

Домашняя работа

Тема: “Переменные”

Вопрос 1

Что выведет следующий код:

```
1 string name = "Tom";
2 Console.WriteLine(Name);
```

Ответ: ошибка компиляции

Вопрос 2

Что выведет на консоль следующий код:

```
1 string person = "Tom";
2 person = "Sam";
3 Console.WriteLine(person);
```

Варианты ответов

- Tom
- Sam
- person
- Программа завершит выполнение с ошибкой

Ответ: Sam

Вопрос 3

Какие из следующих вариантов представляют корректное определение переменных:

```
string person = "Tom";
```

```
person = "Tom";
```

```
string person;
```

```
    string "Tom";
```

Ответ: 1. string peson = "Tom"; 2. person = "Tom";

Вопрос 4

Какие три основных компонента имеет переменная в языке С#?:

- класс, имя, метод
- тип, размер, область видимости
- имя, индекс, значение
- Тип, имя, значение

Ответ: Тип, имя, значение

Вопрос 5

В чём заключается различие между определением переменной и её инициализацией в С#?

- определение создаёт новую переменную в памяти, а инициализация её удаляет.
- определение задаёт начальное значение, а инициализация устанавливает тип переменной.
- Определение устанавливает тип и имя переменной, а инициализация задаёт начальное значение.
- определение и инициализация — это одно и то же действие.

Ответ: 3. Определение устанавливает тип и имя переменной, а инициализация задаёт начальное значение

Вопрос 6

Почему важно учитывать регистрозависимость при работе с переменными в С#? Приведите пример.

- Регистр важен для типов данных, а не для имён переменных.
- С# регистрозависимый язык, поэтому name и Name — разные переменные.
- В С# регистр не имеет значения для имён переменных.
- Имена переменных в С# должны быть записаны только строчными буквами.

Ответ: 2. С# регистрозависимый язык, поэтому name и Name – разные переменные

Вопрос 7

В чём состоит ключевое отличие константы от переменной в C# и как это отражается на их использовании в программе?

- Значение переменной фиксируется при определении и не может быть изменено.
- Константа может быть изменена в процессе работы программы, как и переменная.
- Переменные и константы в C# ничем не отличаются друг от друга.
- Константа инициализируется при определении и её значение нельзя изменить, в отличие от переменной.

Ответ: 4. Константа инициализируется при определении и её значение нельзя изменить, в отличие от переменной

Литералы

Вопрос 1

Какие виды литералов существуют и чем они отличаются друг от друга?

- Логические, целочисленные, вещественные, символьные, строковые и null.
- целые, дробные, текстовые, булевые и специальные.
- положительные, отрицательные, дробные, символьные и строковые.
- числовые, буквенные, логические, графические и пустые.

Ответ: 1. Логические, целочисленные, вещественные, символьные, строковые и null

Вопрос 2

В каких формах могут быть представлены вещественные литералы и как они интерпретируются?

- строковые литералы в двойных кавычках
- Вещественные числа с фиксированной запятой и в экспоненциальной форме MЕр
- целые числа в десятичной, шестнадцатеричной и двоичной форме
- символьные литералы в одинарных кавычках

Ответ: 2. Вещественные числа с фиксированной запятой и в экспоненциальной форме MЕр

Базовые типы данных

Вопрос 1

Какие из нижеперечисленных НЕ являются встроенными типами языка C#?

- uint
- sbyte
- real
- int128
- object
- float64

Ответ: real, int128, float64

Вопрос 2

Какой тип данных языка C# будет представлять следующая переменная?

```
1 bool enabled = true;
```

Ответ: Логический тип данных

Вопрос 3

Какой тип данных языка C# будет представлять следующая переменная?

```
1 var weight = 84.45f;
```

Ответ: Неявный тип переменной

Вопрос 4

Сколько байт занимает значение типа uint?

Ответ: 4 байта

Вопрос 5

Какие из следующих вариантов представляют корректное определение переменных:

```
1     string person = "Tom";  
2     var person = "Tom";  
3     var person;  
4     string person;
```

Ответ

Правильные варианты: 1,2,3

Вопрос 6

Какой системный тип соответствует базовому типу данных **int** в языке C# и сколько байт он занимает?

1. System.Int32, 4 байта
2. System.Single, 4 байта
3. System.UInt32, 8 байт
4. System.Int16, 2 байта

Ответ: 1. System.Int32, 4 байта

Вопрос 7

Какие суффиксы используются в C# для явного указания типа данных **float** и **decimal** при присвоении значений?

1. S/s — для float, D/d — для decimal
2. X/x — для float, Y/y — для decimal
3. F/f — для float, M/m — для decimal
4. L/l — для float, U/u — для decimal

Ответ: 3. F/f — для float, M/m — для decimal

Вопрос 8

Чем отличается объявление переменной с использованием **var** от явного указания типа данных, например, **int**?

1. **var** и **int** — это синонимы для объявления целочисленных переменных.
2. При использовании **var** тип переменной определяется автоматически на основе присвоенного значения.
3. **var** используется для объявления переменных с типом **string**.
4. **var** позволяет объявлять переменные без указания типа и инициализации.

Ответ: 2. При использовании **var** тип переменной определяется автоматически

на основе присвоенного значения

Консольный ввод-вывод

Вопрос 1

Как вывести на консоль значения нескольких переменных в одной строке с помощью интерполяции?

- `Console.WriteLine("{name} {age} {height}");`
- `Console.WriteLine("Имя: " name " Возраст: " age " Рост: " height "м");`
- `Console.WriteLine("Имя: {name} Возраст: {age} Рост: {height}м");`
- `Console.Write(name, age, height);`

Ответ: 3. `Console.WriteLine("Имя: {name} Возраст: {age} Рост: {height}м");`

Вопрос 2

Что такое плейсхолдеры в контексте вывода данных на консоль и как они используются?

- Плейсхолдеры — это числа в фигурных скобках, которые заменяются значениями при выводе на консоль
- плейсхолдеры используются для создания пустых строк в выводе
- плейсхолдеры — это имена переменных, которые выводятся на консоль без изменений
- плейсхолдеры — это специальные символы для форматирования строк

Ответ: 1. Плейсхолдеры — это числа в фигурных скобках, которые заменяются значениями при выводе на консоль

Вопрос 3

В чём отличие метода `Console.Write()` от `Console.WriteLine()`?

1. `Console.Write()` используется для ввода данных, а `Console.WriteLine()` — для вывода.
2. `Console.Write()` выводит информацию в виде таблицы, а `Console.WriteLine()` — в виде списка.
3. `Console.Write()` не добавляет переход на следующую строку, а `Console.WriteLine()` добавляет.
4. `Console.Write()` может выводить только числа, а `Console.WriteLine()` — любые данные.

Ответ: 3. Console.WriteLine() не добавляет переход на следующую строку, а Console.ReadLine() добавляет.

Вопрос 4

Каким методом можно получить ввод с консоли и в каком виде он возвращается?

1. методом Console.WriteLine(), возвращается в виде числа.
2. методом Console.Write(), возвращается в виде массива.
3. методом Convert.ToInt(), возвращается в виде строки.
4. Методом Console.ReadLine(), возвращается в виде строки.

Ответ: 4. Методом Console.ReadLine(), возвращается в виде строки

Вопрос 5

Какие методы предоставляет платформа .NET для преобразования строковых значений в числовые типы данных?

1. Convert.ToString(), Convert.ToInt(), Convert.ToChar()
2. Parse.ToInt(), Parse.ToDouble(), Parse.ToDecimal()
3. Convert.ToInt(), Convert.ToDouble(), Convert.ToDecimal()
4. Console.WriteLine(), Console.Write(), Console.ReadLine()

Ответ: 3. Convert.ToInt(), Convert.ToDouble(), Convert.ToDecimal

Операции

Вопрос 1

Есть следующий код:

```
1 int n1 = 2;  
2 int n2 = 5;  
3 int result = n2 * 3 + 20 / 2 * n1--;
```

Используя приоритеты операций, разложите выражение `int result = n2 * 3 + 20 / 2 * n1--` по шагам.

Ответ: 1. $5 * 3 = 15$ 2. $20 / 2 = 10$ 3. $10 * 2 = 20$ 4. **$15 + 20 = 35$**

Вопрос 2

Есть следующий код:

```
1 int num1 = 4;
2 int num2 = 5;
3 int num3 = 15;
4 int num4 = 10;
5 int num5 = 5;
6 int result = 12;
7
8 result += num1 * num2 + num3 % num4 / num5;
```

Используя приоритеты операций, разложите выражение `result += num1 * num2 + num3 % num4 / num5` по шагам.

Ответ: 1. $4 * 5 = 20$ 2. $15 \% 10 = 5$ 3. $5 / 5 = 1$ 4. $20 + 1 = 21$ **5. $12 + 21 = 33$**

Вопрос 3

Чему будет равна переменная z после выполнения следующего кода и почему?

```
1 int x = 8;
2 int y = 9;
3 int z = x++ + ++y;
```

Ответ: z = 18

Практическое задание:

Задача 1

Ваша задача — создать простой калькулятор, который сможет выполнять базовые арифметические операции в C#: сложение, вычитание, умножение и деление, остаток от деления, инкремент, декремент и т.д. Калькулятор должен предоставлять пользователю возможность вводить числа и вывод всех математических действий.

Условия выполнения:

1. Ввод данных:

- Пользователь должен вводить два числа (например, целые или дробные).

2. Операции:

- Реализуйте следующие арифметические операции:

- Сложение (+)
- Вычитание (-)
- Умножение (*)
- Деление (/)
- Остаток от деления (%)
- Инкремент (++)
- Декремент (--)

3. Вывод результата:

- После выполнения операции калькулятор должен выводить результат на экран.