Вопросы по курсу «Объектно-ориентированное программирование»

1. Понятие класса и экземпляра класса.
2. Понятие поля. Понятие метода.
3. Модификаторы видимости.
4. Жизненный цикл объекта.
5. Понятие свойства в C#. Аксессоры.
6. Ключевое слово static. Ключевое слово this.
7. Понятие наследования. Наследование в языке C#.
8. Понятие интерфейса. Понятие абстрактного класса.
9. Диаграмма классов UML.
10. Понятие инкапсуляции.
11. Принципы SOLID: S, O.
12. Принципы SOLID: L.
13. Принципы SOLID: I, D.
14. Параметрический и ad hoc полиморфизм.
15. Обобщённое программирование на примере дженериков.
16. Понятие делегата. Понятие события.
17. Понятие рефлексии.
18. IoC-контейнеры.