1. Чем класс отличается от структуры?

Структура в C# является типом передающимся по значению, класс же является ссылочным типом.

В структуре создается объект значение, но не объект ссылки, структура не может наследоваться от классов, но может от интерфейса.

1. Что может и чего не может быть в структуре?

Структуру можно создавать без new, не может объявляться конструктор без параметров и не может инициализировать поля если они не const и static

1. Что такое перечисление? Приведите пример определения и использования перечисления

Перечисление-именованный проиндексированный список литералов

enum Winter\_Month{

December,

January,

Febrary

}

1. Перечислите и поясните стандартные интерфейсы .Net?

Icomparable, Iclonable, Ienumeral

Для последовательного перебора элементов коллекции и цикла foreach

1. Как используется интерфейс IComparable?

Для сравнения элементов

1. Как используется интерфейс ICloneable?

Для клонирования элементов

1. Что такое полиморфизм? Перечислите его формы. Приведите примеры.

Полиморфизм – это взаимозаменяемость объектов с одинаковым интерфейсом. Полиморфизм-это один из столпов ооп, заключается он во фразе "один шаблон, множество реализаций" как пример, переопределение методов, свойств, полей, конструкторов

Методы и свойства которые мы хотим переопределить помечаются ключевым словом **virtual.** Они представляют полиморфный интерфейс. При переопределении в классе- наследнике используется ключевое слово **override**

Class person

{

public virtual void Writing (string str)

{

Console.WriteLine (str + “this is overrided method”);

}

}

Class Employee : Person

{

public override void Writing (string str)

{

Console.WriteLine (str + “this is overrided method”);

}

}

1. Зачем в классе определяют виртуальные методы?

Для их дальнейшего переопределения

1. Как сделать запрет переопределения методов?

Указатель для модификатора sealed