

Программирование 1 (заочное отделение)

Текст вопроса

Члены из закрытой секции класса доступны ...

Выберите один ответ:

- ☒ a. дружественным функциям данного класса
- ☐ b. дружественным функциям производных классов
- ☐ c. дружественным функциям других классов
- ☐ d. обычным функциям любого класса

Отзыв

Правильный ответ: дружественным функциям данного класса

Вопрос 2

Неверно

Баллов: 0,00 из 1,00

Текст вопроса

n=8, найдите результат программы: `int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 0; i <= n; i = i + 2) s += i; cout << s << endl;`

Выберите один ответ:

- ☐ a. 19
- ☒ b. 20
- ☐ c. 10
- ☐ d. 21

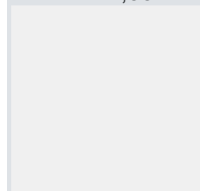
Отзыв

Правильный ответ: 20

Вопрос 3

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

Выберите один ответ:

- ☒ a. с помощью объектов
- ☐ b. с помощью конструкторов класса
- ☐ c. с помощью функций членов класса
- ☐ d. непосредственно по имени члена

Отзыв

Правильный ответ: с помощью объектов

Вопрос 4

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Текст вопроса

Чему равно значение выражения $x = 3, ++x + 1$?

Выберите один ответ:

- ☐ a. 4
- ☐ b. 3
- ☒ c. 5
- ☐ d. 2

Отзыв

Правильный ответ: 5

Вопрос 5

Неверно

Баллов: 0,00 из 1,00

Текст вопроса

$n=10$, найдите результат программы: `int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) switch (i % 10) { case 0: case 2: case 4: case 6: case 8: s += i; break; default : s++; } cout << s << endl;`

Выберите один ответ:

- ☒ a. 35
- ☐ b. 30
- ☐ c. 40
- ☐ d. 36

Отзыв

Правильный ответ: 35

Вопрос 6

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Текст вопроса

Чему равна значение выражения (x - целое) $x=3.4$; `int p = (2*x+1.7)`?

Выберите один ответ:

- ☐ a. 9
- ☐ b. 6
- ☒ c. 7
- ☐ d. 10

Отзыв

Правильный ответ: 7

Вопрос 7

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Текст вопроса

n=9, найдите результат программы: `int s = 0, i, k = 1, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) k += i; s += k; cout << s << endl;`

Выберите один ответ:

- ☐ a. 47
- ☒ b. 46
- ☐ c. 45
- ☐ d. 40

Отзыв

Правильный ответ: 46

Вопрос 8

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Текст вопроса

Чему равно значение выражения (x - целое) `x=3.4; int f = (2*x+1.7)?`

Выберите один ответ:

- ☒ a. 7
- ☐ b. 9
- ☐ c. 75
- ☐ d. 8

Отзыв

Правильный ответ: 7

Вопрос 9

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Текст вопроса

Чему равна y, если `int x=2, y=++x+3; if (y+2<=5) y=7.8`

Выберите один ответ:

- ☐ a. 12
- ☐ b. 8
- ☒ c. 6
- ☐ d. 5

Отзыв

Правильный ответ: 6

Вопрос **10**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Текст вопроса

n=12, найдите результат программы: `int s = 0, i, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) switch (i % 5) { case 0: s += i; break; default : s++; } cout << s << endl;`

Выберите один ответ:

- ☐ a. 30
- ☐ b. 35
- ☒ c. 25
- ☐ d. 20

Отзыв

Правильный ответ: 25

Вопрос **11**

Неверно

Баллов: 0,00 из 1,00

Текст вопроса

n=8, найдите результат программы: `int s = 0, i = 0, n; cout << "n="; cin >> n; dastur_uz: i++; s += i; if (i != n) goto dastur_uz; else s *= 2; cout << s << endl;`

Выберите один ответ:

- ☐ a. 70
- ☒ b. 72
- ☐ c. 60
- ☐ d. 64

Отзыв

Правильный ответ: 72

Вопрос **12**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Текст вопроса

Дружественные функции класса определяются ...

Выберите один ответ:

- ☐ а. вне классами
- ☐ б. внутри производного класса
- ☒ в. внутри дружественного класса
- ☐ г. внутри данного класса

Отзыв

Правильный ответ: внутри дружественного класса

Вопрос **13**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Текст вопроса

n=12, найдите результат программы: `int s = 0, i, k = 1, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) s += k; k += i; cout << s << endl;`

Выберите один ответ:

- ☐ а. 6
- ☐ б. 10
- ☐ в. 14
- ☒ г. 12

Отзыв

Правильный ответ: 12

Вопрос **14**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Текст вопроса

n=3, найдите результат программы: `int n, s = 1, a; cout << "n="; cin >> n; a = n; for (int k = 1; k <= n; k++) s *= a; cout << s << endl;`

Выберите один ответ:

- ☐ а. 30
- ☐ б. 9
- ☒ в. 27
- ☐ г. 81

Отзыв

Правильный ответ: 27

Вопрос **15**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Текст вопроса

Чему равна значение y, если `int y=0; if(y) y=2; else if(++y>0) y=7?`

Выберите один ответ:

- ☒ a. 7
- ☐ b. 0
- ☐ c. 1
- ☐ d. 2

Отзыв

Правильный ответ: 7

Вопрос **16**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Текст вопроса

n=6, найдите результат программы: `int s = 0, i, k = 1, n; cout << "n="; cin >> n; for (i = 1; i <= n; i++) { k += i; s += k; } cout << s << endl;`

Выберите один ответ:

- ☐ a. 64
- ☒ b. 62
- ☐ c. 63
- ☐ d. 60

Отзыв

Правильный ответ: 62

Вопрос **17**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Текст вопроса

Закрытые секции класса имеют метки ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. main
- ☐ b. protected
- ☒ c. private
- ☐ d. public

Отзыв

Правильный ответ: private

Вопрос **18**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Текст вопроса

n=10, найдите результат программы: `int n, s = 0; cout << "n="; cin >> n; for (int i = 1; i <= n; i++) if (n % i == 0) s += i; cout << s << endl;`

Выберите один ответ:

- ☒ a. 18
- ☐ b. 19
- ☐ c. 17
- ☐ d. 16

Отзыв

Правильный ответ: 18

Вопрос 19

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Текст вопроса

Чему равно значение `y` после выполнения фрагмента `a=10;y=5; switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }`

Выберите один ответ:

- ☐ a. 5
- ☐ b. 1
- ☐ c. 7
- ☒ d. 4

Отзыв

Правильный ответ: 4

Вопрос 20

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Текст вопроса

Сумму всех натуральных чисел до `n` вычисляет программа ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. `for (k= 2, s=0; k++<=n; s+=k)`
- ☐ b. `for (s=1, k=l; k++)`
- ☒ c. `for (k=l, s=0; k<=n; s=s+k++)`
- ☐ d. `for(k=l, s=0; k<=n; s+=++k)`

Отзыв

Правильный ответ: `for (k=l, s=0; k<=n; s=s+k++)`

1. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

- `ifstream`
- `ofstream`

- ☐ `fstream`
- ☐ `stream`

2. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоли?

- ☒ `ofstream`
- ☐ `ifstream`
- ☐ `fstream`
- ☐ `stream`

3. Какой спецификатор используется для записи в файл после ключевого слова `ios ::` ?

- ☒ `out`
- ☐ `in`
- ☐ `app`
- ☐ `ate`

4. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова `ios ::` ?

- ☒ `in`
- ☐ `out`
- ☐ `app`
- ☐ `ate`

5. Какой спецификатор используется для записи в конец файла после ключевого слова `ios ::` ?

- ☒ `app`
- ☐ `in`
- ☐ `out`
- ☐ `ate`

6. "Укажите объект класса в следующей программе: `class Fakultet { public: string nomi; };int main(){Fakultet kif; kif.nomi= "AT servis"; cout<<kif.nomi; }` "

- ☒ `kif`
- ☐ `nomi`
- ☐ не имеет объекта
- ☐ `AT servis`

7. "Укажите переменную класса в следующей программе: `class Fakultet { public: string nomi; };int main(){Fakultet kif;kif.nomi= "AT servis";cout<<kif.nomi; }` "

- ☒ `nomi`
- ☐ `kif`
- ☐ не имеет переменных
- ☐ `AT servis`

8. "Укажите функцию класса в следующей программе: `class Fakultet { public: string nomi; }; int main(){Fakultet kif;kif.nomi= "AT servis";cout<<kif.nomi; }`"

- не имеет
- nomi
- kif
- AT servis

9. "Какой символ был пропущено при создании данного класса? `class Fakultet { public: string nomi; } int main(){Fakultet kif;kif.nomi= "AT servis";cout<<kif.nomi; }`"

- ;
- :
- ::
- {}

10. "Какую задачу выполняет «name» в данном классе? `class Person { public: string name; int age; void print() {cout << ""Имя : "" << name << endl; cout << ""Возраст : "" << age << endl; } };`"

- переменная
- функция
- konstruktor
- destruktor

11. "Какую задачу выполняет «age» в данном классе? `class Person { public: string name; int age; void print() {cout << ""Имя : "" << name << endl; cout << ""Возраст : "" << age << endl; } };`"

- переменная
- функция
- konstruktor
- destruktor

12. "Какую задачу выполняет «print» в данном классе? `class person { public: string name; int age; void print(){cout << ""Имя: "" << name << endl;cout << ""Возраст : "" << age << endl; } };`"

- функция
- переменная
- konstruktor
- destruktor

13. "Определите тип функции в данном классе. `class person { public : string name; int age; void print() {cout << ""Имя : "" << name << endl;cout << ""Возраст: "" << age << endl; } };`"

- void
- int
- class

- string

14. "В каком спецификаторе объявлена переменная «a» в данном классе? class person {private: string name; int age; public: void set(string a, int b){ name = a; age = b; } void print() {cout << ""Имя : "" << name << endl;cout << ""Возраст : "" << age << endl; } };"

- Public
- Private
- Protected
- Typename

15. "В каком спецификаторе объявлена переменная «age» в данном классе? class person {private: string name; int age; public: void set(string a, int b){ name = a; age = b; } void print() {cout << ""Имя : "" << name << endl;cout << ""Возраст : "" << age << endl; } };"

- Private
- Public
- Protected
- Typename

16. "В каком спецификаторе объявлена переменная «b» в данном классе? class person { private: string name; int age; public: void set(string a, int b){ name = a; age = b; } void print() {cout << ""Имя : "" << name << endl;cout << ""Возраст : "" << age << endl; } };"

- Public
- Private
- Protected
- Typename

17. "В каком спецификаторе объявлена функция «set» в данном классе? class person {private: string name; int age; public: void set(string a, int b){ name = a; age = b; } void print() {cout << ""Имя : "" << name << endl; cout << ""Возраст : "" << age << endl; } };"

- Public
- Private
- Protected
- Typename

18. "В каком спецификаторе объявлена переменная «Value» в данном классе? class Func { float Value; void F(int x, float a, float b, float s){ a=cos(x); b=sqrt(b*x); s=sin(-x); Value=a*x*x+b*x+s; } };"

- Private
- Public
- Protected
- Typename

19. "Найдите результат программы: #include <iostream> using namespace std; class Yuza{float a; float b; public: int Y(int x){ a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){ a=x; b=y; return a*b;}}; int main (){ Yuza T; cout<<T.Y(5,2)<<endl; return 0;}"

- 10
- 25
- 4
- 2,5

20. "Найдите результат программы: #include <iostream> using namespace std; class Yuza{float a; float b; public: int Y(int x){ a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){ a=x; b=y; return a*b;}}; int main (){ Yuza T; cout<<T.Y(5.2)<<endl; return 0;}"

- 25
- 10
- 4
- 2,5

21. "Найдите результат программы:#include <iostream> using namespace std; class Yuza{float a; float b; public: int Y(int x){ a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){ a=x; b=y; return a*b;}}; int main (){Yuza T; cout<<T.Y(1.2,2)<<endl; return 0;}"

- 2.4
- 4
- 3
- 1

22. "Найдите результат программы: #include <iostream> using namespace std; class Yuza{float a; float b; public: int Y(int x){a=x; return a*a;}float Y(float x, float y){a=x; b=y; return a*b;}}; int main (){ Yuza T; cout<<T.Y(1,2.2)<<endl; return 0;}"

- 2.2
- 1,44
- 3,2
- 4

23. "Найдите результат программы:#include <iostream>using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x, double y){a=x; b=y; cout<<a+b<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a*b<<endl;} }; int main () {calc T; T.cl(3, 2); return 0; } "

- 6
- 5
- 9
- 4

24. "Найдите результат программы: #include <iostream>using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x, double y){a=x; b=y; cout<<a+b<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a*b<<endl;} }; int main () {calc T; T.cl(3. , 2.); return 0; } "

- 5

- ☐ 6
- ☐ 9
- ☐ 2

25. "Найдите результат программы: `#include <iostream> using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x, double y){a=x; b=y; cout<<a+b<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a*b<<endl;} }; int main () { calc T; T.cl(6.28 , 2.); return 0; }` "

- ☒ 8,28
- ☐ 6,28
- ☐ 4,28
- ☐ 3,14

26. "Найдите результат программы: `#include <iostream> using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x, double y){a=x; b=y; cout<<a+b<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a*b<<endl;} }; int main () {calc T; T.cl(6,2); return 0; }` "

- ☒ 12
- ☐ 36
- ☐ 4
- ☐ 8

27. "Найдите результат программы: `#include <iostream> using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout<<a+a<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a-b<<endl;} }; int main () {calc T; T.cl(6,2); return 0; }` "

- ☒ 4
- ☐ 12.4
- ☐ 8
- ☐ 36

28. "Найдите результат программы: `#include <iostream> using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout<<a+a<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a-b<<endl;} }; int main () {calc T; T.cl(6.2); return 0; }` "

- ☒ 12.4
- ☐ 4
- ☐ 8
- ☐ 6

29. "Найдите результат программы: `#include <iostream> using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout<<a+a<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a-b<<endl;} }; int main () {calc T; T.cl(4,3); return 0; }` "

- ☒ 1
- ☐ 7
- ☐ 8
- ☐ 12

30. "Найдите результат программы: `#include <iostream> using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout<<a+a<<endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout<<a-b<<endl;} }; int main () {calc T; T.cl(5.1,3.2); return 0; } "`

- 2
- 8,3
- 1,9
- 6,4

31. "Найдите результат программы: `#include <iostream> using namespace std; class Kattasi{ float a,b,c; public: int max(int x1, int y1){a=x1; b=y1; return a<b?a:(b<c?b:c); } double max(double x2, double y2, double z2){a=x2; b=y2; c=z2; return a>b?a:(b>c?b:c);} }; int main (){ Kattasi T; cout<<T.max(5, 7); return 0; } "`

- 5
- 7
- 12
- 35

32. "Найдите результат программы: `#include <iostream> using namespace std; class Kattasi{ float a,b,c; public: int max(int x1, int y1){a=x1; b=y1; return a<b?a:(b<c?b:c); } double max(double x2, double y2, double z2){a=x2; b=y2; c=z2; return a>b?a:(b>c?b:c);} }; int main (){Kattasi T; cout<<T.max(2.1,6); return 0; } "`

- 2
- 6
- 2,1
- 8,1

33. "Найдите результат программы: `#include <iostream> using namespace std; class Kattasi{ float a,b,c; public: int max(int x1, int y1){a=x1; b=y1; return a<b?a:b; } float max(float x2, float y2, float z2){ a=x2; b=y2; c=z2; return a>b?a:(b>c?b:c);} }; int main (){Kattasi T; cout<<T.max(5,7,4); return 0; } "`

- 7
- 4
- 5
- 9

34. "Найдите результат программы: `#include <iostream> using namespace std; class Kattasi{ float a,b,c; public: int max(int x1, int y1){a=x1; b=y1; return a<b?a:b; } float max(float x2, float y2, float z2){a=x2; b=y2; c=z2; return a>b?a:(b>c?b:c);} }; int main (){ Kattasi T; cout<<T.max(1.9,2); return 0; } "`

- 1
- 2
- 1,9
- 3,9

35. "Найдите результат программы: #include <iostream> using namespace std; template < typename T > T katta(T a, T b){ if (a>b) return a; else return b;} int main () { cout<<katta('a', 'b'); return 0;} "

- b
- a
- 'a', 'b'
- ошибка в программе

36. "Найдите результат программы: #include <iostream> using namespace std; template <class T> T add(T a, T b){ return a; b; } int main(){ cout<<add <int>(21,56) <<endl; return 0;}"

- 21
- 56
- 77
- 21, 56

37. "Найдите результат программы: #include <iostream> using namespace std; template < typename T > T katta(T a, T b){ if (a>b) return a; else return b;} int main () { cout<<katta(string("as"), string("ac")); return 0; } "

- as
- ac
- a
- ошибка в программе

38. "Найдите результат программы: #include <iostream> using namespace std; template <class T> T add(T a, T b){ return a+b; } int main(){ cout<<add <float>(2.1,3.2) <<endl; return 0;} "

- 5.3
- 5
- 2.1
- 3.2

39. "Найдите результат программы: #include <iostream> using namespace std; template <class T> class my{ T a, b; public: my(T x, T y){ a = x; b = y;} T add(){return a + b;} }; int main(){ my <string> d("ab", "cd"); cout << d.add(); return 0;} "

- abcd
- ab
- cd
- cdab

40. "Найдите результат программы: #include <iostream> using namespace std; template <class T> T M (T a, T b){ return a>b?a:b;} int main () { cout<<M <int>(4+3,6-1); return 0;} "

- 7

- ☐ 6
- ☐ 4
- ☐ 5

41. "Найдите результат программы: `#include <iostream> using namespace std; template <typename T> T a1(T a, T b){return a + b;} template <class T> T a2(T a, T b){return a>b?a:b;} int main(){ cout<<a1(8,4)+a2<double>(3.3,7.); return 0;} "`

- 19
- ☐ 12
- ☐ 8
- ☐ 7

42. "Найдите результат программы: `#include <iostream> using namespace std; template <typename T> T a1(T a, T b){return a + b;} template <class T> T a2(T a, T b){return a>b?a:b;} int main(){ cout<<a1(34,64); a2<double>(3.3,7.2); return 0;} "`

- 98
- ☐ 64
- ☐ 34
- ☐ 7,2

43. "Найдите результат программы: `#include <iostream> using namespace std; template <typename T> T a1(T a, T b){return a + b;} template <class T> T a2(T a, T b){return a>b?a:b;} int main(){ cout<<a1(15,17)-a2<double>(3,7); return 0;} "`

- 25
- ☐ 17
- ☐ 15
- ☐ 21

44. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

- `Label1->Caption = "текст";`
- ☐ `Edit1-> Text = "текст";`
- ☐ `Label1->Text = "текст";`
- ☐ `Edit1-> Caption = "текст";`

45. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

- `Edit1-> Text = "текст";`
- ☐ `Label1->Caption = "текст";`
- ☐ `Label1->Text = "текст";`
- ☐ `Edit1-> Caption = "текст";`

46. Даны переменные типа `int a=5, b=8, c=a+b;` Что нужно сделать чтобы значение "c" вывести в Label1?

- `Label1->Caption=IntToStr(c);`
- ☐ `Label1->Caption=c;`

- Label1->Caption=FloatToStr(c);
- Label1->Caption=StrToInt(c);

47. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

- Button1->Visible=false;
- Button1->Enabled=false;
- Button1->Visible=true;
- Button1->Enabled=true;

48. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, информация в Edit1 перешла в Label1 в C++ Builder?

- Label1->Caption=Edit1->Text;
- Edit1->Text=Label1->Caption;
- Label1->Text=Edit1->Caption;
- Edit1->Caption=Label1->Text;

49. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

- MainMenu
- PopupMenu
- MenuMain
- TMenu

50. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

- PopupMenu
- MainMenu
- MenuMain
- TMenu

51. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект CheckBox1:

- if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");
- if (CheckBox1->Checked==false) ShowMessage("Выбрано");
- if (Button1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");
- if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

52. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:

- if (RadioButton1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");
- if (RadioButton1->Checked=true) ShowMessage("Выбрано");
- if (Radio1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");
- if (Radio1->Checked==false) ShowMessage("Выбрано");

53. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно ввести переменные из клавиатуры?

- Edit
- Label
- Button
- BitBtn

54. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

- Edit1->ReadOnly=true;
- Edit1->CharCase=ecLowerCase;
- Edit1->ReadOnly=false;
- Edit1->ReadOnly==true;

55. Что нужно сделать чтобы в Edit1 вся информация ввелась строчными буквами?

- Edit1->CharCase=ecLowerCase;
- Edit1->CharCase=ecUpperCase;
- Edit1->CharCase=ecNormal;
- Edit1->CharCase=true;

56. Что нужно сделать чтобы в Edit1 вся информация ввелась заглавными буквами?

- Edit1->CharCase=ecUpperCase;
- Edit1->CharCase=ecLowerCase;
- Edit1->CharCase=ecNormal;
- Edit1->CharCase=true;

57. Что нужно сделать чтобы информация, введенная в Edit1, не превышала 5 символов?

- Edit1->MaxLength=5;
- Edit1->Length=5;
- Edit1->Max=5;
- Edit1->Min=5;

58. Что нужно сделать чтобы все введенные символы отображались как '*' в компоненте Edit1?

- Edit1->PasswordChar='*';
- Edit1->Password='*';
- Edit1->Char='*';
- Edit1->PassChar='*';

59. Что нужно сделать чтобы все введенные символы отображались как '@' в компоненте Edit1?

- Edit1->PasswordChar='@';
- Edit1->Password='@';

- Edit1->Char='@';
- Edit1->PassChar='@';

60. Что нужно сделать чтобы все введенные символы отображались как '#' в компоненте Edit1?

- Edit1->PasswordChar='#';
- Edit1->Password='#';
- Edit1->Char='#';
- Edit1->PassChar='#';

61. Что нужно сделать чтобы все введенные символы отображались как '&' в компоненте Edit1?

- Edit1->PasswordChar='&';
- Edit1->Password='&';
- Edit1->Char='&';
- Edit1->PassChar='&';

62. Каким свойством BitBtn1 в C++ Builder нужно воспользоваться чтобы вставить картинку в этот компонент?

- Glyph
- Picture
- Image
- Graph

63. Какое свойство нужно изменить чтобы объединить в одну группу несколько компонентов SpeedButton после их выделения?

- GroupIndex
- Index
- TabOrder
- Default

64. Основное свойство компоненты MaskEdit в C++ Builder это ...

- EditMask
- Text
- Mask
- CharCase

65. Основное свойство компоненты Image в C++ Builder это ...

- Picture
- Glyph
- Image
- Graph

66. Что нужно сделать чтобы по клику на Button1, компонент Shape1 взял округлую форму фигуры?

- Shape1->Shape=stCircle;
- Shape1->Shape=Circle;
- Shape1->Shape==stCircle;
- Shape1->Shape==Circle;

67. Что нужно сделать чтобы по клику на Button1, компонент Shape1 взял квадратную форму фигуры?

- Shape1->Shape=stSquare;
- Shape1->Shape=stCircle;
- Shape1->Shape=stRectangle;
- Shape1->Shape=stLine;

68. Что нужно сделать, чтобы в Label1 вывелось текущее время?

- Label1->Caption=TimeToStr(Now());
- Label1->Caption=Time(Now());
- Label1->Caption=Time();
- Label1->Caption=IntToStr(Now());

69. Что нужно сделать, чтобы в Edit1 вывелось текущее время?

- Edit1->Text=TimeToStr(Now());
- Edit1->Text=Time(Now());
- Edit1->Text=Time();
- Edit1->Text=IntToStr(Now());

70. Что нужно сделать, чтобы в MaskEdit1 вывелось текущее время?

- MaskEdit1->Text=TimeToStr(Now());
- MaskEdit1->Text=Time(Now());
- MaskEdit1->Text=Time();
- MaskEdit1->Text=IntToStr(Now());

71. Что нужно сделать, чтобы в LabeledEdit1 вывелось текущее время?

- LabeledEdit1->Text=TimeToStr(Now());
- LabeledEdit1->Text=Time(Now());
- LabeledEdit1->Text=Time();
- LabeledEdit1->Text=IntToStr(Now());

72. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, информация из Edit1 перешла в Label1, и стерлось из Edit1?

- Label1->Caption=Edit1->Text; Edit1->Text=" ";
- Label1->Caption=Edit1->Text;
- Edit1->Text=Label1->Caption; Edit1->Text=" ";

- `Label1->Caption=Edit1->Text; Label1->Text=" "`;

73. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, информация из Label1 перешла в Edit1, и стерлась из Label1?

- `Edit1->Text=Label1->Caption; Label1->Caption=" "`;
- `Edit1->Text=Label1->Caption;`
- `Label1->Caption;=Edit1->Text; Label1->Caption=" "`;
- `Edit1->Text=Label1->Caption; Text1->Caption=" "`;

74. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

- `Button2->Visible=false;`
- `Button1->Visible=false;`
- `Button2->Visible=true;`
- `Button1->Visible=true;`

75. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

- `Edit1->Visible=false;`
- `Edit1->Visible=true;`
- `Edit1->Enabled=false;`
- `Edit1->Enabled=true;`

76. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

- `Label1->Visible=false;`
- `Label1->Visible=true;`
- `Label1->Enabled=false;`
- `Label1->Enabled=true;`

77. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

- `Button1->Visible=false;`
- `Button2->Visible=false;`
- `Button1->Enabled=false;`
- `Button2->Enabled=false;`

78. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонента Button2 стал неактивным?

- `Button2->Enabled=false;`
- `Button2->Enabled=true;`
- `Button1->Enabled=false;`
- `Button1->Enabled=true;`

79. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонента Label1 стал неактивным?

- Label1->Enabled=false;
- Label1->Enabled=true;
- Label1->Visible=false;
- Label1->Visible=true;

80. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонента Button1 стал неактивным?

- Button1->Enabled=false;
- Button1->Enabled=true;
- Button1->Visible=false;
- Button1->Visible=true;

81. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонента Edit1 стал неактивным?

- Edit1->Enabled=false;
- Edit1->Enabled=true;
- Edit1->Visible=false;
- Edit1->Visible=true;

82. Дано переменные типа int a=4 и b=6 и только одна компонента Button1. Написать программу которая вычислит сумму a+b и выведет его на Form1:

- ShowMessage(a+b);
- Edit1->Caption=a+b;
- Label1->Text=a+b;
- Form1->Text=a+b;

83. Дано переменные типа int x=10 и y=15. Написать программу которая вычислит сумму x+y и выведет его заголовку Form1:

- Form1->Caption=x+y;
- Form1->Text=x+y;
- Form1->Caption=Int(x+y);
- Form1->Text=StrToFloat(x+y);

84. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?

- Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);
- Form1->Width=StrToChar(Edit1->Text);
- Form1->Width=IntToStr(Edit1->Text);
- Form1->Width=Edit1->Text;

85. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?

- `Form1->Height=StrToInt(Edit1->Text);`
- `Form1->Height=StrToChar(Edit1->Text);`
- `Form1->Height=IntToStr(Edit1->Text);`
- `Form1->Height=Edit1->Text;`

86. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

- `Form1->Color=clBlue;`
- `Form1->Color=Blue;`
- `Form1->FontColor=clBlue;`
- `Form1->Color==clBlue;`

87. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовка формы) менялась на значение написанную на Edit1?

- `Form1->Caption=Edit1->Text;`
- `Form1->Text=Edit1->Text;`
- `Form1->Caption=Edit1->Caption;`
- `Form1->Caption==Edit1->Caption;`

88. Когда работает программа написанная для событие формы "OnCreate"?

- При созданиях новой формы
- При активной форме
- При одного нажатие на форму
- При наведениях курсора мыши на форму

89. Когда работает программа написанная для событие формы "OnActivate" ?

- При активной форме
- При созданиях новой формы
- При одного нажатие на форму
- При двойного нажатие на форму

90. Когда работает программа написанная для событие формы "OnClick" ?

- При одного нажатие на форму
- При созданиях новой формы
- При двойного нажатие на форму
- До закрытия формы

91. Когда работает программа написанная для событие формы "OnClose" ?

- До закрытия формы
- При двойного нажатие на форму
- При наведениях курсора мыши на форму

- При активной форме

92. Когда работает программа написанная для событие формы "OnDbClick" ?

- При двойного нажатие на форму
- До закрытия формы
- При одного нажатие на форму
- При активной форме

93. Когда работает программа написанная для событие формы "OnMouseMove"?

- При наведениях курсора мыши на форму
- До закрытия формы
- При одного нажатие на форму
- При активной форме

94. Найдите функцию ADOTable, с помощью которой можно перейти к предыдущей записи в таблице:

- ADOTable1->Prior();
- ADOTable1-> Next();
- ADOTable1->Last();
- ADOTable1->Post();

95. Найдите функцию ADOTable, с помощью которой можно перейти к следующей записи в таблице:

- ADOTable1-> Next();
- ADOTable1->First();
- ADOTable1->Prior();
- ADOTable1->First();

96. Найдите функцию ADOTable, с помощью которой можно перейти к первой записи в таблице:

- ADOTable1->First();
- ADOTable1->Last();
- ADOTable1->Prior();
- ADOTable1->Post();

97. Найдите функцию ADOTable, с помощью которой можно перейти к последней записи в таблице:

- ADOTable1->Last();
- ADOTable1->First();
- ADOTable1-> Next();
- ADOTable1->Prior();

98. Найдите функцию ADOTable, с помощью которой можно добавить новые записи в таблицу:

- ADOTable1->Insert();
- ADOTable1->Last();
- ADOTable1->Post();
- ADOTable1->Edit();

99. Найдите функцию ADOTable, с помощью которой можно очистить записи таблицы:

- ADOTable1->Delete();
- ADOTable1->Insert();
- ADOTable1->Post();
- ADOTable1->Edit();

100. Найдите функцию ADOTable, с помощью которой можно редактировать записи таблицы:

- ADOTable1->Edit();
 - ADOTable1->Insert();
 - ADOTable1->Post();
 - ADOTable1->Cancel();
-

101. Два разных класса не могут иметь ...

- данных-членов и функций-членов
- одинаковые имена
- одинаковых данных-членов
- одинаковые функций-членов

102. Все конструкторы класса ...

- иметь разное число формальных параметров
- могут быть только по умолчанию
- иметь одинаковое только число формальных параметров
- могут иметь разные имена

103. Объекты могут быть ...

- классового типа
- типа int
- типа char
- без типа

104. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

- с помощью объектов
- непосредственно по имени члена
- с помощью конструкторов класса
- с помощью функций членов класса

105. Вне класса к данным с закрытой секции класса есть доступ ...

- в дружественных функциях
- в главной функции
- в обычных функциях
- в функциях производного класса

106. Открытые секции класса имеют метки ...

- public
- private
- protected
- main

107. Закрытые секции класса имеют метки ...

- private
- protected
- public
- main

108. Члены из закрытой секции класса доступны ...

- дружественным функциям данного класса
- обычным функциям любого класса
- дружественным функциям других классов
- дружественным функциям производных классов

109. Дружественные функции класса определяются ...

- внутри дружественного класса
- внутри данного класса
- вне классами
- внутри производного класса

110. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

- конструктором
- функцией класса
- деструктор класса
- дружественной функцией

111. Освобождение памяти в классах осуществляется.

- Деструктором
- функциями класса
- дружественными функциями
- главной функцией

112. Подключение программ стандартных функций из заглавных файлов выполняет ...

- препроцессор
- компилятор
- компоновщик
- другая программа

113. После перегрузки знака операции

- пригодны и старое, и новое назначение
- не пригодно старое его назначение
- не пригодно новое его назначение
- пригодно только новое назначение

114. Чему равна y, если `int x=2, y=++x+3; if (y+2<=5) y=7,8?`

- 6
- 5
- 7
- 8

115. Чему равна a, если `a = 10; if(a>1 && a<20) a=2; else a=7?`

- 2
- 10
- 7
- 8

116. Чему равно значение в после выполнения фрагмента `a=10;y=5; switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }`

- 4
- 5
- 7
- 1

117. Чему равно значение y, если `float y=0.01; if(y) y=2; else if(x>1) y=3?`

- 2
- 0.01
- 3

○ 3.01

118. Чему равна значение y, если `int y=0; if(y) y=2; else if(++y>0) y=7;`

● 7

○ 0

○ 2

○ 1

119. Чему равна значение y, если `int y=0; if(++y>2) y=2; else if(++y>3) y=3; else y=4;`

● 4

○ 0

○ 2

○ 3

120. Чему равна значение y, если `int y; y=0; if(++y<4) if (++y=2) y=y; else y=7;`

● 2

○ 0

○ 7

○ 4

121. Два разных класса не могут иметь ...

● данных-членов и функций-членов

○ одинаковые имена

○ одинаковых данных-членов

○ одинаковые функций-членов

122. Все конструкторы класса ...

● иметь разное число формальных параметров

○ могут быть только по умолчанию

○ иметь одинаковое только число формальных параметров

○ могут иметь разные имена

123. Объекты могут быть ...

● классового типа

○ типа `int`

○ типа `char`

○ без типа

124. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

- с помощью объектов
- непосредственно по имени члена
- с помощью конструкторов класса
- с помощью функций членов класса

125. Вне класса к данным с закрытой секции класса есть доступ ...

- в дружественных функциях
- в главной функции
- в обычных функциях
- в функциях производного класса

126. Открытые секции класса имеют метки ...

- public
- private
- protected
- main

127. Закрытые секции класса имеют метки ...

- private
- protected
- public
- main

128. Члены из закрытой секции класса доступны ...

- дружественным функциям данного класса
- обычным функциям любого класса
- дружественным функциям других классов
- дружественным функциям производных классов

129. Дружественные функции класса определяются ...

- внутри дружественного класса
- внутри данного класса
- вне классами
- внутри производного класса

130. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

- конструктором
- функцией класса
- деструктор класса
- дружественной функцией

131. Освобождение памяти в классах осуществляется.

- Деструктором
- функциями класса
- дружественными функциями
- главной функцией

132. Подключение программ стандартных функций из заглавных файлов выполняет ...

- препроцессор
- компилятор
- компоновщик
- другая программа

133. После перегрузки знака операции

- пригодны и старое, и новое назначение
- не пригодно старое его назначение
- не пригодно новое его назначение
- пригодно только новое назначение

134. Чему равна y, если `int x=2, y=++x+3; if (y+2<=5) y=7,8?`

- 6
- 5
- 7
- 8

135. Чему равна a, если `a = 10; if(a>1 && a<20) a=2; else a=7?`

- 2
- 10
- 7
- 8

136. Чему равно значение в после выполнения фрагмента `a=10;y=5; switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }`

- 4
- 5
- 7
- 1

137. Чему равно значение y, если `float y=0.01; if(y) y=2; else if(x>1) y=3?`

- 2
- 0.01
- 3

○ 3.01

138. Чему равна значение y, если `int y=0; if(y) y=2; else if(++y>0) y=7;`

● 7

○ 0

○ 2

○ 1

139. Чему равна значение y, если `int y=0; if(++y>2) y=2; else if(++y>3) y=3; else y=4;`

● 4

○ 0

○ 2

○ 3

140. Чему равна значение y, если `int y; y=0; if(++y<4) if (++y=2) y=y; else y=7;`

● 2

○ 0

○ 7

○ 4