

1. Care din următoarele sunt evenimente într-un program pilotat de evenimente?

- a) Click de mouse
- b) Deplasarea mouse-ului (mouse move)
- c) Acționarea barei de derulare
- d) Nici unul

2. Testarea aplicațiilor pilotate de evenimente este mai simplă decât a programelor care folosesc alte paradigme.

- a) Adevărat
- b) Fals

3. Care din cele enumerate nu sunt controale?

- a) Operatorul if
- b) Acționare de tastă

4. Elementele interfeței grafice mai sunt cunoscute sub numele de

- a) Controale
- b) Handlere
- c) Evenimente
- d) Obiecte

5. Bifați variantele corecte pentru ID de elemente GUI

- a) moveBtn
- b) 3MOVE
- c) Move btn
- d) MOVEBTN

6. Bifați varianta cu cea mai corectă definiție pentru funcție de tipul callback

- a) Funcție specificată ca parte a unui Event Listener; aceasta este scrisă de programator, dar apelată de sistem ca rezultat al unui declanșator de eveniment

- b) Activitatea de programare care să facă ca aplicația dvs să răspundă la evenimente prin declanșarea funcțiilor.
- c) Program conceput pentru a rula blocuri de cod sau funcții ca răspuns la evenimentele specificate (ca de exemplu, un clic de mouse)
- d) O comandă (onEvent în App Lab) care poate fi configurată pentru a declanșa o funcție atunci când un anumit tip de eveniment are loc pe un anumit element GUI.

7. Bifați varianta cu cea mai bună definiție a noțiunii de program pilotat de evenimente:

- a) Funcție specificată ca parte a unui Event Listener; este scris de programator, dar apelat de sistem ca rezultat al unui declanșator de eveniment
- b) Activitatea de programare care să facă ca aplicația dvs să răspundă la evenimente prin declanșarea funcțiilor.
- c) Program conceput pentru a rula blocuri de cod sau funcții ca răspuns la evenimentele specificate (ca de exemplu, un clic de mouse)
- d) O comandă (onEvent în App Lab) care poate fi configurată pentru a declanșa o funcție atunci când un anumit tip de eveniment are loc pe un anumit element GUI.

8. Bifați dispozitivele de intrare:

- a) Tastatura
- b) Ploterul
- c) Imprimanta
- d) Mouse-ul

9. GUI este abrevierea pentru

- a) Nici una
- b) Interfața grafică uniformă
- c) Interfața grafică unimodală
- d) Interfața grafică a utilizatorului

10. Care din următoarele este/sunt exemplu/exemple de element al interfeței grafice:

a) Click de mouse

b) Nici una

c) Buton

d) Imagine

11. Ar fi corect să descriem un sistem de operare ca o aplicație event driven?

a) Adevărat

b) Fals

12. O aplicație pilotată de evenimente este obligată să proceseze toate evenimentele care sunt generate în timpul sesiunii de lucru cu această aplicație?

a) Doar cele care vor fi programatorul

b) Doar cele care vrea beneficiarul

c) Toate variantele sunt incorecte

d) Beneficiarul împreună cu programatorul vor stabili care evenimente trebuie tratate

13. Din care categorie de elemente sunt butoanele?

a) GUI

b) Control

c) Comandă

d) Meniu

14. Bifați variantele care sunt motivații pentru a scrie programe pilotate de evenimente.

a) Codul event driven este mai simplu și mai ușor de elaborat

b) Limbajele event driven sunt mai ieftine pentru dezvoltarea de cod

c) Programatorii scriu mai ușor cod folosind limbaje PPE

d) Folosind limbaje din categoria event driven este mai ușor de dezvoltat secții modulare de cod.

15. Care din caracteristicile enumerate este proprietate a programelor pilotate de evenimente?

a) **Dinamism**

b) Nici una

c) **Bine structurate**

d) **Execuții impredictibile asociate cu anu mite provocări**

16. Este oare adevărată afirmația: Odată cu apariția PPE nu mai sunt necesare limbajele de programare imperativă.

a) Adevărat

b) **Fals**

17. Care este principalul obiect (în sens POD) al unei aplicații PPE?

a) Butonulstart

b) Funcția WinMain

c) Meniul

d) **Fereastra**

18. Bifați varianta cu cea mai bună definiție a noțiunii de gestionare a unui eveniment (Event handling):

a) Funcție specificată ca parte a unui Event Listener; acesta este scris de programator, dar apelat de sistem ca rezultat al unui declanșator de eveniment

b) **Activitatea de programare care să facă ca aplicația dvs să răspundă la evenimente prin declanșarea funcțiilor.**

c) Program conceput pentru a rula blocuri de cod sau funcții ca răspuns la evenimentele specificate (ca de exemplu, un clic de mouse)

d) comandă (onEvent În App Lab) care poate fi configurată pentru a declanșa o funcție atunci când un anumit tip de eveniment are loc pe un anumit element GUI.

19. Bifați varianta cu cea mai bună definiție a noțiunii de gestionare a unui ascultător de eveniment (Event Listener):

- a) Funcție specificată ca parte a unui Event Listener; acesta este scris de programator, dar apelat de sistem ca rezultat al unui declanșator de eveniment
- b) Activitatea de programare care să facă ca aplicația dvs să răspundă la evenimente prin declanșarea funcțiilor.
- c) Program conceput pentru a rula blocuri de cod sau funcții ca răspuns la evenimentele specificate (ca de exemplu, un clic de mouse)
- d) comandă (onEvent în App Lab) care poate fi configurată pentru a declanșa o funcție atunci când un anumit tip de eveniment are loc pe un anumit element GUI.

20. Toate evenimentele într-un program provin de la utilizator:

- a) Adevărat
- b) Fals

21. Bifați afirmațiile incorecte:

- a) Evenimentele sunt întreruperi generate de un periferic sau hardware de sistem
- b) Evenimentele sunt mesaje generate de o altă aplicație
- c) Nici unul din cele enumerate
- d) Evenimentele sunt mesaje generate de sistemul de operare

22. Care informații sunt transmise handlerului de eveniment de către dispecer?

- a) Informațiile transmise handler-ului evenimentului de către dispecer vor varia, dar vor include date suficiente pentru a permite codului care tratează evenimentul să ia toate măsurile necesare.
- b) Informațiile transmise handler-ului evenimentului de către dispecer vor specifica cine este stăpânul evenimentului
- c) Informațiile transmise handler-ului evenimentului de către dispecer vor specifica cine este utilizatorul aplicației
- d) Informațiile transmise handler-ului evenimentului de către dispecer vor specifica cine așteaptă rezultatul procesării evenimentului.

23. Pentru ce este concepută o aplicație bazată pe evenimente?

- a) Pentru a dezvolta aplicații simple

- b) Pentru a dezvolta aplicații ușor de testat
- c) PPE este o extensie a programării controlate de htreruperi, de tipul celor folosite în SO sau în sistemele incorporate
- d) O aplicație bazată pe evenimente este concepută pentru a recepționa evenimentele pe măsura apariției și a le procesa, folosind proceduri adecvate de tratare.

24. Bifați caracteristicile unui eveniment:

- a) Ceva ce are loc (se întâmplă)
- b) Este un elemmt al interfeței grafice
- c) Poate fi declanșat în orice moment al execuției programului
- d) Poate fi cauzat de utilizator sau calculator

25. Care este destinația funcției LoadIcon?

- a) Încarcă o pictogramă
- b) Încarcă o pictogramă în zona client
- c) Permite procesarea unei icorițe
- d) Dă posibilitatea să modificăm o pictogramă

26. Care opțiuni sunt caracteristici pentru funcția DefWindowProc?

- a) Execută operațiile prestabilite
- b) Dacă un mesaj nu are un event handler pentru tratare în procedura de fereastră, el este returnat acestei funcții.
- c) Definește procedura de fereastră a aplicației
- d) Împreună cu sistemul de operare tratează mesajele, pentru care programatorul nu a scris cod.

27. Bifați opțiunea corectă: Care este tipul funcției WinMain?

- a) WINAPI
- b) CALLBACK

28. Câte câmpuri are structura RECT?

- a) 5
- b) 6

c) 2

d) 4

29. Care este destinația funcției UpdateWindow?

a) Forțează aplicația să-și actualizeze zona client

b) Trimite un mesaj WM_PAINT procedurii de fereastră

c) Toate răspunsurile sunt greșite

d) Actualizează mediul de execuție al ferestrei

30. Este recomandat să nu păstrați variabilele handle ale contextelor de dispozitiv de la un mesaj la altul. Totuși există excepții.

a) Cu excepția CreateDC

b) Cu excepția ClassDC

c) Cu excepția CreateCompatibleDC

d) Cu excepția OwnDC

31. Când este apelată funcția GetDC?

a) Obținem variabila handle contextului de dispozitiv apelând funcția GetDC atunci când avem nevoie de DC în alte scopuri, cum ar fi obținerea unor informații despre contextual de dispozitiv.

b) Pentru a obține variabila handle a unui context de dispozitiv în timpul prelucrării altor mesaje decât WM_PAINT apelând funcția GetDC

c) Este obligator să apelăm funcția ReleaseDC atunci când nu mai avem nevoie de variabila handle a contextului de dispozitiv.

d) Nu este obligator să apelăm funcția ReleaseOC atunci când nu mai aveți nevoie de variabila handle a contextului de dispozitiv, deoarece sistemul de operare oricum va elibera hdc

32. Câte categorii de fonturi există din punctul de vedere al dimensiunii caracterelor?

a) 10

b) 2

c) 5

d) Mai mult de 100

33. Dacă valoarea lui `cxChar` este 10, care va fi valoarea lui `cxCaps` calculată folosind relația $cxCaps = (tm.tmPitchAndFamily \& 1 ? 3 : 2) * cxChar / 2$; pentru un font cu dimensiune variabilă?

- a) 20
- b) 10
- c) Toate sunt greșite
- d) 15

34. Care este valoarea de adevăr a afirmației: Programul poate să valideze orice porțiuni dreptunghiulară din zona client, apelând funcția `ValidateRect`. Dacă în urma acestui apel întreaga zonă invalidă este validată, toate mesajele `WM_PAINT` aRate în coada de așteptare sunt șterse.

- a) Adevărat
- b) Fals

35. Din ce categorie fac parte funcțiile `BeginPaint` și `EndPaint`?

- a) Nici una
- b) Funcții care lucrează cu obiecte GDI
- c) Funcții care obțin informații despre contatul de dispozitiv
- d) Funcții care dăunează ceva

36. Bifați afirmațiile corecte:

- a) În mod prestabilit desenarea se face folosind ca unități de măsură pixelii
- b) Modurile de mapare GDI vă permit să desenați folosind ca unitate de măsură inci (sau fracțiuni de inci), milimetri sau orice altă unitate de măsură
- c) Modurile de mapare GDI vă permit să desenați folosind ca unitate de măsură kilogramul
- d) Modurile de mapare GDI vă permit să desenați folosind ca unitate de măsură metrul cub

37. Bifați opțiunile care reprezintă valori prestabilite de attribute ale DC.

- a) `MM_TEXT`
- b) `BLACK_BRUSH`

c) WHITE_BRUSH

d) WHITE_PEN

38. Bifați opțiunile care reprezintă stiluri iPenStyle corecte:

a) PS_DOTDOT, PS_NULL PS_INSIDEFRAME

b) PS_SOLID, PS_DASH, PS_DOT, PS_EXSIDEFRAME

c) PS_SOLID, PS_DASH, PS_DOT, PS_DASHDOT

d) PS_DASHDOTDOT, PS_NULL, PS_INSIDEFRAME

39. Bifați afirmația/afirmațiile corectă/corecte referitoare la funcțiile CreatePen și CreatePenIndirect

a) Creează penițe logice care nu au nici o legătură cu contextual de dispozitiv până când nu apelați funcția SelectObject

b) Nu au nevoie de variabilă handle a contextului de dispozitiv

c) Au nevoie de variabilă handle a contextului de dispozitiv

d) Puteți să folosiți aceeași peniță logică pentru mai multe dispozitive, cum ar fi imprimanta și ecranul

40. Bifați afirmațiile corecte:

a) Curbele Bezier au puncta de singularitate

b) Puteți să manipulați curba până când ajunge la o formă apropiată de cea dorită

c) Curba este întotdeauna tangent la linia trasată de la primul punct final, la primul punct de control și are întotdeauna aceeași direcție cu această linie

d) Curbele Bezier sunt întotdeauna ancorate în cele două puncte finale

41. Cum poate fi aflată starea curentă a unei taste?

a) Folosind funcția GetAsyncKeyState

b) Cu ajutorul lui IParam

c) Cu ajutorul GetkeyState

d) Cu ajutorul wParam

42. Bifați opțiunile care corespund afirmațiilor adevărate, despre tastele moarte (dead keys)

a) Nu pot crea singure caractere

b) Sunt folosite pentru adăugarea semnelor diacritice la o literă

c) Programul este obligat să prelucraze mesajul WM_DEADCHAR

d) Atunci când utilizatorul apasă o tastă moartă, procedura de fereastră nu primește nici un mesaj

43. Ce reprezintă o apăsare de tastă legată de funcții de sistem?

a) Combinații cu tasta Ctrl

b) Combinații cu tasta Alt

c) Combinații cu tasta Shift

d) Altceva, lipsăaici

44. Bifați opțiunea care corespunde valorii de adevăr a afirmației: Preluarea codului de mouse pentru tratarea mesajelor de la barele de derulare este o soluție foarte bună, deoarece dacă vom dori vreodată să modificăm logica de funcționare a barelor de derulare vom face aceleași modificări și în codul de tratare a mesajului WM_KEYDOWN

a) Adevărat

b) Fals

45. Care este valoarea de adevăr a afirmației: La creare, cursorul de editare nu este afișat.

a) Adevărat

b) Fals

46. Câte mesaje de mouse cu trei butoane sunt destinate pentru zona non-client a ferestrei?

a) 8

b) 9

c) 10

d) 11

47. Bifați afirmațiile corecte:

a) Valoarea parametrului wParam pentru un mesaj de mouse indică starea tastei Ctrl

b) Valoarea parametrului wParam pentru un mesaj de mouse indică starea tastei Shift

c) Valoarea parametrului wParam pentru un mesaj de mouse indică starea butoanelor mouse-ului

d) Valoarea parametrului wParam pentru un mesaj de mouse indică starea tastei Alt

e) Valoarea parametrului wParam pentru un mesaj de mouse indică starea tastei fn

48. Dacă în stilul ferestrei nu este inclus identificatorul CS_DBLCLKS și utilizatorul execută de două ori click pe butonul din stînga al mouse-ului într-o succesiune rapidă, procedura de fereastră va recepționa următoarele mesaje: WM_LBUTTONDOWN, WM_LBUTTONUP, WM_LBUTTONDOWN și WM_LBUTTONUP

a) Adevărat

b) Fals

49. Atunci cînd deplasați indicatorul mouse-ului peste zona client a unei ferestre se generează un mesaj WM_MOUSEMOVE pentru fiecare pixel peste care trece indicatorul.

a) Adevărat

b) Fals

50. Procedura de fereastră poate să primească un mesaj WM_LBUTTONDOWN fără să primească mesajul WM_LBUTTONUP corespunzător cînd butonul mouse-ului este eliberat după ce indicatorul a fost mutat în altă fereastră întotdeauna.

a) Adevărat

b) Fals

51. Care sunt obligațiile dispecerului atunci cînd are loc un eveniment?

a) Cînd are loc un eveniment, dispecerul trebuie să apeleze handler-d corespunzător

b) Cînd are loc un eveniment, dispecerul trebuie să oprească finalizarea procesului de tratare a evenimentului anterior.

c) Cînd are loc un eveniment, dispecerul trebuie să determine tipul evenimentului

d) Când are loc un eveniment, dispecerul trebuie să accelereze finalizarea procesului de tratare a evenimentului anterior

52. Bifați pe resurse Windows

a) Penițe

b) Pictograme

c) șiruri de caractere

d) Imagini bitmap

e) Cursoare

53. Ce se întâmplă în cazul în care dispecerul întâlnește un eveniment pentru care nu există un handler adecvat?

a) Dispecerul poate ignora un astfel de eveniment, lăsând tratarea în seama SO

b) Utilizatorul în mod absolut obligator se va revolta și va fi în drept să facă acest lucru

c) Poate fi generată o excepție, iar evenimentul să fie tratat de sistemul de operare

d) Compilatorul va semnaliza o eroare de compilare

54. Ce se întâmplă la execuția funcției CreateWindow?

a) Este creată și afișată fereastra

b) Sistemul de operare atribuie o valoare variabilei hwnd

c) Este creată fereastra

d) Primul mesaj WM_CREATE este trimis procedurii de tratare a mesajelor

55. Bifați regulile care trebuie respectate pentru folosirea obiectelor GDI?

a) La sfârșitul programului ștergeți toate obiectele GDI pe care le-ați creat.

b) Nu ștergeți obiectele GDI în timp ce sunt selectate într-un context de dispozitiv valid

c) Este interzisă crearea de obiecte pe care programul nu le folosește

d) Nu ștergeți obiectele de stoc

56. Din care cauză putem fi siguri că sosirea mesajului WM_TIMER nu va întrerupe o operație de prelucrare a unui mesaj curent?

a) Deoarece asta nu se poate întâmpla

b) Întrebare incorectă

c) De-atîta

d) Deoarece programele windows preiau mesajele WM_TIMER din coada de așteptare

57. Bifați continuările corecte pentru afirmația: O parte dintre valorile din contextual de dispozitiv sunt attribute grafice. Aceste attribute defines unele particularități privind modul de lucru al unor funcții de desenare din interfața GDC. În cazul funcției TextOut, de exemplu, attributele contextului de dispozitiv determină ...

a) Culoarea textului

b) Modul de mapare a coordonatelor x și y în zona de client a ferestrei

c) Fontul folosit de windows pentru afișarea textului

d) Culoarea fondului zonei client

58. Bifați afirmațiile corecte:

a) Testarea în ppe este mai complicată fiindcă programatorul nu cunoaște fluxul de execuție a programului

b) Testarea în ppe este mai simplă fiindcă programatorul cunoaște fluxul de execuție a programului

c) Testarea în ppe este mai simplă fiindcă fluxul de execuție nu se schimbă de la o execuție la alta

d) Testarea în ppe este mai complicată fiindcă fluxul de execuție se schimbă de la o execuție la alta

59. Bifați afirmațiile corecte:

a) Handlerul de eveniment poate schimba starea sistemului

b) Handlerul de eveniment nu are nimic comun cu operatorul de eveniment

c) Handlerul de eveniment produce un răspuns vizual pentru a informa sau direcționa utilizatorul

d) Handlerul de eveniment este un mic bloc de cod procedural care tratează un eveniment

60. Bifați opțiunea corectă pentru afirmația: windows se ocupă de modul de utilizare a mouse-ului și a tastaturii pentru barele de derulare.

a) Adevărat

b) Fals

61. Bifați valoarea de adevăr corectă a afirmației: dacă vreți ca tastele de deplasare să dubleze unele dintre funcțiile barelor de derulare trebuie să furnizați explicit o metodă de realizare a acestui lucru.

a) Adevărat

b) Fals

62. Care este valoarea de adevăr a afirmației : nu puteți crea propriile controale de tip fereastră descendent dacă folosim clasele de fereastră (și procedurile specifice) predefinite, clase pe care programele le folosesc pentru crearea tuturor controalelor de tip fereastră descendent

a) Adevărat

b) Fals

63. Bifați mesajele de la barele de derulare:

a) WM_VSCROLL

b) WM_HSCROLLBAR

c) WM_HSCROLL

d) WM_VSCROLLBAR

64. Bifați opțiunile care reprezintă categorii de primitive GDI:

a) TEXT

b) Imagini bitmap

c) Suprafețe goale

d) Linii și curbe

65. Stilul WS_OVERLAPPEDWINDOW ... Bifați variantele care conduc la afirmații corecte

a) Este pentru stilul clasei de fereastră

b) Permite reacoperirea ferestrelor

c) Toate răspunsurile sunt corecte

d) Estic stil de fereastră setat m al treilea parametru formal al funcției
CreateWindow

66. Bifați opțiunile care conțin componente structurale ale GDI:

- a) GDI este formată din câteva sute de apeluri de funcții
- b) Nici una
- c) GDI este formată din câteva tipuri de date și structuri asociate
- d) GDI este formată din câteva macroinstrucțiuni

67. Care este valoarea de adevăr a afirmației: BLACK_PEN desenează o linie compactă, de culoare neagră, cu grosimea de un milimetru, indiferent de modul de mapare.

- a) Adevărat
- b) Fals

68. Care este destinația funcției TranslateMessage?

- a) Traduce mesajul obținut de GetMessage
- b) Niciuna din cdelaltie opțiuni
- c) Introduce în firul de așteptare mesaje WM_CHAR pentru acționările de taste care conțin simboluri
- d) Convertește unele dintre mesajele de la tastatură

69. Care este valoarea de adevăr a afirmației: Într-un program controlat de evenimente nu există un flux de control.

- a) Adevărat
- b) Fals

70. Care este domeniul de valori ale parametrului t din desemnarea parametrică a spline-urilor Bezier?

- a) De la 0 pînă la 1 inclusiv capetele [0, 1]
- b) De la 0 pînă la 1 exclusiv capetele (0, 1)
- c) Nici o variantă
- d) De la - ∞ pînă la $+\infty$

71. Bifați opțiunile cu valoarea de adevăr ADEVĂRAT pentru afirmațiile referitoare la afișarea textului.

a) Funcția `GetTextMetrics` nu are nevoie de variabila handle a contextului de dispozitiv, deoarece returnează informații despre fontul selectat în contextul de dispozitiv, care este `SYSTEM_FONT`

b) Puteți să stabiliți spațiul dintre liniile successive de text pe baza înălțimii unui caracter și spațiul dintre coloane pe baza lățimii medii a caracterelor din font

c) Dimensiunile caracterelor sunt obținute prin apelarea funcției `GetTextMetrics`

d) Pentru afișarea mai multor linii de text cu ajutorul funcției `TextOut` trebuie să determinați dimensiunile caracterelor din fontul folosit.

72. Bifați opțiunile care reprezintă caracteristici ale gestiunii evenimentelor (Event Handling)

a) Nici una în afară de aceasta

b) Acțiune sau set de acțiuni care trebuie executate atunci când eveniment are loc

c) A răspunde la un eveniment

d) Răspunsul la declanșarea evenimentelor

e) Programatorul ia în considerație toate evenimentele posibile

73. Bifați opțiunea care corespunde valorii de adevăr a afirmației: Cu ajutorul funcției `SendMessage` putem transforma mesajele `WM_KEYDOWN` în mesaje echivalente `WM_VSCROLL` sau `WM_HSCROLL`

a) Adevărat

b) Fals

c) Nu întotdeauna

d) În condiții speciale

74. Bifați cauza din care se recomandă ca identificatorilor de meniu IDM să li se atribuie valori consecutive.

a) Managementul procesorului este mult mai eficient pentru codul care conține instrucțiuni `switch` sau `case` dacă valorile atribuite identificatorilor sunt consecutive

b) Compilatorul C optimizează codul care conține instrucțiuni `switch` sau `case` mult mai bine dacă valorile atribuite identificatorilor sunt consecutive.

c) Managementul memoriei este mult mai eficient pentru codul care conține instrucțiuni switch sau case, dacă

valorile atribuite identificatorilor sunt consecutive

d) Compilarea codului care conține instrucțiuni switch sau case este mult mai eficientă, dacă valorile atribuite identificatorilor sunt consecutive.

75. Bifați opțiunile care reprezintă câmpuri ale structurii LOGPEN.

a) `lopnStyle` (UINT)

b) `lopn Width` (POINT) pentru x

c) `lopnWidth` (POINT) pentru x și y

d) `lopnCblor` (COLORREF)

76. Mesajul WM_COMMAND indică faptul că utilizatorul a selectat un element permis din meniul ferestrei. Dar același mesaj este trimis și de ferestrele de control descendent. Cum facem diferența?

a) Folosim parametrul `lParam`

b) Folosind cuvântul ed mai semnificativ al parametrului `lParam`

c) Folosim valoarea parametrului `lParam` care este 0 atunci când este selectată o opțiune validă de meniu

d) Folosind cuvântul mai puțin semnificativ al parametrului `lParam`

77. Bifați exemplele de controale:

a) Barade stare

b) Butoane

c) Bara de titlu

d) Casete de validare / Checkbox

78. Pentru codul de mai jos, bifați afirmațiile corecte

```
While (GetMessage (&msg, NULL, 0, 0))
```

```
{ TranslateMessage (&msg);
```

```
DispatchMessage (&msg); }
```

a) `TranslateMesage` traduce mesaj ui

- b) DispatchMessage direcționează mesajul către fereastra, care deține Input Focus
- c) Este fragmentul de cod care implementează funcțiile dispecerului unui program PPE realizat în C
- d) GetMessage preia următorul mesaj din firul de așteptare

79. Este vreo diferență între noțiunile "tact de ceas" și "tact de cronometru"?

- a) Sunt noțiuni absolut diferite
- b) Este același lucru
- c) Depinde de context
- d) Nu sunt răspunsuri corecte

80. Bifați afirmațiile corecte:

- a) În PPE programul este executat conform intenției programatorului
- b) În PPE programatorul stabilește ordinea acțiunilor
- c) Niciuna din cele enunțate
- d) În PPE programd centrat pe calculator
- e) În PPE programatorul controlează fluxul de calcd

81. Cum putem afla dimensiunea zonei client? Bifați afirmațiile corecte

- a) Prin apelarea funcției GetSystemMetrics cu parametrul SM_CYFULLSCREEN
- b) Prin apelarea funcției GetSystemMetrics cu parametrul SM_CXFULLSCREEN
- c) Prin despachetarea lui lParam, care însoțește mesajele WM_SIZE
- d) Prin prelucrarea mesajului WM_SIZE, care este trimis ferestrei de fiecare dată când fereastra este redimensionată

82. Bifați afirmațiile adevărate.

- a) O anumită resursă este încărcată în memorie numai atunci când este cerută de windows.
- b) Atunci când sistemul de operare windows încarcă în memorie codul și datele unui program în vederea execuției, resursele sunt lăsate, de obicei, pe hard-disk

- c) Resursele sunt accesibile imediat prin variabile definite în codul sursă al programului
- d) Resursele sunt păstrate în zona de date a programelor executabile

83. Bifați opțiunile care reprezintă categoriile de funcții GDI

- a) Funcții care obțin(sau creează) și eliberează (sau distrug) un context de dispozitiv.
- b) Funcții care solicită informații despre contextul de dispozitiv.
- c) Funcții care desenează ceva
- d) Funcții care stabilesc sau obțin atribute ale contextului de dispozitiv.
- e) Funcții care lucrează cu obiecte GDI.

84. Ce reprezintă un accelerator?

- a) Altfel spus, lipsă aici
- b) Combinații cu tasta Alt
- c) Combinații cu tasta Ctrl
- d) Combinații cu tasta Shift

85. Bifați consecințele faptului că, cronometrul Windows are aceeași rezoluție de 54,925 milisecunde ca și ceasul hardware al calculatorului, pe care de fapt se bazează

- a) Intervalul de timp pe care îl specificați la apelarea funcției SetTimer este rotunjit la un multiplu întreg de tacturi de ceas.
- b) O aplicație Windows nu poate să primească mesaje WM_TIMER cu o rată mai mare de 18,2 ori/secundă dacă folosește un singur cronometru.
- c) Nu are nici o consecință
- d) Există consecințe, dar sunt listate printre răspunsurile de aici.

86. Bifați răspunsurile corecte la întrebarea: De ce depinde culoarea spațiilor (întreruperilor) între liniutele unei linii întrerupte?

- a) De atributul modul de desenare a fondului
- b) De atributul culoarea fondului
- c) De atributul modul de mapare
- d) De parametrul stilul peniței

87. Bifati afirmatiile corecte

- a) Pentru toate mesajele de la mouse, parametrul wParam conține poziția mouse-ului.
- b) Cuvântul mai puțin semnificativ al lui lParam conține coordonata mouse-ului pe axa x.
- c) Cuvântul mai semnificativ al lui wParam conține coordonata mouse-ului pe axa y.
- d) Pentru toate mesajele de la mouse, parametrul lParam conține poziția mouse-ului.

88. Bifati pe valoarea de adevăr a afirmației: Procedura de fereastră nu poate să primească un mesaj WM_LBUTTONDOWN fără să fi primit mai întâi un mesaj WM_LBUTTONDOWN

- a) True
- b) False

89. Bifati pe valoarea de adevăr a afirmației: Dacă vreți ca procedura de fereastră să primească mesaje generate de dublu clic, trebuie să indicați identificatorul CS_DBLCLKS în stilul de fereastră

- a) True
- b) False

90. Bifați pe valoare de adevăr a afirmației: Poziția și dimensiunea controalelor de tip fereastră descendent sunt definite într-un șablon al casetei de dialog, conținut în fișierul de resurse al programului.

- a) True
- b) False

91. Care tipuri de linii poate să deseneze Windows?

- a) Linii drepte
- b) Linii eliptice
- c) Curbe Bezier
- d) Linii paralele

92. Bifați opțiunile care reprezintă afirmații corecte referitor la parametrul rgbColor

a) Pentru toate stilurile de penițe ,exceptînd PS _NULL atunci cand selectati penita în contextul de dispozitiv,Windows conversteste acest parametru la cea mai apropiata culoare pura pe care o poate reprezinta dispozitivul de afisare.

b) Pentru toate stilurile de penițe ,exceptînd PS _DASH atunci cand selectati penita în contextul de dispozitiv,Windows conversteste acest parametru la cea mai apropiata culoare pura pe care o poate reprezinta dispozitivul de afisare.

c) Pentru toate stilurile de penițe ,woeptînd PS JNSIDEFRAME atunci cand selectati peniră în contextul de

dispozitiv,Windows conversteste acest parametru la cea mai apropiata culoare pura p e care o poate reprezinta dispozitivul de afisare.

d) Parametrul rgbColor din functia CreatePan este un n umăr fără semn reprezentand culoarea penitei

93. Bifați opțiunile care reprezintă utilizări ale cronometrului

a) Pentru gestiunea dispozitivelor periferice

b) Închiderea versiunilor demonstrative ale unui program.

c) Deplasări succesive ale obiectdor grafice , de ex. Pentru animații.

d) Toate răspunsurile

94. Bifați opțiunile care reprezintă domenii de aplicare pentru PPE?

a) Programarea interfetelor grafice de utilizator

b) Programarea aplicatiilor simple pentru care limbajele PPE sunt foarte binevenite

c) Crearea aplicatiilor server

d) Programarea jocurilor

95. Bifați afirmația corectă

a) Cronometrul Windows este un dispozitiv de intrare,ce comunica periodic unei aplicatii trecerea unui anumit interval de timp.

b) Cronometrul Windows este un dispozitiv de evidenta,a timpului de sistem

- c) Cronometrul Windows este un dispozitiv de iesire, care comunica periodic cu aplicatia
- d) Cronometrul Windows este un dispozitiv de afisare a timpului real astronomic.

96. Bifează pe valoarea de adevăr a afirmației: Într-un program pot fi create mai multe meniuri principale.

- a) True
- b) False

97. Bifați afirmația corectă

- a) În timpul dezvoltării programelor, resursele sunt definite într-un fișier txt de resurse, un fișier ASCII cu extensia .RC.
- b) În timpul dezvoltării programelor, resursele sunt definite într-un fișier doc de resurse, un fișier ASCII cu extensia .RC.
- c) În timpul dezvoltării programelor, resursele sunt definite într-un fișier script de resurse, un fișier ASCII cu extensia .RC.
- d) În timpul dezvoltării programelor, resursele sunt definite într-un fișier obj de resurse, un fișier ASCII cu extensia

98. Bifați categoria prefixului CS pentru identificatorul cu majuscule respectiv

- a) Opțiune pentru stilul clasei
- b) Stil de fereastră
- c) Număr de identificare pentru o pictogramă
- d) Opțiuni de creare a unei ferestre.

99. Bifați afirmațiile adevărate

- a) Resursele sunt păstrate în zona de date a programelor executabile
- b) Resursele sunt de fapt niște date și sunt stocate în fișierele .EXE ale programelor.
- c) Resursele trebuie să fie explicit încărcate în memorie din fișierul executabil.
- d) Resursele sunt accesibile imediat prin variabile definite în codul sursă a programului

e) Pictogramele ,cursoarele, meniurile și casetele de dialog fac parte din aceeași familie a " resurselor Windows".

100. Bifați afirmațiile corecte

a) Fereastra descendent prelucrează mesajele primite de la mouse și de la tastatură și înștiințează fereastra părinte atunci când starea proprie se modifică.

b) Fereastra descendent este un dispozitiv de introducere a datelor pentru fereastra părinte

c) Fereastra descendent nu răspunde de datele introduse de utilizator și metodele de înștiințare a unei alte ferestre în momentul producerii unui eveniment important

d) Fereastra descendent încapsulează funcționalități specifice legate de modul de afișare pe ecran

101. Care este destinația parametrilor initial x position și initial y position în apelul funcției CreateWindow. Bifați toate răspunsurile corecte

a) Toate opțiunile sunt greșite.

b) Setează poziția ferestrei pe ecran

c) Reprezintă coordonatele colțului stânga-sus al ferestrei în pixeli pentru sistemul de coordonate al zonei client.

d) Reprezintă coordonatele colțului stânga-sus al ferestrei în pixeli pentru sistemul de coordonate al display-ului.

102. Bifați valoarea de adevăr a afirmației: Pentru a corecta meniul, de obicei trebuie să corectați doar fișierul cu descrierea resurselor,nu și codul programului.

a) True

b) False

103. Bifați opțiunile care corespund răspunsurilor la întrebare: Din care motiv un programator nu trebuie să transforme mesajele generate de acționarea tastelor în mesaje caracter?

a) Trebuie să țineti cont de starea de modificare

b) Trebuie să țineți seama de configurația diferită a tastaturii de la o țară la alta

c) Nu este simplu

d) Nu este posibil

104. Bifați opțiune care reprezintă valoarea de adevăr a afirmației: Nu exista vre-o diferență între „acțiunile de taste”(„keystrokes”) și „caractere”.

a) True

b) False

105. Bifați opțiunile care punctează pe domeniile de utilizare a regiunilor

a) Regiunile sunt folosite pentru contururi

b) Regiunile sunt folosite pentru umplere

c) Regiunile sunt folosite pentru decupare

d) Regiunile sunt folosite pentru desenare

106. Care probleme sunt rezolvate atunci când utilizăm PPE pentru dezvoltarea aplicațiilor server?

a) Problema scalabilității

b) Problema integrității

c) Problema confidențialității

d) Problema disponibilității

107. Bifați opțiunile care reprezintă afirmații corecte referitor la particularitățile stilului PS_INSIDEFRAME

a) În cazul folosirii stilului PS_INSIDEFRAME, penița este centrată pe dreptunghiul de încadrare, dacă grosimea liniei este mai mare de un pixel

b) PS_INSIDEFRAME este singurul stil care poate folosi culori amestecate, pentru orice grosime ale liniei

c) ÎN cazul folosirii stilului PS_INSIDEFRAME, linia este desenată în întregime în interiorul dreptunghiului de încadrare.

d) PS_INSIDEFRAME este singurul stil care poate folosi culori amestecate, dar numai pentru grosimi mai mari de un pixel.

108. Bifați funcțiile din categoria : Funcții care stabilesc sau obțin atribute ale contextului de dispozitiv.

a) SetTextOut

b) TextOut

c) SetTextAlign

d) DrawText

109. Care mesaj este considerat cel mai important mesaj pentru meniu?

a) WM_INITMENU

b) WM_INITMENUPOPUP

c) WM_MENUSELECT

d) WM_COMMAND

110. Bifați afirmațiile corecte

a) Toate afirmațiile sunt greșite

b) Variabila handle a contextului de dispozitiv este salvată în variabila hdc

c) Valoarea returnată de funcția BeginPaint este variabila handle a contextului de dispozitiv

d) În timpul prelucrării mesajului WM_PAINT, procedura de fereastră apelează mai întâi funcția BeginPaint ca să completeze câmpurile structurii ps

111. Bifați opțiunile care reprezintă funcții din categoria Funcții care desenează ceva

a) PaintBitmap

b) TextOut

c) DrawText

d) LineTo

112. Bifați mesajele corecte

a) WM_KEYUP

b) WM_SYSTEMKEYUP

c) WM_KEYDOWN

d) WM_SYSFEMKEYDOWN

113. Bifați toate afirmațiile corecte

a) GDI permite lucrul doar la nivel de vectori

b) GDI este un sistem de afișare static ce permite numai animații limitate

c) GDI nu asigură un suport direct pentru afișarea tridimensională

d) GDI nu asigură un suport direct pentru rotirea obiectelor

114. Bifați afirmațiile corecte referitor la Funcția TextOut (hdc, x, y, psString, iLength) ...

a) Parametrul hdc este unul istoric rămas de la versiunile anterioare Windows

b) Funcția TextOut afișează pe ecran un șir de caractere

c) Parametrii x și y definesc poziția de început a șirului de caractere

d) Parametrul psString este un pointer la șirul de caractere iar iLength este lungimea acestui șir în caractere.

115. Bifați afirmațiile corecte

a) În majoritatea cazurilor, mesajele de la tastatură conțin mai multe informații despre tastatură decât aveți nevoie în program

b) Windows trimite programelor patru tipuri de mesaje prin care indică diferite evenimente de tastatură

c) O parte a sarcinii de manipulare a tastaturii constă în a ști ce mesaje sunt importante

d) Programul este obligat să trateze orice mesaj de la tastatură

116. Bifați opțiunea care reprezintă valoare de adevăr a afirmației: Atunci când utilizatorul apasă și eliberează tastele, driverul de tastatură transmite aplicației informațiile legate de acțiunile asupra tastelor

a) True

b) False

117. Bifați opțiunile care vor completa începutul de propoziție "Mesajele WM_KEYDOWN sunt utile pentru ...", formând afirmații adevărate

a) Tastele de deplasare

b) Tastele funcționale

c) Tastele cu caractere

d) Tastele special

117.1. Bifați opțiunile care vor completa începutul de propoziție "Mesajele WM_KEYDOWN sunt utile pentru ...", formând afirmații adevărate

- a) Tastele de deplasare
- b) Tastele funcționale
- c) Tastele cu caractere
- d) Tastele special

118. Câte câmpuri are structura MSG?

- a) 6
- b) 5
- c) 8
- d) 4

119. Care erau bibliotecile cu legături dinamice principale ale primelor versiuni WINDOWS?

- a) KERNEL
- b) GUI
- c) USER
- d) GDC

120. Care este punctul de intrare în programul HelloWin?

- a) CreateWindow
- b) WinMain
- c) HWND hwnd
- d) WndProc

121. Bifați afirmațiile corecte

- a)
Caracteristic pentru programarea imperativă este faptul că programatorul controlează fluxul de calcul
- b) Caracteristic pentru programarea imperativă este faptul că programatorul stabilește ordinea acțiunilor

- c) Caracteristic pentru programarea imperativă este faptul că programul este executat conform intenției programatorului
- d) Caracteristic pentru programarea imperativă este faptul că programul este centrat pe calculator
- e) Toate celelalte afirmații sunt false

122. Care din afirmațiile referitoare la mesajul WM_PAINT din programul HELLOWIN sunt adevărate?

- a) Este generat de execuția funcției UpdateWindow
- b) Este un mesaj care are o prioritate foarte mare
- c) În programul HELLOWIN este al doilea mesaj recepționat de procedura de fereastră, după mesajul WM_CREATE
- d) Mesajul PAINT este expediat aplicației de către sistemul de operare de fiecare dată când aplicația trebuie să-și actualizeze conținutul zonei client.

123. Bifați situațiile în care procedura ferestrei trebuie să fie pregătită să prelucreză orice mesaj WM_PAINT.

- a) Programul folosește funcțiile ScrollWindow sau ScrollOC ca să deruleze o parte din zona client a ferestrei
- b) Utilizatorul redimensionează fereastra (chiar dacă stilul clasei ferestrei nu include seturile de biți CS_HREDRAW și CS_VREDRAW)
- c) Când o zonă anterior acoperită a ferestrei este adusă la suprafață atunci când utilizatorul mută o fereastră
- d) Programul folosește funcțiile InvalidateRect sau InvalidateRgn pentru a genera în mod explicit un mesaj WM_PAINT

124. Cine gestionează evenimentele?

- a) Evenimentele sunt gestionate de funcția principală a aplicației WinMain.
- b) Evenimentele sunt gestionate de funcția WndProc
- c) Evenimentele sunt gestionate de programator
- d) Evenimentele sunt gestionate de operatorul central de evenimente (dispatcher) - ciclu care rulează continuu în fundal și așteaptă să se întâmple evenimente

125. Bifați afirmațiile corecte

- a) Un context de dispozitiv este de obicei asociat unei anumite ferestre de pe ecran.
- b) Fiecare context de dispozitiv este asociat unui anumit dispozitiv de afișare
- c) Contextul de dispozitiv este o structură de date întreținută intern de GDI.
- d) Contextul de dispozitiv al unei ferestre nu poate fi modificat în timpul execuției programului

126. Câte câmpuri are structura DC?

- a) 21
- b) 14
- c) 16
- d) 19

127. Bifați afirmațiile corecte

- a) Nici una din cele enunțate
- b) Starea sistemului cuprinde atât datele utilizate de sistem, cât și starea interfeței utilizatorului.
- c) Starea sistemului cuprinde starea interfeței utilizatorului (ex.: care obiect de pe ecran deține cursorul de intrare sau care este culoarea de fundal a unei casete text).
- d) Starea sistemului cuprinde datele utilizate de sistem (de exemplu, valoarea unui câmp al BD)

128. Bifați afirmațiile corecte

- a) Atributele DC permit ca la apelarea funcțiilor GDI să fie specificate numai coordonatele de început sau dimensiunea, nu și toate celelalte informații

de care sistemul de operare are nevoie pentru desenarea obiectelor pe dispozitivul folosit.

b) Atunci când apelați funcția TextOut nu trebuie să specificați variabila handle a contextului de dispozitiv, doar coordonatele de început, textul și lungimea acestuia.

c) Atunci când apelați funcția TextOut trebuie să precizați fontul, culoarea textului, culoarea fondului din spatele textului și spațiul dintre caractere

d) Contextul de dispozitiv conține mai multe atribute curente, care specifică modul de lucru al funcțiilor GDI pentru dispozitivul respectiv.

129. Funcțiile BeginPaint și EndPaint, folosite pentru obținerea variabilei handle a contextului de dispozitiv în timpul prelucrării mesajelor WM_PAINT, au doi parametri. Care sunt aceștia?

a) Valoarea parametrului de tipul WPARAM al mesajului

b) Variabila handle a ferestrei

c) Valoarea parametrului de tipul LPARAM al mesajului

d) Adresa unei variabile de tipul PAINTSTRUCT

130. Bifați afirmațiile corecte

a) Atributele contextului de dispozitiv controlează caracteristicile textului afișat.

b) Contextul prestabilit de dispozitiv stabilește ca fondul zonei client să fie alb

c) Contextul prestabilit de dispozitiv stabilește ca fondul să fie alb

d) Unul dintre atributele contextului de dispozitiv stabilește culoarea textului. Valoarea prestabilită este alb.

131. Bifați afirmațiile adevărate despre funcția ShowWindow

a) Actualizează fereastra pe ecran

- b) Actualizează și afișează zonal client
- c) Afișează o fereastră pe ecran
- d) Dacă în HELLOWIN nu apelăm această funcție, nu vom vedea fereastra

132. Care este funcția "procedura de fereastră" în programul HELLOWIN?

- a) WndProc
- b) WM_CREATE
- c) WinMain
- d) BeginPaint

133. Bifați funcțiile din categoria Funcții care obțin informații despre contextul de dispozitiv.

- a) GetDeviceCaps
- b) GetBkColor
- c) GetTextColor
- d) GetTextMetrics

134. Bifați afirmațiile corecte

- a) În PPE programele sunt interactive
- b) În PPE fluxul de control este stabilit în timpul execuției programului
- c) În PPE utilizatorul stabilește ordinea acțiunilor
- d) Toate sunt incorecte
- e) În PPE programul este centrat pe utilizator

135. Care este valoarea prestabilită a atributului Tipul fontului și ce reprezintă ea?

- a) SYSTEM_FONT este întotdeauna un font de performanță
- b) Este fontul pe care sistemul de operare Windows îl folosește pentru scrierea textului în zona client

c) Fontul prestabilit este numit „font sistem” sau (folosind identificatorul definit în fișierele antet Windows) `SYSTEM_FONT`.

d) Fontul sistem este fontul pe care Windows îl folosește pentru textul din barele de titlu, barele de meniu și casetele de dialog.

136. Bifați afirmațiile corecte

a) Atunci când folosiți variabila handle a contextului de dispozitiv din structura `PAINTSTRUCT`, Windows poate desena și în afara dreptunghiului `rcPaint`.

b) Dreptunghiul `rcPaint` din structura `PAINTSTRUCT` este un dreptunghi „de decupare”

c) Clipping rectangle înseamnă că, dacă regiunea invalidă nu este dreptunghiulară, Windows restricționează desenarea numai la regiunea respectivă.

d) Dreptunghiul `rcPaint` din structura `PAINTSTRUCT` este un simplu dreptunghi invalid

137. Bifați afirmațiile corecte

a) Spre deosebire de variabila handle a contextului de dispozitiv obținută din structura `PAINTSTRUCT`, variabila handle returnată de funcția `GetDC` nu se referă la nici un dreptunghi invalid.

b) Atunci când apelați funcția `GetDC` în timpul prelucrării unui mesaj, este recomandat să apelați funcția `ReleaseDC` înainte de a ieși din procedura de fereastră.

c) Funcțiile `GetDC` și `ReleaseDC` ar trebui apelate în pereche

d) Putem apela funcția `GetDC` ca răspuns la un mesaj și funcția `ReleaseDC` ca răspuns la un alt mesaj.

138. Bifați afirmațiile corecte

a) O firmă care produce un nou driver de afișare trebuie să creeze și fontul sistem potrivit cu rezoluția de afișare respectivă. O altă soluție este ca

producătorul să specifice unul dintre fonturile sistem furnizate împreună cu sistemul de operare Windows.

b) Versiunile Windows aflate pe piață includ mai multe fonturi sistem, de diferite dimensiuni, folosite pentru diferite tipuri de plăci video.

c) Fontul sistem trebuie proiectat astfel încât pe ecran să încapă cel mult 25 de linii cu câte 80 de caractere. Aceasta este singura garanție privind compatibilitatea între dimensiunea ecranului și dimensiunea fontului

d) Fontul sistem este un font de tip „rastru”, ceea ce înseamnă că fiecare caracter este definit ca un bloc de pixeli.

139. Care este tipul funcției WndProc?

a) WINAPI

b) CALLBACK

140. Este recomandat să nu păstrați variabilele handle ale contextelor de dispozitiv de la un mesaj la altul. Totuși există o excepție. Bifați-o!

a) Cu excepția CreateDC

b) Cu excepția OwnDC

c) Cu excepția CreateCompatibleDC

d) Cu excepția ClassDC

141. Bifați opțiunile care reprezintă informații returnate de GetDeviceCaps

a) Dimensiunile în pixeli a display-ului

b) Dimensiunile în milimetri a display-ului

c) Temperatura curentă a procesorului

d) Tensiunea în volți la care funcționează a display-ul

142. Ce este PPE?

- a) Paradigmă de programare în care execuția programului este determinată de evenimente
- b) Programarea care permite crearea de aplicații centrate pe utilizator
- c) Programarea care permite crearea de aplicații centrate pe programator
- d) Scrierea codului folosind un limbaj de programare care susține evenimentele

143. Care opțiuni sunt caracteristici pentru funcția DefWindowProc?

- a) Definește procedura de fereastră a aplicației
- b) Execută operațiile prestabilite
- c) Dacă un mesaj nu are un event handler pentru tratare în procedura de fereastră, el este returnat acestei funcții
- d) Împreună cu sistemul de operare tratează mesajele, pentru care programatorul nu a scris cod.

144. Care este valoare de adevăr a afirmației: Un event-handler poate determina ca în anumite situații așteptarea să fie eliminată

- a) Adevărat
- b) Fals

145. Ce reprezintă tipul PSTR?

- a) Tipul notat în limbajul C cu char*
- b) Nici una din cele enunțate
- c) Tipul parametri străini
- d) Pointer la un șir de caractere

146. Care din afirmațiile referitoare la mesajul WM_PAINT din programul HELLOWIN sunt adevărate?

- a) Mesajul PAINT este expediat aplicației de către sistemul de operare de fiecare când aplicația trebuie să-și actualizeze conținutul zonei client.
- b) Este generat de execuția funcției UpdateWindow.
- c) Este un mesaj care are o prioritate foarte mare
- d) În programul HELLOWIN este al doilea mesaj recepționat de procedura de fereastră, după mesajul WM_CREATE

147. Care este destinația funcției BeginPaint?

- a) Inițiază o operație de desenare
- b) Setează valorile structurii pentru desenare
- c) Permite obținerea variabilei handle a contextului de dispozitiv
- d) Începe desenarea

148. Bifați afirmațiile corecte

- a) Programul este obligat să trateze orice mesaj de la tastatură.
- b) Windows trimite programelor patru tipuri de mesaje prin care indică diferite evenimente de tastatură.
- c) O parte a sarcinii de manipulare a tastaturii constă în a ști ce mesaje sunt importante.
- d) În majoritatea cazurilor, mesajele de la tastatură conțin mai multe informații despre tastatură decât aveți nevoie în program.

149. Bifați afirmațiile corecte

- a) În programarea imperativă utilizatorul stabilește ordinea acțiunilor
- b) În programarea imperativă programul centrat pe utilizator
- c) În programarea imperativă fluxul de control este stabilit în run-time
- d) În programarea imperativă programele sunt interactive
- e) Nici una din celelalte afirmații nu este corectă

150. Bifați mesajele corecte

- a) WM_SYSTEMKEYDOWN
- b) WM_KEYUP
- c) WM_SYSTEMKEYUP
- d) WM_KEYDOWN

151. Bifați afirmațiile corecte

- a) Curbele Bezier au puncte de singularitate
- b) Puteți să manipulați curba până ajunge la o formă apropiată de cea dorită
- c) Curbele Bezier sunt întotdeauna ancorate în cele două puncte finale
- d) Curba este întotdeauna tangentă la linia trasată de la primul punct final la primul punct de control și are întotdeauna aceeași direcție cu această linie

152. Ce reprezintă o apăsare de tastă legată de funcții sistem?

- a) Combinații cu tasta Alt
- b) Altceva, lipsă aici
- c) Combinații cu tasta Shift
- d) Combinații cu tasta Ctrl

153. Bifați afirmațiile corecte

- a) Aspectul liniilor poate fi influențat de poziția curentă a peniței
- b) Aspectul liniilor poate fi influențat de penița selectată
- c) Aspectul liniilor nu poate fi influențat de modul de afișare a fondului
- d) Aspectul liniilor nu poate fi influențat de modul de desenare.

154. Din care categorie fac parte funcțiile BeginPaint și EndPaint

- a) Funcții care desenează ceva
- b) Funcții care lucrează cu obiecte GDI
- c) Funcții care obțin informații despre contextul de dispozitiv
- d) Nici din una

155. Bifați afirmațiile corecte

- a) Funcția `GetSystemMetrics` returnează informații despre dimensiunea unor elemente grafice din Windows, cum ar fi barele de titlu și barele de derulare
- b) Funcția `GetSystemMetrics` returnează informații despre dimensiunea unor elemente grafice din Windows, cum ar fi cursoarele
- c) Funcția `GetSystemMetrics` returnează informații despre dimensiunea unor elemente grafice din Windows, cum ar fi pictogramele
- d) Funcția `GetSystemMetrics` returnează informații despre placa video și de driverul de afișare

156. Atunci când apelați oricare dintre funcțiile de desenare a liniilor, Windows folosește pentru desenarea liniilor „penița” (pen) curentă selectată în contextul de dispozitiv. Bifați opțiunile care reflectă caracteristici ale liniei determinate de penița selectată.

- a) lățimea în pixeli a liniei
- b) tipul de linie
- c) culoarea
- d) lățimea în milimetri a liniei

157. Bifați afirmațiile corecte

- a) Acțiunile de taste de sistem (cu `SYS`) apelează opțiuni din meniul programului ori din meniul sistem
- b) Nici una din cele enumerate

- c) Acțiunile de taste de sistem (cu SYS) sunt folosite pentru acceleratori de meniu (Alt în combinație cu o tastă funcțională).
- d) Acțiunile de taste de sistem (cu SYS) sunt folosite pentru funcții ale sistemului, cum ar fi comutarea ferestrei active (Alt+Tab sau Alt+Esc)

158. Programele nu trebuie să monitorizeze tastatura cât timp este activă o casetă de dialog.

- a) Adevărat
- b) Fals

159. Bifați afirmația/afirmațiile corectă/corecte referitoare la funcțiile CreatePen și CreatePenIndirect

- a) Nu au nevoie de variabila handle a contextului de dispozitiv
- b) Puteți să folosiți aceeași peniță logică pentru mai multe dispozitive, cum ar fi imprimanta și ecranul
- c) Au nevoie de variabila handle a contextului de dispozitiv
- d) Creează penițe logice care nu au nici o legătură cu contextul de dispozitiv până când nu apelați funcția SelectObject

160. Bifați afirmațiile corecte

- a) La creare, cursorul de editare nu este afișat.
- b) După apelarea funcției CreateCaret, programul trebuie să apeleze funcția ShowCaret pentru a face vizibil cursorul de editare.
- c) După apelarea funcției CreateCaret, programul nu trebuie să apeleze funcția ShowCaret
- d) La creare, cursorul de editare este afișat.

161. Cum află fereastra că deține (sau nu) cursorul de intrare?

- a) Prin interceptarea mesajelor WM_SETFOCUS și WM_KILLFOCUS
- b) Doar prin interceptarea mesajului WM_SETFOCUS
- c) Doar prin interceptarea mesajului WM_KILLFOCUS
- d) Alt răspuns

162. Bifați afirmațiile corecte

- a) Windows permite folosirea mouse-ului doar cu două, trei sau mai multe butoane
- b) Al doilea buton al mouse-ului este recomandat pentru apelarea „meniurilor de context” - meniuri care apar în fereastră în afara barei de meniu - sau pentru operații speciale de tragere
- c) Windows permite folosirea mouse-ului chiar dacă la calculator nu este instalat dispozitivul fizic mouse
- d) Windows nu permite folosirea mouse-ului dacă la calculator nu este instalat dispozitivul fizic mouse

163. Dacă în stilul ferestrei nu este inclus identificatorul CS_DBLCLKS și utilizatorul execută de două ori clic pe butonul din stânga al mouse-ului într-o succesiune rapidă, procedura de fereastră va recepționa următoarele mesaje: WM_LBUTTONDOWN, WM_LBUTTONUP, WM_LBUTTONDOWNBLCLK și WM_LBUTTONUP.

- a) Adevărat
- b) Fals

164. Bifați afirmațiile corecte

- a) Toate afirmațiile sunt incorecte
- b) Numărul mesajelor WM_MOUSEMOVE recepționate depinde de componentele hardware

c) Atunci când deplasați indicatorul mouse-ului peste zona client a unei ferestre se generează un mesaj WM_MOUSEMOVE pentru fiecare pixel peste care trece indicatorul.

d) Numărul mesajelor WM_MOUSEMOVE recepționate depinde de viteza cu care procedura de fereastră poate să prelucreze aceste mesaje.

165. Procedura de fereastră poate să primească un mesaj WM_LBUTTONDOWN fără să primească mesajul WM_LBUTTONUP corespunzător când butonul mouse-ului este eliberat după ce indicatorul a fost mutat în altă fereastră întotdeauna.

a) Adevărat

b) Fals

166. Câte mesaje de mouse cu trei butoane sunt destinate pentru zona client a ferestrei?

a) 10

b) 8

c) 11

d) 9

167. Procedura de fereastră nu poate să primească un mesaj WM_LBUTTONUP fără să fi primit mai întâi un mesaj WM_LBUTTONDOWN.

a) Adevărat

b) Fals

168. Bifați afirmațiile corecte

a) O procedură de fereastră poate primi mesaje de la mouse chiar dacă fereastra nu este activă sau nu deține cursorul de intrare.

b) O procedură de fereastră primește mesaje de la mouse de fiecare dată când indicatorul mouse-ului trece pe deasupra ferestrei

- c) O procedură de fereastră primește mesaje de la mouse doar când se execută clic în fereastra respectivă
- d) O procedură de fereastră nu poate primi mesaje de la mouse dacă fereastra nu deține cursorul de intrare.

169. Dacă în stilul ferestrei este inclus identificatorul CS_DBLCLKS și utilizatorul execută de două ori clic pe butonul din stânga al mouse-ului într-o succesiune rapidă, procedura de fereastră va recepționa următoarele mesaje: WM_LBUTTONDOWN, WM_LBUTTONUP, WM_LBUTTONDOWNBLCLK și WM_LBUTTONUP.

- a) Adevărat
- b) Fals

170. Atunci când mouse-ul este deplasat peste zona client a unei ferestre, procedura de fereastră primește mesajul WM_MOUSEMOVE

- a) Adevărat
- b) Fals

171. Dacă vreți ca procedura de fereastră să primească mesajele generate de dublu clic, trebuie să includeți identificatorul CS_DBLCLKS în stilul clasei de fereastră

- a) Adevărat
- b) Fals

172. Atunci când deplasați indicatorul mouse-ului peste zona client a unei ferestre se generează un mesaj WM_MOUSEMOVE pentru fiecare pixel peste care trece indicatorul.

- a) Adevărat
- b) Fals

173. Bifați afirmațiile corecte

- a) Cuvântul mai puțin semnificativ al lui lParam conține coordonata mouse-ului pe axa x
- b) Cuvântul mai semnificativ al lui wParam conține coordonata mouse-ului pe axa y
- c) Pentru toate mesajele de la mouse, parametrul lParam conține poziția mouse-ului.
- d) Pentru toate mesajele de la mouse, parametrul wParam conține poziția mouse-ului.

174. Câte mesaje de mouse cu trei butoane sunt destinate pentru zona non-client a ferestrei?

- a) 11
- b) 10
- c) 9
- d) 8

175. Procedura de fereastră poate să primească un mesaj WM_LBUTTONDOWN fără să primească mesajul WM_LBUTTONUP corespunzător când butonul mouse-ului este eliberat după ce indicatorul a fost mutat în altă fereastră întotdeauna

- a) Adevărat
- b) Fals

176. Bifați funcția care realizează introducerea elementelor în meniu

- a) LoadMenu
- b) SetMenu
- c) CreateMenu
- d) AppendMenu

177. Creați fiecare fereastră descendent printr-un apel al funcției CreateWindow și îi modificați poziția și dimensiunile apelând funcția MoveWindow

a) Adevărat

b) Fals

178. Poziția și dimensiunea controalelor de tip fereastră descendent sunt definite într-un șablon al casetei de dialog, conținut în fișierul de resurse al programului

a) Adevărat

b) Fals

179. Bifați afirmațiile corecte

a) Compilatorul de resurse (RC.EXE) compilează fișierul de resurse într-o formă executabilă - un fișier cu extensia .exe.

b) Compilatorul de resurse (RC.EXE) compilează fișierul de resurse într-o formă binară - un fișier cu extensia .RES.

c) Compilatorul de resurse (RC.EXE) compilează fișierul de resurse într-o formă textuală - un fișier cu extensia .txt.

d) Compilatorul de resurse (RC.EXE) compilează fișierul de resurse într-o formă obj - un fișier cu extensia .obj.

180. Bifați afirmațiile corecte

a) Cronometrul Windows este un dispozitiv de ieșire, care comunică periodic cu aplicația.

b) Cronometrul Windows este un dispozitiv de afișare a timpului la anumite intervale.

c) Cronometrul Windows este un dispozitiv de intrare, ce comunică periodic unei aplicații trecerea unui anumit interval de timp.

d) Cronometrul Windows este un dispozitiv de evidență a timpului de sistem.

181. Bifați afirmațiile corecte

- a) În timpul dezvoltării programelor, resursele sunt definite într-un fișier txt de resurse, un fișier ASCII cu extensia .RC.
- b) În timpul dezvoltării programelor, resursele sunt definite într-un fișier obj de resurse, un fișier ASCII cu extensia .RC.
- c) În timpul dezvoltării programelor, resursele sunt definite într-un fișier script de resurse, un fișier ASCII cu extensia .RC.
- d) În timpul dezvoltării programelor, resursele sunt definite într-un fișier doc de resurse, un fișier ASCII cu extensia .RC.

182. Bifați afirmațiile corecte

- a) A doua caracteristică determină fie identificatorul pe care Windows îl trimite programului dvs. în mesajul WM_COMMAND, fie meniul pop-up pe care Windows îl afișează atunci când utilizatorul selectează acest element de meniu.
- b) Fiecare element de meniu este determinat de patru caracteristici.
- c) A patra caracteristică determină poziția în care este plasat elementul de meniu.
- d) A treia caracteristică descrie atributul unui element de meniu, inclusiv dacă elementul este interzis, indisponibil sau marcat.
- e) Prima caracteristică determină ce va fi afișat în meniu. Aceasta este fie o linie de text, fie un map de biți.

183. Bifați exemplele de controale

- a) Barele de derulare
- b) Bara de stare
- c) Șirurile de caractere
- d) Casete combinate

184. Nu este posibil de introdus modificări în meniul sistem

a) Adevărat

b) Fals

185. Atunci când sunt folosite resursele fișierul .RES devine fișier dependent pentru fișierul .EXE.

a) Adevărat

b) Fals

186. Identificatorul pe care îl utilizați pentru a adăuga o comandă în meniul sistem trebuie să fie mai mic de 0xF000

a) Adevărat

b) Fals

187. Bifați afirmațiile corecte

a) Resursele sunt accesibile imediat prin variabile definite în codul sursă al programului.

b) Resursele sunt de fapt niște date și sunt stocate în fișierele .EXE ale programelor.

c) Pictogramele, cursoarele, meniurile și casetele de dialog fac parte din aceeași familie. a „resurselor Windows”.

d) Resursele sunt păstrate în zona de date a programelor executabile.

e) Resursele trebuie să fie explicit încărcate în memorie din fișierul executabil.

188. O procedură de fereastră apelează funcțiile CreateCaret și DestroyCaret în timpul prelucrării mesajului WM_SETFOCUS

a) Adevărat

b) Fals

189. Fereastra care primește un mesaj de la tastatură este fereastra care deține „cursorul de editare”.

a) Adevărat

b) Fals

190. Motivul procesului în două etape - stocarea mesajelor mai întâi în coada de mesaje a sistemului și apoi transferarea acestora în coada de mesaje a aplicațiilor - este legat de performanță.

a) Adevărat

b) Fals

191. În principiu singura funcție necesară pentru desenare este SetPixel (și, în unele situații, GetPixel)

a) Adevărat

b) Fals

192. Bifați opțiunile în care toate obiectele GDI pot fi selectate în contextul de dispozitiv

a) penița, pensulele, fonturile și paletele

b) penița, pensulele, imaginile bitmap, regiunile și fonturile

c) pensulele, imaginile bitmap, regiunile, fonturile și paletele

d) penița, pensulele, imaginile bitmap, regiunile și fonturile

193. Bifați afirmațiile corecte

a)

b)

c)

d)