать на основе односвязного списка</b></p>

3. <p><b>Стек можно реализовать на основе массива</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0020071

**<p><b>Если требуется стек больших размеров, то целесообразно создать его</b></p>**

1. <p><b>На основе массива</b></p>

2. <p><b>На основе односвязного списка</b></p>

3. <p><b>На основе двусвязного списка</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0020072

**<p><b> Для того, чтобы граф обладал эйлеровым циклом, необходимо и достаточно, чтобы</b></p>**

1. <p><b> степени всех вершин были нечетными</b></p>

2. <p><b> степени ровно двух вершин были четными</b></p>

3. <p><b> степени всех вершин были четными</b></p>

4. <p><b> степени ровно двух вершин были нечетными</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0020073

**<p><b> Матрица смежности реберного графа вычисляется по формуле</b></p>**

1. <p><b> А(GР)=Вт(G)\*В(G) – sE</b></p>

2. <p><b> А(GР)=В(G)\*Вт(G) – 2E</b></p>

3. <p><b> А(GР)=В(G)\*Вт(G) – sE</b></p>

4. <p><b> А(GР)=Вт(G)\*В(G) – 2E</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0020074

**<p><b> Гамильтонов цикл, это</b></p>**

1. <p><b> цикл, содержащий все вершины графа </b></p>

2. <p><b> цикл, содержащий все вершины графа, степени которых чётные</b></p>

3. <p><b> цикл, содержащий все вершины графа, степени которых нечётные </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0020075

**<p><b> Дерево - это </b></p>**

1. <p><b> односторонне связный ациклический граф</b></p>

2. <p><b> связный бесконтурный граф </b></p>

3. <p><b> связный ациклический граф </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0020076

**<p><b>Стандартным обходом графа является </b></p>**

1. <p><b> DFS</b></p>

2. <p><b> BFS </b></p>

3. <p><b> KFS</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0020077

**<p><b>Что делает строка ofstream file\_out("file.txt", ios\_base::trunc); </b></p>**

1. <p><b> открывает файл для добавления информации к началу файла</b></p>

2. <p><b> открывает файл и удаляет содержимое файла, если оно существует</b></p>

3. <p><b> открывает файл для добавления информации к концу файла</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0020078

**<p><b> Указатель на строку символов, который открывает доступ к открытию файла для записи в конец (файл при отсутствии создаётся) </b></p>**

1. <p><b> a </b></p>

2. <p><b> r+ </b></p>

3. <p><b> w </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0020079

**<p><b> Выберите виды рекурсии:</b></p>**

1. <p><b> Ветвящаяся </b></p>

2. <p><b> Косвенная </b></p>

3. <p><b> Динамическая</b></p>

4. <p><b> Сложная </b></p>

Ответ: 1,2,4

Комментарий: BAP0021001

**<p><b> Основное преимущество реализации алгоритма при помощи рекурсии - ...</b></p>**

1. <p><b> Более краткая и читаемая запись кода</b></p>

2. <p><b> Экономия памяти стека</b></p>

3. <p><b> Повышение производительности</b></p>

4. <p><b> Возможность задать более гибкое условие окончания рекурсии</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0021002

<p><b> **Глубиной рекурсией называется...**</b></p>

1. <p><b> Количество одновременно выполняемых процедур </b></p>

2. <p><b> Всё, что находится внутри рекурсивной функции</b></p>

3. <p><b> Способ определение объекта через себя</b></p>

4. <p><b> Время выполнения рекурсивного алгоритма</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0021003

<p><b> **Геометрические фигуры, обладающие свойством самоподобия, то есть состоящие из частей, подобных всей фигуре - это...**</b></p>

1. <p><b> Деревья</b></p>

2. <p><b> Деки</b></p>

3. <p><b> Фракталы</b></p>

4. <p><b> Графы</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0021004

<p><b> **Все, что находится внутри рекурсивной функции**</b></p>

1. <p><b>Глубина рекурсии</b></p>

2. <p><b> Базис рекурсии</b></p>

3. <p><b> Подпрограмма</b></p>

4. <p><b> Глубина рекурсии</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0021005

<p><b> **Рекурсия называется ветвящейся, если...**</b></p>

1. <p><b> Исполнение подпрограммы приводит только к одному вызову этой же самой подпрограммы</b></p>

2. <p><b> Имеется циклическая последовательность вызовов нескольких алгоритмов</b></p>

3. <p><b> Происходит непосредственный вызов алгоритма (функции, процедуры, метода) из текста самого метода</b></p>

4. <p><b> Каждый экземпляр подпрограммы может вызвать себя несколько раз</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0021006

<p><b> **Рекурсия называется косвенной, если...**</b></p>

1. <p><b> Исполнение подпрограммы приводит только к одному вызову этой же самой подпрограммы</b></p>

2. <p><b> Имеется циклическая последовательность вызовов нескольких алгоритмов</b></p>

3. <p><b> Происходит непосредственный вызов алгоритма (функции, процедуры, метода) из текста самого метода</b></p>

4. <p><b> Каждый экземпляр подпрограммы может вызвать себя несколько раз</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0021007

<p><b> **Рекурсия называется прямой, если...**</b></p>

1. <p><b> Исполнение подпрограммы приводит только к одному вызову этой же самой подпрограммы</b></p>

2. <p><b> Имеется циклическая последовательность вызовов нескольких алгоритмов</b></p>

3. <p><b> Происходит непосредственный вызов алгоритма (функции, процедуры, метода) из текста самого метода</b></p>

4. <p><b> Каждый экземпляр подпрограммы может вызвать себя несколько раз</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0021008

<p><b> **Рекурсия называется линейной, если...**</b></p>

1. <p><b> Исполнение подпрограммы приводит только к одному вызову этой же самой подпрограммы</b></p>

2. <p><b> Имеется циклическая последовательность вызовов нескольких алгоритмов</b></p>

3. <p><b> Происходит непосредственный вызов алгоритма (функции, процедуры, метода) из текста самого метода</b></p>

4. <p><b> Каждый экземпляр подпрограммы может вызвать себя несколько раз</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0021009

<p><b> **Минусы рекурсии:** </b></p>

1. <p><b> Занимает много оперативной памяти </b></p>

2. <p><b>Более краткая и читаемая запись кода</b></p>

3. <p><b> Минусов нет</b></p>

4. <p><b> Имеет свойство аварийно завершить программу</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0021010

<p><b> **Какой способ сортировки массивов основан на рекурсии?**</b></p>

1. <p><b> Быстрая сортировка </b></p>

2. <p><b> Сортировка “пузырьком”</b></p>

3. <p><b> Сортировка вставкой</b></p>

4. <p><b> Сортировка выбором</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0021011

<p><b>**Как называется рекурсия, при которой функция А вызывает функцию В, а та в свою очередь вызывает А?**</b></p>

1. <p><b> Бесконечная рекурсия</b></p>

2. <p><b> Прямая рекурсия</b></p>

3. <p><b> Сложная рекурсия </b></p>

4. <p><b> Ветвящаяся рекурсия</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0021012

<p><b> **Шаг рекурсии - это...**</b></p>

1. <p><b> Способ общего определения объекта или действия через себя, с использованием ранее заданных частных определений</b></p>

2. <p><b> Это предложение, определяющее некую начальную ситуацию или ситуацию в момент прекращения </b></p>

3. <p><b> Количество одновременно выполняемых процедур</b></p>

4. <p><b> Это правило, в теле которого обязательно содержится, в качестве подцели, вызов определяемого предиката</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0021013

<p><b>**Вопрос : Базис рекурсии - это...**</b></p>

1. <p><b> Количество одновременно выполняемых процедур</b></p>

2. <p><b> Это правило, в теле которого обязательно содержится, в качестве подцели, вызов определяемого предиката</b></p>

3. <p><b> Это предложение, определяющее некую начальную ситуацию или ситуацию в момент прекращения</b></p>

4. <p><b> Способ общего определения объекта или действия через себя, с использованием ранее заданных частных определений</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0021014

<p><b> **Итерация - это...**</b></p>

1. <p><b> Инициализация данных</b></p>

2. <p><b> Один шаг в циклическом процессе</b></p>

3. <p><b> Получение значения переменной по её адресу</b></p>

4. <p><b> Выделение памяти под новый объект</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0021015

<p><b> **Рекурсивный спуск - это ...**</b></p>

1. <p><b> Уменьшение значения степени выражения</b></p>

2. <p><b> Увеличение значения степени выражения</b></p>

3. <p><b> Завершение работы рекурсивных подпрограмм, вплоть до самой первой, инициировавшей рекурсивные вызовы</b></p>

4. <p><b> Порождение все новых копий подпрограммы до выхода на граничное условие</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0021016

<p><b> **Рекурсивный подъем - это …**</b></p>

1. <p><b> Увеличение значения степени выражения</b></p>

2. <p><b> Завершение работы рекурсивных подпрограмм, вплоть до самой первой, инициировавшей рекурсивные вызовы</b></p>

3. <p><b> Уменьшение значения степени выражения</b></p>

4. <p><b> Порождение все новых копий подпрограммы до выхода на граничное условие</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0021017

<p><b>**Вопрос : Граничное условие - это ...**</b></p>

1. <p><b> Условие, с которого начинается инициализация рекурсивных обращений</b></p>

2. <p><b> Условие, на котором прекращается инициализация рекурсивных обращений</b></p>

3. <p><b> Условие, на котором прекращается работа программы</b></p>

4. <p><b> Условие, с которого начинается работа программы</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0021018

<p><b> **Совокупность множества вершин и множества ребер называется ...**</b></p>

1. <p><b> Дерево</b></p>

2. <p><b> Граф</b></p>

3. <p><b> Дек</b></p>

4. <p><b> Фрактал</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0021019

<p><b> **При каждом новом рекурсивном обращении ...**</b></p>

1. <p><b> Происходит очистка памяти</b></p>

2. <p><b> Создается новая копия подпрограммы в памяти</b></p>

3. <p><b> Переменные аннулируются</b></p>

4. <p><b> Происходит обновление переменных</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0021020

<p><b> **Графы могут быть:**</b></p>

1. <p><b> Зависимые</b></p>

2. <p><b> Ориентированными</b></p>

3. <p><b> Независимые</b></p>

4. <p><b> Неориентированными</b></p>

Ответ: 2, 4

Комментарий: BAP0021021

<p><b> **Путем в графе называется:**</b></p>

1. <p><b> Расстояние между ребрами</b></p>

2. <p><b> Все ответы верны</b></p>

3. <p><b> Последовательность вершин, каждая из которых соединена со следующей ребром</b></p>

4. <p><b> Расстояние между вершинами</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0021022

<p><b> **F(0)=1;F(1)=1;F(n)=F(n-1)\*F(n-2)+5,при n>1.Чему равно значение функции F(3)?**</b></p>

1. <p><b> 71</b></p>

2. <p><b> 11</b></p>

3. <p><b> 66</b></p>

4. <p><b> 6</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0021023

**<p><b>int F(int n){<br>if(n>2)<br>return F(n-1)+F(n-2)<br>else return 1;<br>}<br>Чему равно значение функции F(3)?</b></p>**

1. <p><b> 7</b></p>

2. <p><b> 71</b></p>

3. <p><b> 2</b></p>

4. <p><b> 1</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0021024

**<p><b> int F(int n){<br>if(n>2)<br>return F(n-1)+F(n-2)<br>else return n;<br>}<br>Чему равно значение функции F(3)?</b></p>**

1. <p><b> 7</b></p>

2. <p><b> 5</b></p>

3. <p><b> 1</b></p>

4. <p><b> 3</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0021025

**<p><b> void F(int n) {<br>std::cout << n;<br>if (n >= 3) {<br> F(n / 2);<br> F(n - 1);<br>}<br>}<br>Посчитайте сумму всех выведенных чисел при выполнении вызова F(4). </b></p>**

1. <p><b> 5</b></p>

2. <p><b> 12</b></p>

3. <p><b> 9</b></p>

4. <p><b> 13</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0021026

**<p><b> void A(int n){<br>printf(“@”);<br>if(n>2)<br> A(n-2);<br>if(n>0)<br>}<br>Сколько символов будет напечатано на экране при выполнении вызова F(3).</b></p>**

1. <p><b> 6</b></p>

2. <p><b> 12</b></p>

3. <p><b> 5</b></p>

4. <p><b> 20</b></p>

Ответ: 1

Комментарий:BAP0021027

<p><b> **Если имеется циклическая последовательность вызовов нескольких алгоритмов, то рекурсия называется...**</b></p>

1. <p><b> Линейной</b></p>

2. <p><b> Прямой</b></p>

3. <p><b> Ветвящейся</b></p>

4. <p><b> Косвенной</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0021028

<p><b> **Рекурсия - это определение объекта через…**</b></p>

1. <p><b> Цикл</b></p>

2. <p><b> Условные операторы</b></p>

3. <p><b> Обращение к самому себе</b></p>

4. <p><b> Другие объекты</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0021029

<p><b> **Рекурсивная триада - это этапы моделирования задачи, на которых определяется…** </b></p>

1. <p><b> Место использования рекурсии</b></p>

2. <p><b> Набор параметров</b></p>

3. <p><b> Соотношение между параметрами</b></p>

4. <p><b> Три обязательных параметра </b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: BAP0021030

<p><b> **Если исполнение подпрограммы приводит только к одному вызову этой же самой подпрограммы, то рекурсия называется…** </b></p>

1. <p><b> Линейной</b></p>

2. <p><b> Прямой</b></p>

3. <p><b> Ветвящейся</b></p>

4. <p><b> Косвенной</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0021031

**<p><b> Чему будет равна переменная res в результате выполнения программы?int func(int N)<br>{<br> if (N == 0) return 1;<br> else return ( N \* func(N - 1) );<br>}<br>void main()<br>{<br> int res = func(5);<br>}<br></b></p>**

1. <p><b> 24</b></p>

2. <p><b> 1</b></p>

3. <p><b> 120</b></p>

4. <p><b> 5</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0021032

**<p><b>Элемент бинарного дерева не имеющий потомков - это...</b></p>**

1. <p><b> Корень</b></p>

2. <p><b> Ветвь</b></p>

3. <p><b> Лист</b></p>

4. <p><b> Поддерево</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0021033

<p><b**> Высота дерева - это…** </b></p>

1. <p><b> Кол-во элементов дерева </b></p>

2. <p><b> Кол-во ветвей дерева </b></p>

3. <p><b> Максимальное значение ключа </b></p>

4. <p><b> Максимальный уровень листа дерева</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: BAP0021034

<p><b>**Какому обходу бинарного дерева соответствует следующий алгоритм посещения: Корень - Левое поддерево - Правое поддерево** </b></p>

1. <p><b> Обратный обход</b></p>

2. <p><b> Прямой обход</b></p>

3. <p><b> Симметричный обход</b></p>

4. <p><b> Обход в глубину</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0021035

<p><b> **Совокупность узлов (вершин) и соединяющих их направленных ребер (дуг), причем в каждый узел (за исключением одного - корня) ведет ровно одна дуга, это:**</b></p>

1. <p><b> Дерево</b></p>

2. <p><b> Список</b></p>

3. <p><b> Стек</b></p>

4. <p><b> Куча</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0021036

<p><b> **Для матрицы смежности правдивы утверждения:**</b></p>

1. <p><b> Каждый элемент с индексами (i,j) является логическим значением</b></p>

2. <p><b> Каждый элемент с индексами (i,j) равен “весу” ребра из вершины i в вершину j</b></p>

3. <p><b> Каждый элемент с индексами (i,j) показывает, есть ли дуга из вершины i в вершину j</b></p>

4. <p><b> Указывает, есть ли связь между вершинами</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: BAP0021037

<p><b> **Когда деревья являются подобными?**</b></p>

1. <p><b> Когда вершины содержат одинаковую информацию</b></p>

2. <p><b> Когда деревья имеют одинаковую структуру</b></p>

3. <p><b> Когда деревья имеют одинаковое количество вершин </b></p>

4. <p><b> Когда деревья имеют одинаковую глубину </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0021038

<p><b> **Сыном узла x называется узел дерева, ...**</b></p>

1. <p><b> в который существует непосредственная дуга из узла x</b></p>

2. <p><b> из которого существует непосредственная дуга в узел x</b></p>

3. <p><b> в который существует путь (по стрелкам) из узла x</b></p>

4. <p><b> из которого существует путь в узел x</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0021039

<p><b> **Какой вид графа разрешает наличие между двумя вершинами нескольких ребер?**</b></p>

1. <p><b> Монограф </b></p>

2. <p><b> Мультиграф</b></p>

3. <p><b> Циклический </b></p>

4. <p><b> Макрограф</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0021040

<p><b> **Выберите способы представления графов.**</b></p>

1. <p><b> Двойной цикл</b></p>

2. <p><b> Список смежности</b></p>

3. <p><b> Матрица смежности</b></p>

4. <p><b> Матрица инцидентности</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: BAP0021041

<p><b> **Что такое вес бинарного дерева?**</b></p>

1. <p><b> Число листьев</b></p>

2. <p><b> Число узлов</b></p>

3. <p><b> Число узлов, ссылающихся на нулевой элемент</b></p>

4. <p><b> Число дуг дерева</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0021042

<p><b> **Что такое дуга бинарного дерева?**</b></p>

1. <p><b> Ориентированная связь между двумя вершинами дерева</b></p>

2. <p><b> Не ориентированная связь между двумя вершинами дерева</b></p>

3. <p><b> Путь от корня дерева к любому его листу</b></p>

4. <p><b> Значение, которое характеризуется количеством поддеревьев бинарного дерева</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0021043

<p><b> **Что такое ребро бинарного дерева?**</b></p>

1. <p><b> Неориентированная связь между двумя вершинами дерева.</b></p>

2. <p><b> Ориентированная связь между двумя вершинами дерева</b></p>

3. <p><b> Путь от корня дерева к любому его листу</b></p>

4. <p><b> Значение, которое характеризуется количеством поддеревьев бинарного дерева</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0021044

<p><b> **Что такое ветвь бинарного дерева?**</b></p>

1. <p><b> Путь от корня дерева к любому его листу</b></p>

2. <p><b> Длина внутреннего пути в левом поддереве</b></p>

3. <p><b> Длина внутреннего пути в правом поддереве</b></p>

4. <p><b> Количество узлов в дереве</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0021045

<p><b> **Деревья Хаффмена - это..**</b></p>

1. <p><b> Один из способов кодирования текста</b></p>

2. <p><b> Способ кодирования массивов</b></p>

3. <p><b> Деревья игр</b></p>

4. <p><b> Нет правильного ответа</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0021046

**<p><b> Данный код<br>struct Node<br>{<br> int key;<br> int count; //счетчик дубликатов<br> Node \*left, \*right;<br>};<br>представляет...</b></p>**

1. <p><b> Бинарное дерево</b></p>

2. <p><b> Односвязный список</b></p>

3. <p><b> Структуру кодирование информации</b></p>

4. <p><b> Матрицу смежности</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0021047

<p><b> **Реализация бинарной кучи в С/С++ использует следующую особенность языка**</b></p>

1. <p><b> Динамическая память</b></p>

2. <p><b> Статическая память</b></p>

3. <p><b> Автоматическая память</b></p>

4. <p><b> Регистровая память</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0021048

<p><b> **Что такое поддерево?**</b></p>

1. <p><b> Часть древообразной структуры данных со степенью не более двух.</b></p>

2. <p><b> Часть структура данных, представляющее собой дерево, в котором каждая вершина имеет не более двух потомков.</b></p>

3. <p><b> Часть древообразной структуры данных, которая может быть представлена в виде отдельного дерева.</b></p>

4. <p><b> Часть дерева, имеющая только одну вершину.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0021049

<p><b> **Нисходящий обход узлов дерева-формулы дает запись арифметического выражения...**</b></p>

1. <p><b> В постфиксной форме</b></p>

2. <p><b> В префиксной форме</b></p>

3. <p><b> Дает инфиксную запись</b></p>

4. <p><b> Позволяет учитывать приоритет выражений, согласно исходной форме</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0021050

<p><b> **Выберите утверждения, верные для идеально сбалансированного дерева.**</b></p>

1. <p><b> Каждой его вершины количество вершин в левом и правом поддереве различаются не более чем на 1</b></p>

2. <p><b> Каждый уровень содержит не более узлов, где корень - нулевой узел</b></p>

3. <p><b> Для каждой его вершины высота ее двух поддеревьев различается не более, чем на 1</b></p>

4. <p><b> Для поиска любого элемента перебирается не более log2n вершин, где n - число вершин в дереве</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: BAP0021051

<p><b> **Что должно находиться на главной диагонали матрицы смежности графа?**</b></p>

1. <p><b> Индексы элементов графа</b></p>

2. <p><b> Единицы</b></p>

3. <p><b> Нули</b></p>

4. <p><b> Вес самого длинного ребра</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0021052

<p><b> **Сбалансированным бинарным деревом называется...**</b></p>

1. <p><b> Дерево, для каждой вершины которого высота двух его поддеревьев различается не более чем на единицу</b></p>

2. <p><b> Дерево, элементы которого распределены таким образом, что слева от корня находятся элементы с меньшим индексом, а справа - с большим</b></p>

3. <p><b> Дерево, в котором у каждого поддерева имеется пара потомков</b></p>

4. <p><b> Дерево, индекс корня которого равен среднему арифметическому всех остальных индексов</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0021053

<p><b> **Какому обходу бинарного дерева соответствует следующий алгоритм посещения: Левое поддерево - Корень - Правое поддерево?**</b></p>

1. <p><b> Прямой обход</b></p>

2. <p><b> Обход в концевом порядке</b></p>

3. <p><b> Обратный обход</b></p>

4. <p><b> Симметричный обход</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0021054

<p><b> **Для обхода бинарного дерева в концевом порядке характерен следующий алгоритм посещения:** </b></p>

1. <p><b> Левое поддерево - Правое поддерево - Корень</b></p>

2. <p><b> Корень - Левое поддерево - Правое поддерево</b></p>

3. <p><b> Правое поддерево - Корень - Левое поддерево</b></p>

4. <p><b> Левое поддерево - Корень - Правое поддерево</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0021055

<p><b> **Построение фракталов естественно производить с помощью:**</b></p>

1. <p><b> Цикла</b></p>

2. <p><b> Рекурсивных процедур</b></p>

3. <p><b> Бинарного дерева</b></p>

4. <p><b> Хэш - таблиц</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: BAP0021056

<p><b> **Основные способы хранения информации о структуре графов в памяти:**</b></p>

1. <p><b> Матрицы смежности</b></p>

2. <p><b> Матрицы инцидентности</b></p>

3. <p><b> Список смежности</b></p>

4. <p><b> Список ребер</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: BAP0021057

<p><b> **Древовидные структуры можно изобразить, используя...** </b></p>

1. <p><b> Граф</b></p>

2. <p><b> Вложенные множества</b></p>

3. <p><b> Вложенные скобки</b></p>

4. <p><b> Уступчатый список</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: BAP0021058

<p><b**> В случае удаления существующего узла отсортированного дерева поиска..**.</b></p>

1. <p><b> Дерево останется отсортированным</b></p>

2. <p><b> Дерево перестанет быть отсортированным</b></p>

3. <p><b> Неизвестно наверняка, останется ли дерево отсортированным</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: BAP0021059

<p><b> **Какой из пунктов не обязателен для бинарного отсортированного дерева поиска?**</b></p>

1. <p><b> Каждый правый узел дерева должен быть больше родителя</b></p>

2. <p><b> Каждый левый узел дерева должен быть меньше родителя</b></p>

3. <p><b> Каждый узел должен хранить указатель на двух потомков и своего родителя</b></p>

4. <p><b> Все пункты обязательны</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: BAP0021060

**<p><b>Что такое хэш таблица?</b></p>**

1. <p><b>Структура данных, которая позволяет хранить пары (ключ, значение) и выполнять три операции: добавления новой пары, поиска и удаления пары по ключу</b></p>

2. <p><b>Структура, имеющая следующие свойства:

– существует единственный элемент (узел, вершина), на который не ссылается никакой другой и который называется корнем;

– начиная с корня и следуя по определенной цепочке указателей, можно осуществить доступ к любому элементу струк-туры;

– на каждый элемент, кроме корня, имеется единственная ссылка.</b></p>

3. <p><b>Представляет собой бинарное дерево, для которого выполняется основное свойство кучи: приоритет каждой вершины больше приоритетов её потомков</b></p>

4. <p><b>Одномерная структура данных, для которых загрузка или извлечение элементов осуществляется с помощью указателей начала извлечения (head) и конца (tail) очереди в соответствии с правилом FIFO</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0022001

**<p><b>Что такое коллизия?</b></p>**

1. <p><b> Ситуация, когда для различных ключей получается одно и то же значение хеш-функции</b></p>

2. <p><b> Переменная, содержащая адрес объекта</b></p>

3. <p><b> Поименованная совокупность данных разных типов, размещаемых в одной и той же обла-сти памяти, размер которой достаточен для хранения наибольшего элемента</b></p>

4. <p><b> Пользовательский тип данных, совокупность логически связанных данных различного типа, объединенных под одним идентификатором</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0022002

**<p><b> Что такое хэширование?</b></p>**

1. <p><b> Процесс преобраз больш кол-ва данных с помощью спец функций в уник запись фиксир длины</b></p>

2. <p><b> Конструкция,при которой функция вызывает сама себя.</b></p>

3. <p><b> Процесс упорядочения набора элементов в возрастающем или убывающем порядке</b></p>

4. <p><b> Линейная последовательность переменных, каждая из которых связана указателями со своими соседями</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0022003

**<p><b> Какое основное отличие хэш таблиц от других динамических множеств?</b></p>**

1. <p><b> Вычисление адреса элемента по значению ключа с помощью хеш-функции</b></p>

2. <p><b> Включение и исключение элементов которого осуществляется с помощью указателя стека в соответствии с правилом "по-следним введен, первым выведен" (last-in, first-out : LIFO).</b></p>

3. <p><b> Загрузка или извлечение элементов осуществляется с помощью указателей начала извлечения (head) и конца (tail) очере-ди в соответствии с правилом FIFO</b></p>

4. <p><b> Каждый элемент имеет указатели на следующий и на предыдущий элементы.</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0022004

**<p><b> Что такое хэш-таблица с цепочками?</b></p>**

1. <p><b> Каждая ячейка массива является указателем на связный список (цепочку) пар ключ-значение, соответствующих одному и тому же хеш-значению ключа</b></p>

2. <p><b> Хеш-таблица представляет собой некоторый массив, элементы которого есть пары</b></p>

3. <p><b> Каждый элемент имеет указатель на следующий</b></p>

4. <p><b> Каждый элемент имеет указатель на следующий и на предыдущий</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0022005

**<p><b>Что такое хэш-таблица с открытой адресацией?</b></p>**

1. <p><b> Каждая ячейка массива является указателем на связный список (цепочку) пар ключ-значение, соответствующих одному и тому же хеш-значению ключа</b></p>

2. <p><b> Хеш-таблица представляет собой некоторый массив, элементы которого есть пары</b></p>

3. <p><b> Каждый элемент имеет указатель на следующий</b></p>

4. <p><b> Каждый элемент имеет указатель на следующий и на предыдущий</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0022006

**<p><b> Что такое хэш-функция?</b></p>**

1. <p><b> Это функция c такой организацией работы, при которой она вызывает сама себя</b></p>

2. <p><b> Функция, осуществляющая преобразование массива входных данных произвольной длины в (выходную) битовую строку установленной длины, выполняемое определённым алгоритмом</b></p>

3. <p><b> Объявление функции, не содержащее тела функции</b></p>

4. <p><b> Функция для чтения из файла</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0022007

**<p><b> Чем характерно закрытое хэширование?</b></p>**

1. <p><b> Основная идея бвзовой структуры при открытом (внешнем) потенциальное множество разбивается на конечное кол-во классов, для каждого класса (0, В-1) строится хеш-функция.</b></p>

2. <p><b> Каждый элемент имеет указатель на следующий</b></p>

3. <p><b> Каждый элемент имеет указатель на следующий и на предыдущий</b></p>

4. <p><b> Попытка размещения данных в свободном вдресном пространстве или уже в удаленных записях при абсолютном дополнении хеш таблицы добавление новых данных исключенно</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: AP0022008

**<p><b> Чем характерно открытое хэширование?</b></p>**

1. <p><b> Попытка размещения данных в свободном вдресном пространстве или уже в удаленных записях при абсолютном дополнении хеш таблицы добавление новых данных исключенно</b></p>

2. <p><b> Основная идея бвзовой структуры при открытом (внешнем) потенциальное множество разбивается на конечное кол-во классов, для каждого класса (0, В-1) строится хеш-функция.</b></p>

3. <p><b> Каждый элемент имеет указатель на следующий</b></p>

4. <p><b> Каждый элемент имеет указатель на следующий и на предыдущий</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0022009

**<p><b> Выберете метод разрешения коллизии:</b></p>**

1. <p><b> Метод деления</b></p>

2. <p><b> Метод умножения</b></p>

3. <p><b> Метод цепочек</b></p>

4. <p><b> Золотое сечение</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0022010

**<p><b> Основное преимущество битовой карты:</b></p>**

1. <p><b> Включение и исключение элементов которого осуществляется с помощью указателя стека в соответствии с правилом "по-следним введен, первым выведен" (last-in, first-out : LIFO).</b></p>

2. <p><b> Загрузка или извлечение элементов осуществляется с помощью указателей начала извлечения (head) и конца (tail) очере-ди в соответствии с правилом FIFO</b></p>

3. <p><b> Очень простая и эффективная организация обработки сложных запросов, которые могут объединять значения ключей различными логическими предикатами.</b></p>

4. <p><b> Каждый элемент имеет указатели на следующий и на предыдущий элементы.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0022011

**<p><b> Что такое линейное опробование:</b></p>**

1. <p><b> Шаг перебора элементов не линейно зависит от номера попытки найти свободный элемент </b></p>

2. <p><b> Основана на нелинейной адресации, достигаемой за счет суммирования значений основной и дополнительной хеш-функций</b></p>

3. <p><b> Последовательный перебор элементов таблицы с некоторым фиксированным шагом</b></p>

4. <p><b> Нет верного ответа. </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0022012

**<p><b> Что такое квадратичное опробование:</b></p>**

1. <p><b> Шаг перебора элементов не линейно зависит от номера попытки найти свободный элемент </b></p>

2. <p><b> Основана на нелинейной адресации, достигаемой за счет суммирования значений основной и дополнительной хеш-функций</b></p>

3. <p><b> Последовательный перебор элементов таблицы с некоторым фиксированным шагом</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0022013

**<p><b> Что такое двойное хеширование:</b></p>**

1. <p><b> Шаг перебора элементов не линейно зависит от номера попытки найти свободный элемент </b></p>

2. <p><b> Основана на нелинейной адресации, достигаемой за счет суммирования значений основной и дополнительной хеш-функций</b></p>

3. <p><b> Последовательный перебор элементов таблицы с некоторым фиксированным шагом</b></p>

4. <p><b> Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0022014

**<p><b> Существенный недостаток инвентированных индексов:</b></p>**

1. <p><b> Очень простая и эффективная организация обработки сложных запросов, которые могут объединять значения ключей различными логическими предикатами.</b></p>

2. <p><b> Большие затраты времени на составление вспомогательной структуры данных и ее обновление</b></p>

3. <p><b> Загрузка или извлечение элементов осуществляется с помощью указателей начала извлечения (head) и конца (tail) очере-ди в соответствии с правилом FIFO</b></p>

4. <p><b> Каждый элемент имеет указатели на следующий и на предыдущий элементы.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0022015

**<p><b> Основное применения хэширования:</b></p>**

1. <p><b> Криптография</b></p>

2. <p><b> Вычисление факториала</b></p>

3. <p><b> Написание кода</b></p>

4. <p><b> Реализация бинарных деревьев</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0022016

**<p><b> Условие хорошего хэш-алгоритма:</b></p>**

1. <p><b> Одни и те же данные должны давать всегда один и тот же хэш.</b></p>

2. <p><b> Разные данные должны давать разный хэш.</b></p>

3. <p><b> Оба варианта верны</b></p>

4. <p><b> Оба неверны</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0022017

**<p><b> Как ведет себя хорошая хэш-функция:</b></p>**

1. <p><b> Весь доступный диапазон хэшей используется по максимуму. То есть, если на хэш отведено 32 байта, то разные данные дают максимально разнообразный хэш, который может являться совершенно любой комбинацией битов. То есть, диапазон хэшей не "простаивает".</b></p>

2. <p><b> Даже небольшое изменение входных данных (даже изменение 1 бита входных данных) должно давать другой хэш. Не должно быть такого, что небольшие изменения дают тот же самый хэш. Тот же самый хэш должен возникать в результате какого-то совершенно другого набора данных, чтобы вероятность случайного присутствия двух таких данных (дающих одинаковый хэш) была минимальной.</b></p>

3. <p><b> Оба варианта верны </b></p>

4. <p><b> Оба неверны </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0022018

**<p><b> Ситуация, когда для различных ключей получается одно и то же значение хеш-функции это: </b></p>**

1. <p><b> Коллизия </b></p>

2. <p><b> Рекурсия </b></p>

3. <p><b> Хеширование </b></p>

4. <p><b> Цикл </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0022019

**<p><b> Структура данных, которая позволяет хранить пары (ключ, значение) и выполнять три операции: добавления новой** **пары, поиска и удаления пары по ключу это: </b></p>**

1. <p><b> Хеш-таблица </b></p>

2. <p><b> Бинарное дерево </b></p>

3. <p><b> Стек </b></p>

4. <p><b> Очередь </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0022020

**<p><b> Процесс преобразования большого количества данных с помощью специальных функций в уникальную запись фиксированной длины это: </b></p>**

1. <p><b> Хеширование </b></p>

2. <p><b> Рекурсия </b></p>

3. <p><b> Коллизия </b></p>

4. <p><b> Цикл </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0022021

**<p><b> Каждая ячейка массива является указателем на связный список (цепочку) пар ключ-значение, соответствующих одному** **и тому же хеш-значению ключа это: </b></p>**

1. <p><b> Хэш-таблица с цепочками </b></p>

2. <p><b> Хэш-таблица с открытой адресацией </b></p>

3. <p><b> Односвзянный список </b></p>

4. <p><b> Двухсвзянный список </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0022022

**<p><b> Хеш-таблица представляет собой некоторый массив, элементы которого есть пары это:</b></p>**

1. <p><b> Хэш-таблица с цепочками</b></p>

2. <p><b> Хэш-таблица с открытой адресацией</b></p>

3. <p><b> Односвзянный список</b></p>

4. <p><b> Двухсвзянный список</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0022023

**<p><b> Функция, осуществляющая преобразование массива входных данных произвольной длины в (выходную) битовую строку** **установленной длины, выполняемое определённым алгоритмом это:</b></p>**

1. <p><b> Хэш-функция</b></p>

2. <p><b> Рекурсия</b></p>

3. <p><b> Прототип функции</b></p>

4. <p><b> Шаблонная функция</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0022024

**<p><b> Попытка размещения данных в свободном вдресном пространстве или уже в удаленных записях при абсолютном** **дополнении хеш таблицы добавление новых данных исключенно это характерно для:</b></p>**

1. <p><b> Закрытое хеширование</b></p>

2. <p><b> Открытое хеширование</b></p>

3. <p><b> Односвязнный список</b></p>

4. <p><b> Двухсвзяный список</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0022025

**<p><b> Основная идея бвзовой структуры при открытом (внешнем) потенциальное множество разбивается на конечное кол-во** **классов, для каждого класса (0, В-1) строится хеш-функция это характерно для:</b></p>**

1. <p><b> Закрытое хеширование</b></p>

2. <p><b> Открытое хеширование</b></p>

3. <p><b> Односвязнный список</b></p>

4. <p><b> Двухсвзяный список</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0022026

**<p><b>Метод цепочек это:</b></p>**

1. <p><b>Метод разрешения коллизии</b></p>

2. <p><b>Метод для хэш-функции</b></p>

3. <p><b>Алгортим для реализации бинарвых деревьев</b></p>

4. <p><b>Алгортим для реализации бинарвых куч</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0022027

**<p><b>Хеш-таблица это?</b></p>**

1. <p><b>Динамическое множество, использующее спеациальные методы адресации</b></p>

2. <p><b>Список</b></p>

3. <p><b>Сетевая структура данных</b></p>

4. <p><b>Матрица</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0022028

**<p><b>Коллизия – это ситуация, которая возникает когда</b></p>**

1. <p><b>Одинаковым значениям ключей хеш-функция генерирует одинаковые адреса</b></p>

2. <p><b>Разным значениям ключей хеш-функция генерирует одинаковые адреса</b></p>

3. <p><b>Разным значениям ключей хеш-функция генерирует разные адреса</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0022029

**<p><b>Функция H(key) = [hashTableSize(key\*A mod 1)] используется при: </b></p>**

1. <p><b>Мультипликативном методе хеширования</b></p>

2. <p><b>Аддитивном методе хеширования</b></p>

3. <p><b>Модульном хешировании</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0022030

**<p><b>Функция h(key, i) = (h1(key) + i\*h2(key))mod hashTableSize используется при</b></p>**

1. <p><b>Двойном хешировании</b></p>

2. <p><b>Универсальном хешированиии</b></p>

3. <p><b>Аддитивном хешировании</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0022031

**<p><b>Коэффициент заполнения хеш-таблицы – это: </b></p>**

1. <p><b>число зранимых элементов n, деленное на размер массива hashTableSiz</b></p>

2. <p><b>Число возможных значений хеш-функции</b></p>

3. <p><b>Количество ухлов в каждом списке таблицы</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0022032

**<p><b> Преобразование входного массива данных произвольной длины в выходную битовую строку фиксированной длины** **носит название:</b></p>**

1. <p><b> Интерпретация </b></p>

2. <p><b> Хеширование </b></p>

3. <p><b> Модуляция </b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0022033

**<p><b>Результат работы функции свёртки носит название: </b></p>**

1. <p><b>Модуль </b></p>

2. <p><b>Контейнер </b></p>

3. <p><b>Хеш</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0022034

**<p><b>К характеристикам алгоритмов хеширования следует отнести:</b></p>**

1. <p><b>Вычислительная сложность </b></p>

2. <p><b>Разрядность</b></p>

3. <p><b>Криптостойкость </b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: AP0022035

**<p><b>К простейшим примерам хеш-функций следует отнести:</b></p>**

1. <p><b>Контрольную сумму </b></p>

2. <p><b>Массив идентификаторов </b></p>

3. <p><b>Ориентированный граф </b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0022036

**<p><b>Что описывает Big-O</b></p>**

1. <p><b>Cегменты</b></p>

2. <p><b>Коллизии </b></p>

3. <p><b>Итераторы</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0022037

**<p><b>Обычная разрядность контрольных сумм составляет:</b></p>**

1. <p><b>32 бита </b></p>

2. <p><b>64 бита </b></p>

3. <p><b>128 бит </b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0022038

**<p><b>Простейшим способом усложнения поиска коллизий является: </b></p>**

1. <p><b>Изменение типизации данных </b></p>

2. <p><b>Увеличение разрядности хеша </b></p>

3. <p><b>Изменение адресации памяти </b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0022039

**<p><b>В каких структурах данных используются хеш-функции?</b></p>**

1. <p><b>хеш-таблицы </b></p>

2. <p><b>декартовы деревья </b></p>

3. <p><b>массивы коллизий </b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: AP0022040

**<p><b>Хеширование применяется: </b></p>**

1. <p><b>Для сверки данных</b></p>

2. <p><b>Для проверки на наличие ошибок </b></p>

3. <p><b>Для проверки парольной фразы </b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: AP0022041

**<p><b>К вариантам адресации в хеш-таблицах следует отнести: </b></p>**

1. <p><b>Прямую </b></p>

2. <p><b>Открытую</b></p>

3. <p><b>Терминальную</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: AP0022042

**<p><b>Ситуация в хеш-таблице, когда для различных ключей получается одно и то же хэш-значение, называется: </b></p>**

1. <p><b>рекурсией </b></p>

2. <p><b>коллизией </b></p>

3. <p><b>сегрегацией </b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0022043

**<p><b>Число хранимых элементов хеш-таблицы делённое на число возможных значений хэш-функции называется: </b></p>**

1. <p><b>Коэффициентом аддитивности хеш-таблицы </b></p>

2. <p><b>Коэффициентом заполнения хеш-таблицы </b></p>

3. <p><b>Коэффициентом маркировки хеш-таблицы</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0022044

**<p><b>Среднее время выполнения операций в хеш-таблице зависит: </b></p>**

1. <p><b>От типа данных</b></p>

2. <p><b>От коэффициента заполнения таблицы </b></p>

3. <p><b>От маркировки идентификаторов</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0022045

**<p><b>Мерой криптостойкости хеш-функции является: </b></p>**

1. <p><b>Вычислительная сложность нахождения коллизии </b></p>

2. <p><b>Степень свободы хеш-функции </b></p>

3. <p><b>Типизация данных хеш-функции</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0022046

**<p><b>Какая хеш-функция по определению не имеет коллизии?</b></p>**

1. <p><b>Когнитивная </b></p>

2. <p><b>Инъективная </b></p>

3. <p><b>Модификативная </b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0022047

**<p><b>Вычислительная невозможность нахождения исходного блока данных по известному значению хеш-функции от этого** **блока носит название: </b></p>**

1. <p><b>Априорность </b></p>

2. <p><b>Необратимость </b></p>

3. <p><b>Вариативность</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0022048

**<p><b>Для устранения коллизий хеш-функций используют: </b></p>**

1. <p><b>Метод цепочек</b></p>

2. <p><b>Метод взаимосвязей </b></p>

3. <p><b>Метод корреляции</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0022049

**<p><b>Какие из приведенных ниже методов используются для устранения коллизий хеш-функций?</b></p>**

1. <p><b>Маркированная адресация</b></p>

2. <p><b>Открытая адресация </b></p>

3. <p><b>Модульная адресация </b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0022050

**<p><b>Из приведенных ниже записей выделите методы устранения коллизий хеш-функций:</b></p>**

1. <p><b>Метод цепочек </b></p>

2. <p><b>Строгая типизация </b></p>

3. <p><b>Открытая адресация </b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: AP0022051

**<p><b>С чего начинается выполнение операция в хеш-таблице?</b></p>**

1. <p><b>С добавления данных</b></p>

2. <p><b>С вычисления хеш-функции от ключа</b></p>

3. <p><b>С заполнения таблицы</b></p>

4. <p><b>С объявления данных</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0022052

**<p><b>Каким свойствам должны соответствовать хеш-таблицы?</b></p>**

1. <p><b>Выполнение операции в хеш-тиблице начинается с вычисления хеш-функции от ключа.</b></p>

2. <p><b>Механизм разрешения коллизий является важной составляющей любой хеш-таблицы</b></p>

3. <p><b>Количество хранимых элементов массива, деленное на число возможных значений хеш-функции, называется коэффицентом заполнения хеш-таблицы и является важным параметром, от которого зависит среднее время выполнения операций.</b></p>

4. <p><b>Все ответы верны.</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: AP0022053

**<p><b>Хеш-таблица это:</b></p>**

1. <p><b>Тип данных</b></p>

2. <p><b>Функция</b></p>

3. <p><b>Обычный массив с необычной адресацией</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0022054

**<p><b>Для чего можно использовать хеш-таблицы?</b></p>**

1. <p><b>Для баз данных телефонных номеров. </b></p>

2. <p><b>Для хранения паролей пользователей. </b></p>

3. <p><b>Для поиска информации о водители лишь по его номеру в водительском удостоверении. </b></p>

4. <p><b>Все ответы верны.</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: AP0022055

**<p><b>Что можно использовать для борьбы с коллизиями?</b></p>**

1. <p><b>Метод цепочек </b></p>

2. <p><b>Открытая индексация </b></p>

3. <p><b>Оба ответа верны.</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0022056

**<p><b>Плюсы использования хеш-таблиц:</b></p>**

1. <p><b>Более удобное хранение пар ключ-значение.</b></p>

2. <p><b>Хеш-таблицы быстрее обычных таблиц.</b></p>

3. <p><b>Оба ответа верны.</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0022057

**<p><b>Суть открытого хеширования заключается в : </b></p>**

1. <p><b> Элементы с разынм хешем попадают в разные ячейки в виде связного списка.</b></p>

2. <p><b> Элементы с разным хешем попадают в одну ячейку в виде связного списка.</b></p>

3. <p><b>Элементы с одинаковым хешем попадают в одну ячейку в виде связного списка.</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0022058

**<p><b>Выберите правильные свойства хеш-таблицы:</b></p>**

1. <p><b> Всегда возвращать один и тот же адрес для одного и того же ключа</b></p>

2. <p><b> Не обязательно возвращает разные адреса для разных ключей</b></p>

3. <p><b> Использует все адресное пространство с одинаковой вероятностью</b></p>

4. <p><b> Быстро вычислять адрес</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: AP0022059

**<p><b>Какие существуют виды хеширования?</b></p>**

1. <p><b>Статическое</b></p>

2. <p><b>Динамическое</b></p>

3. <p><b>Обычное</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: AP0022060

**<p><b>Что является результатом хеширования?</b></p>**

1. <p><b>хеш-код</b></p>

2. <p><b>хеш-сумма</b></p>

3. <p><b>хеш</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: AP0022061

**<p><b>Как называется процесс получения индексов хеш-таблицы?</b></p>**

1. <p><b>Хеш</b></p>

2. <p><b>Хеш-функция</b></p>

3. <p><b>Хеширование</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0022062

**<p><b>Что значит “хорошая хеш-функция”?</b></p>**

1. <p><b>Вычисляется достаточно быстро</b></p>

2. <p><b>Сводит к минимуму число коллизий</b></p>

3. <p><b>Оба варианта верны.</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0022063

**<p><b>Что называется хеш-функцией?</b></p>**

1. <p><b>Хешированная функция</b></p>

2. <p><b>Функция с хешом.</b></p>

3. <p><b>Матическое преобразование информации в короткую, определенной длины строку.</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0022064

**<p><b>Практическое применение хеш-таблиц:</b></p>**

1. <p><b>Таблица символов компилятора.</b></p>

2. <p><b>Каталог книг.</b></p>

3. <p><b>Оба варианта верны.</b></p>

4. <p><b>Нет верного ответа.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0022065

**<p><b>Выберите верные утверждения для сортировки пузырьком</b></p>**

1. <p><b>Сложность алгоритма O(n\*n)</b></p>

2. <p><b>Сложность алгоритма O(n\*log(n))</</b></p>

3. <p><b>Cоседние элементы некоторой последовательности чисел сравниваются между собой</b></p>

4. <p><b>Весь массив в процессе сортировки делится на две части: упорядоченную и неупорядоченную</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: AP0023001

**<p><b>Выберите верные утверждения для сортировки Хоара</b></p>**

1. <p><b>Сложность алгоритма O(n\*n)</b></p>

2. <p><b>Сложность алгоритма O(n\*log(n))</b></p>

3. <p><b>Cоседние элементы некоторой последовательности чисел сравниваются между собой</b></p>

4. <p><b>Массив делится на две части относительно некоторого значения, называемого *медианой*.</b></p>

Ответ: 2, 4

Комментарий: AP0023002

**<p><b>Быстрая сортировка Хоара не является рекурсивным алгоритмом</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0023003

**<p><b>Что описывает Big-O</b></p>**

1. <p><b>Направление функции</b></p>

2. <p><b>Насколько быстро работает алгоритм</b></p>

3. <p><b>Происхождение алгоритма</b></p>

4. <p><b>Имя алгоритма</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0023004

**<p><b>Выберите верные утверждения для сортировки методом простой вставки</b></p>**

1. <p><b>Сложность алгоритма O(n\*n)</b></p>

2. <p><b>Сложность алгоритма O(n\*log(n))</</b></p>

3. <p><b>Весь массив в процессе сортировки делится на две части: упорядоченную и неупорядоченную.</b></p>

4. <p><b>Массив делится на две части относительно некоторого значения, называемого *медианой*.</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: AP0023005

**<p><b>Какой алгоритм из нижеперечисленных будет самым производительным, если дан уже отсортированный массив?</b></p>**

1. <p><b>Сортировка вставками</b></p>

2. <p><b>Сортировка слиянием</b></p>

3. <p><b>Быстрая сортировка</b></p>

4. <p><b>Пирамидальная сортировка</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0023006

**<p><b>Для какой сортировки используется следующий алгоритм: для каждой пары индексов производится обмен, если элементы расположены не по порядку</b></p>**

1. <p><b>Пирамидальная</b></p>

2. <p><b>Пузырьком</b></p>

3. <p><b>Вставками</b></p>

4. <p><b>Слиянием</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0023007

**<p><b>Какой из следующих алгоритмов относится к Алгоритмам неустойчивой сортировки?</b></p>**

1. <p><b>Сортировка слиянием</b></p>

2. <p><b>Сортировка пузырьком</b></p>

3. <p><b>Сортировка вставками</b></p>

4. <p><b>Сортировка выбором</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: AP0023008

**<p><b>Какой из следующих алгоритмов относится к Алгоритмам устойчивой сортировки?</b></p>**

1. <p><b>Пирамидальная сортировка</b></p>

2. <p><b>Быстрая сортировка</b></p>

3. <p><b>Сортировка вставками</b></p>

4. <p><b>Сортировка выбором</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0023009

**<p><b>Для какой сортировки используется следующий алгоритм: поиск наименьшего или наибольшего элемента и помещение его в начало или конец упорядоченного списка.</b></p>**

1. <p><b>Выбором</b></p>

2. <p><b>Слиянием</b></p>

3. <p><b>Вставками</b></p>

4. <p><b>Пузырьком</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0023010

**<p><b>Для какой сортировки используется следующий алгоритм: превращаем список в кучу, берём наибольший элемент и добавляем его в конец списка.</b></p>**

1. <p><b>Пирамидальная</b></p>

2. <p><b>Слиянием</b></p>

3. <p><b>Выбором</b></p>

4. <p><b>Подсчетом</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0023011

**<p><b>Для какой сортировки используется следующий алгоритм: выстраиваем первую и вторую половину списка отдельно, а затем объединяем упорядоченные списки.</b></p>**

1. <p><b>Вставками</b></p>

2. <p><b>Быстрая</b></p>

3. <p><b>Слиянием</b></p>

4. <p><b>Поразрядная</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0023012

**<p><b>Укажите верное утверждение для Быстрой сортировки:</b></p>**

1. <p><b>широко известен как быстрейший из известных для упорядочения больших случайных списков</b></p>

2. <p><b>использует сортировку вставками и сортировку слиянием</b></p>

3. <p><b>сочетание быстрой и пирамидальной сортировки</b></p>

4. <p><b>использует диапазон чисел сортируемого массива (списка) для подсчёта совпадающих элементов</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0023013

**<p><b>Для сортировки вставками характерно следующее:</b></p>**

1. <p><b>перебор элементов в неотсортированной части массива и дальнейшее перемещение каждого элемента в отсортированную часть массива на нужное место</b></p>

2. <p><b>происходит сравнение соседних элементов и обмен местами, если следующий элемент меньше предыдущего</b></p>

3. <p><b>перебор элементов в неотсортированной части массива и обмен местами максимального и последнего элементов</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0023014

**<p><b>Сортировка выбором происходит следующим образом:</b></p>**

1. <p><b>на первом этапе в массиве выбирается некоторый опорный элемент. На втором этапе все элементы, которые больше опорного перемещаются вправо, а те, которые меньше – влево</b></p>

2. <p><b>перебор элементов в неотсортированной части массива и обмен местами максимального и последнего элементов. Сортировка продолжается, пока неотсортированная часть массива не уменьшится до одного элемента</b></p>

3. <p><b>на первом этапе массив разбивается на две равные части. Затем происходит их рекурсивная сортировка и слияние</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0023015

**<p><b>Определение сложности алгоритма сортировки является</b></p>**

1. <p><b>нотация</b></p>

2. <p><b>итерация</b></p>

3. <p><b>спецификация алгоритма</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0023016

**<p><b>Параметры основной оценки алгоритма сортировки</b></p>**

1. <p><b>время</b></p>

2. <p><b>память</b></p>

3. <p><b>длина кода</b></p>

4. <p><b>устойчивость</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: AP0023017

**<p><b>Почему алгоритмы быстрых сортировок не дают большого выигрыша при малых размерах массивов?</b></p>**

1. <p><b>предварительная подготовка к сортировке</b></p>

2. <p><b>сложность выполнения</b></p>

3. <p><b>меньшее количество операций</b></p>

4. <p><b>больший размер кода</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0023018

**<p><b>Чтобы алгоритм бинарного поиска работал правильно, нужно, чтобы массив (список) был</b></p>**

1. <p><b>отсортированным</b></p>

2. <p><b>несортированным</b></p>

3. <p><b>в куче</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0023019

**<p><b>Какой алгоритм из нижеперечисленных будет самым производительным, если дан уже отсортированный массив?</b></p>**

1. <p><b>сортировка слиянием</b></p>

2. <p><b>сортировка вставками</b></p>

3. <p><b>быстрая сортировка</b></p>

4. <p><b>пирамидальная сортировка</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0023020

**<p><b>На какой сортировке основана сортировка Шелла?</b></p>**

1. <p><b>вставками</b></p>

2. <p><b>перестановками</b></p>

3. <p><b>отбором</b></p>

4. <p><b>Хоара</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: AP0023021

**<p><b>Какая сортировка является самой неэффективной из представленных?</b></p>**

1. <p><b>отбором</b></p>

2. <p><b>Шелла</b></p>

3. <p><b>пузырьковая</b></p>

4. <p><b>вставками</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: AP0023022

**<p><b>Какой метод сортировки требует выделения дополнительной памяти?</b></p>**

1. <p><b>сортировка выбором</b></p>

2. <p><b>сортировка слиянием</b></p>

3. <p><b>сортировка пузырьком</b></p>

4. <p><b>сортировка вставками</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: AP0023023

**<p><b>В С++ внутри какого цикла можно объявлять и инициализировать переменную управления циклом?</b></p>**

1. <p><b>Внутри цикла while</b></p>

2. <p><b>Внутри цикла do-while</b></p>

3. <p><b>Внутри цикла for</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60401

**<p><b>В следующей строке говорится, что:<br>if(ch != ' '&amp;&amp; ch != '\\n' &amp;&amp; ch != ' \\t' &amp;&amp; word == NO)</b></p>**

1. <p><b>«Если содержимое ch-не пробел, и не новая строка, и не табуляция, и не первое слово»</b></p>

2. <p><b>«Если содержимое ch-не пробел, и не новая строка, и не табуляция, и не первый символ слова»</b></p>

3. <p><b>«Если содержимое ch-не пробел, и не предыдущая строка, и не табуляция, и не первый символ слова»</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60396

**<p><b>Выберите верные для цикла for высказывания.</b></p>**

1. <p><b>Инициализация выполняется 1 раз перед работой цикла</b></p>

2. <p><b>Это цикл с постусловием</b></p>

3. <p><b>Выполнение оператора зависит от истинности условия</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60389

**<p><b>Дан пример цикла for:<br>For (count=1;count&lt;=NUMBER;COUNT++). Какое выражение используется для проверки условия?</b></p>**

1. <p><b>Count=1</b></p>

2. <p><b>Count&lt;=NUMBER</b></p>

3. <p><b>Count++</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60388

**<p><b>Для каких операторов точно известна точка перехода?</b></p>**

1. <p><b>goto</b></p>

2. <p><b>Break и continue</b></p>

3. <p><b>Break и exit()</b></p>

4. <p><b>Exit и continue</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60383

**<p><b>Для чего во внутреннем цикле используется оператор settextposition()?</b></p>**

1. <p><b>Для переноса курсора на другую строку</b></p>

2. <p><b>Для фиксирования курсора на той же строке</b></p>

3. <p><b>Для перехода во внешний цикл</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60399

**<p><b>Для чего используется оператор break?</b></p>**

1. <p><b>Для выхода из некоторого цикла до того, как условие проверки получит значение ЛОЖЬ</b></p>

2. <p><b>Для выхода из цикла в тех случаях, когда заданы два разных условия прекращения его работы</b></p>

3. <p><b>Приводит к игнорированию всех следующих за ним операторов</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60418

**<p><b>Если необходимо закончить программу до того, как выполнились все ее операторы или условия, то какую функцию используют?</b></p>**

1. <p><b>Continue</b></p>

2. <p><b>Goto</b></p>

3. <p><b>Break</b></p>

4. <p><b>Exit</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60394

**<p><b>Какая функция выводит текст на экран в графическом режиме?</b></p>**

1. <p><b>Outtext()</b></p>

2. <p><b>Settextposition()</b></p>

3. <p><b>Gettexposition()</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60398

**<p><b>Какая функция читает первый встретившийся символ независимо от того, является ли он алфавитным, пробелом и т.д.?</b></p>**

1. <p><b>getchar()</b></p>

2. <p><b>putchar ()</b></p>

3. <p><b>gets()</b></p>

4. <p><b>puts()</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60387

**<p><b>Какие операторы цикла относятся к стандартному набору операторов в С ?</b></p>**

1. <p><b>while, </b></p>

2. <p><b>for</b></p>

3. <p><b>do-while</b></p>

4. <p><b>goto </b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60384

**<p><b>Какой из этих циклов с постусловием?</b></p>**

1. <p><b>While</b></p>

2. <p><b>Do-while</b></p>

3. <p><b>for</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60381

**<p><b>Почему лучше использовать циклы с предусловием?</b></p>**

1. <p><b>«Лучше посмотреть, куда вы прыгаете, до прыжка, а не после»</b></p>

2. <p><b>Программу легче читать, если проверяемое условие находится в начале цикла</b></p>

3. <p><b>Важно, чтобы тело цикла игнорировалось полностью, если условие вначале не выполняется</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60416

**<p><b>Сколько раз, как минимум, выполняется тело цикла do while?</b></p>**

1. <p><b>Ни разу</b></p>

2. <p><b>Один раз</b></p>

3. <p><b>Два раза</b></p>

4. <p><b>Много раз</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60411

**<p><b>Чем является WORD в следующей записи:<br>While (ibit \_pozition&lt;=WORD){<br>If ((ivalue&gt;&gt;(WORD-IBIT\_POZITION)&amp; umask?</b></p>**

1. <p><b>Переменной</b></p>

2. <p><b>Константой</b></p>

3. <p><b>Указателем</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60385

**<p><b>Чем являются файлы conio.h и graph.h ?</b></p>**

1. <p><b>Начальными</b></p>

2. <p><b>Предшественными</b></p>

3. <p><b>Заголовочными</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60397

**<p><b>Что выполняет функция exit()?</b></p>**

1. <p><b>Завершает программу</b></p>

2. <p><b>Выполняет запись во все открытые для записи файлы</b></p>

3. <p><b>Закрывает все открытые файлы</b></p>

4. <p><b>Выполняет запись во все открытые файлы</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60421

**<p><b>Что делает оператор EXIT\_SUCCESS?</b></p>**

1. <p><b>Возвращает значение, которое сообщает об ошибке</b></p>

2. <p><b>Возвращает значение НОЛЬ</b></p>

3. <p><b>Возвращает неправильно введенное значение</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60408

**<p><b>Что может инициализировать первое выражения в цикле for?</b></p>**

1. <p><b>Переменную</b></p>

2. <p><b>Оператор printf()</b></p>

3. <p><b>Тип данных</b></p>

4. <p><b>Getchar()</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60414

**<p><b>Что нужно сделать для превращения цикла while в цикл for ?</b></p>**

1. <p><b>Осуществить инициализацию некоторых выбранных переменных</b></p>

2. <p><b>Включить в тело цикла операторы, корректирующие значения переменных</b></p>

3. <p><b>Выполнить операцию присваивания</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60403

**<p><b>Что определяет знак «+» ?</b></p>**

1. <p><b>Мультипликативную операцию присваивания</b></p>

2. <p><b>Аддитивную операцию присваивания</b></p>

3. <p><b>Возрастание величины в арифметической прогрессии</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60390

**<p><b>Что показывает значение функции isascii ?</b></p>**

1. <p><b>Показывает, относится ли введенный символ к набору допустимых ASCII-символов</b></p>

2. <p><b>Относится ли введенный символ к печатным символам</b></p>

3. <p><b>Анализирует введенные символы</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60406

**<p><b>Что получается вследствие работы следующего цикла?<br>Iodd\_sum=0<br>For(iodd\_value=1;iodd\_value&lt;=9;iodd\_value+=2)<br>Iodd\_sum+=iodd\_value;</b></p>**

1. <p><b>Переменная управления циклом iodd\_value инициализируется значением 1 и увеличивается на 2</b></p>

2. <p><b>Переменная управления циклом iodd\_sum инициализируется значением 1 и увеличивается на 2</b></p>

3. <p><b>Переменная управления циклом iodd\_sum инициализируется значением 2 и увеличивается на 1</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60409

**<p><b>Что происходит в следующем примере?<br>Isum=0;<br>For(ivalue=1; ivalue&lt;=5: ivalue++)<br>Isum+=ivalue;</b></p>**

1. <p><b>Суммирование первых 5-ти чисел</b></p>

2. <p><b>Подсчет суммы</b></p>

3. <p><b>Инициализация переменной isum значением 0.</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60400

**<p><b>Что такое псевдокод?</b></p>**

1. <p><b>Способ выражения смысла программ на упрощенном языке </b></p>

2. <p><b>Является некоторым аналогом языка машины</b></p>

3. <p><b>Является языком машины</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60417

**<p><b>**Цикл While называется циклом …**</b></p>**

1. <p><b> с заданным количеством шагов</b></p>

2. <p><b>с предусловием</b></p>

3. <p><b>с постусловием</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60417

**<p><b>**Синтаксис цикла forследующий : **</b></p>**

1. <p><b> for(инициализация; коррекция ;проверка\_условия)

оператор; </b></p>

2. <p><b> for(инициализация; проверка\_условия; коррекция)

оператор; </b></p>

3. <p><b> for(проверка\_условия; инициализация; коррекция)

оператор;</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60417

**<p><b>** Если нужно выполнить несколько операторов, то для их объединения с управляющей структурой цикла необходимы скобки:**</b></p>**

1. <p><b>[] </b></p>

2. <p><b> ()</b></p>

3. <p><b> {}</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60417

**<p><b>** Позволяя включать в спецификацию цикла «for» несколько инициализирующих или корректирующих выражений, операция «запятая» : **</b></p>**

1. <p><b> уменьшает гибкость использования цикла for </b></p>

2. <p><b> увеличивает гибкость использования цикла for </b></p>

3. <p><b> оставляет неизменной гибкость использования цикла for </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60417

**<p><b>** При пропуске операторов до конца тела цикла следует использовать оператор.. **</b></p>**

1. <p><b> atexit </b></p>

2. <p><b> break </b></p><

3. p><b> continue </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60417

**<p><b>** Если условное выражение отсутствует, **</b></p>**

1. <p><b> оно считается ложным</b></p>

2. <p><b> оно считается истинным </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60417

**<p><b>** В отличие от оператора while, цикл do…while : **</b></p>**

1. <p><b> cначала выполняет тело цикла, а затем уже осуществляет проверку условия на истинность. </b></p>

2. <p><b> cначала осуществляет проверку условия на истинность, а затем уже выполняет тело цикла. </b></p>

3. <p><b> выполняет тело цикла, не осуществляя проверку условия на истинность .</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60417

**<p><b>** Операция пост-инкремента(i++) ... **</b></p>**

1. <p><b> возвращает значение переменной i до выполнения этого инкремента. </b></p>

2. <p><b> возвращает значение уже измененной переменной </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60417

**<p><b>**Чему будет равна переменная a, после выполнения этого кода :  int a; for(a = 0; a < 10; a++) { cout << a;}?**</b></p>**

1. <p><b> 1 2 3 4 5 6 7 8 9 </b></p>

2. <p><b>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 </b></p>

3. <p><b> 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 </b></p>

4. <p><b>0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60417

**<p><b>**Тело любого цикла выполняется до тех пор, пока его условие ...</b**></p>**

1. <p><b>ложно </b></p>

2. <p><b> у цикла нет условия</b></p>

3. <p><b>истинно </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60417

**<p><b>** Как нужно изменить данный код, чтобы вывелось 20 звездочек «\*»?

<br> Данный код : <br> int i, N = 20; <br> for(i = 0; i < N; i--) <br>printf("\*");</br> **</b></p>**

1. <p><b><br> int i, N = 40; <br> for(i = 0; i < N; i--)<br> printf("\*");</br> </b></p>

2. <p><b><br> int i, N = 20; <br> for(i = 20; i < N; i--)<br> printf("\*");</br> </b></p>

3. <p><b><br> int i, N = 20; <br> for(i = 19; i < N; i--)<br> printf("\*");</br> </b></p>

4. <p><b><br> int i, N = 20; <br> for(i = 0; i < N; N--)<br> printf("\*");</br> </b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60417

**<p><b>**В способе записи цикла while необходимо ..**</b></p>**

1. <p><b> прописать внутри цикла условие, а все остальные параметры записываются вне цикла</b></p>

2. <p><b> прописать внутри цикла параметры, а условие записывается вне цикла </b></p>

3. <p><b> прописать условие и параметр внутри цикла </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60417

**<p><b>** Полное число исполнений внутреннего цикла, всегда равно **</b></p>**

1. <p><b> сумме числа итераций внутреннего цикла и произведения чисел итераций всех внешних циклов </b></p>

2. <p><b> произведению числа итераций внутреннего цикла на сумму чисел итераций всех внешних циклов </b></p>

3. <p><b> произведению числа итераций внутреннего цикла на произведение чисел итераций всех внешних циклов </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60417

**<p><b>** Циклы,организованные в теле другого цикла, называются... **</b></p>**

1. <p><b>внутренними </b></p>

2. <p><b> вложенными </b></p>

3. <p><b>скрытыми </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60417

**<p><b>** Если i = 5, какой будет результат?

<br> while (i <=5) <br>{<br> <br> cout << (--i)-- << " "; <br> if ( i < 2) break; <br> }</br>

**</b></p>**

1. <p><b>цикл ни разу не будет выполнен </b></p>

2. <p><b> 4 3 2 1</b></p>

3. <p><b> 4 3 2</b></p>

4. <p><b> 4 2 1</b></p>

5. <p><b>4 2 </b></p>

6. <p><b>цикл будет выполняться бесконечно  </b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60417

**<p><b>**Что означает запись for (;;);? **</b></p>**

1. <p><b> цикл, который не выполняется ни разу</b></p>

2. <p><b> ошибка компиляции</b></p>

3. <p><b> бесконечный цикл </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60417

**<p><b>**Что означает запись while (false);?**</b></p>**

1. <p><b> бесконечный цикл</b></p>

2. <p><b> цикл,который не выполняется ни разу </b></p>

3. <p><b>ошибка компиляции </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60417

**<p><b>**Где произойдет зацикливание программы?**</b></p>**

1. <p><b>for (int iCount = 0; iCount <= 4;); </b></p>

2. <p><b>while (true); </b></p>

3. <p><b> while (false);</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60417

**<p><b>**Укажите каким будет результат вычисления цикла? <br> int m = 2, n = 5; <br> while (m <= 3) <br> {<br> while (m <= n) <br> {<br> n = m; <br> break; <br> }<br> break; <br> m++; <br> } </br> **</b></p>**

1. <p><b>m = 2; n = 10;  </b></p>

2. <p><b>m = 120; n = 30;  </b></p>

3. <p><b> m = 2; n = 2;  </b></p>

4. <p><b>m = 0; n = 2; </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60417

**<p><b> Какое утверждение верное?</b></p>**

1. <p><b>  В цикле for может быть только один счетчик</b></p>

2. <p><b> Цикл for не может быть бесконечным </b></p>

3. <p><b> Цикл While может быть не выполнен ни разу</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60417

**<p><b> Сколько раз выполнится цикл** <br>  **for (int i=0; i&lt;3; i++)?**</br> **</b></p>**

1. <p><b> 2</b></p>

2. <p><b>3 </b></p>

3. <p><b>4 </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60417

**<p><b>**Если условие продолжения цикла не определено на момент начала цикла, какой тип циклов предпочтительно использовать?**</b></p>**

1. <p><b>  Цикл с параметром for </b></p>

2. <p><b>- Цикл с предусловием while </b></p>

3. <p><b> Цикл с постусловием do-while </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60417

**<p><b>**Сколько операторов break и/или contunue может быть записано в теле цикла?**</b></p>**

1. <p><b>Сколько угодно </b></p>

2. <p><b>Только один break или один continue </b></p>

3. <p><b>Только один break или один continue, но не оба одновременно </b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60417

**<p><b>**Вложенные циклы часто применяюся для:**</b></p>**

1. <p><b> Реализации сложных алгоритмов обработки одномерных данных, типа сортировки и т.п.</b></p>

2. <p><b>Ускорения работы программы за счет выполнения внутренних и внешних циклов на отдельных ядрах процессора </b></p>

3. <p><b>При любой необходимости создать реализовать одну повторяющуюся операцию внутри другой повторяющейся операции </b></p>

4. <p><b>Обработки изначально многомерных данных, типа матриц и т.п. </b></p>

5. <p><b>Усложнения структуры программы в целях улучшения защищенности кода от плагиата </b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60417