# Вопросы к лекции 2

1. За счет чего приложения могут работать практически во всех версиях Windows?

(за счет Win23 API)

1. Как расшифровывается MSDN?

(MSDN - Microsoft Developer Network Library)

1. За счет чего обеспечивается мобильность программ и их независимость от конкретной платформы?

(За счет введения новых стандартных типов данных - определенных на основе простых типов языка программирования Си.)

1. Как представляются символы в Unicode?

(Символы представляются 16-битным(двухбайтовым) кодом)

1. Какие макросы используются для того, чтобы снизить зависимость приложения от используемой кодировки?

(UNICODE и \_UNICODE)

1. Что нужно включить в состав программы, чтобы реализовать возможности компиляции двойного назначения?

(заголовочный файл tchar.h)

1. Что предполагает профессиональная разработка программных приложений?

(включение кода для корректного восстановления после потенциальных ошибок)

1. Что представляют собой коды ошибок?

(32-битные числа, находятся в заголовочном файле WinError.h)

1. Если приложение содержит функции, к которым обращаются другие программы, то желательно?

(Чтобы эти функции синтезировали код ошибки в случае возникновения ошибочных ситуаций, то есть вели себя подобно функциям Win32 API)

1. Сколько утилит входит в состав Microsoft Platform SDK?

(Более 100)