**<p><b>Алгоритмы, в соответствии с которыми решение поставленных задач сводится к арифметическим действиям, называются</b></p>**

1. <p><b>разветвляющимися</b></p>

2. <p><b>линейными</b></p>

3. <p><b>численными</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 59998

**<p><b>В алгоритме вычисления площади круга переменными являются:</b></p>**

1. <p><b>-S, R, &pi;</b></p>

2. <p><b>S, R</b></p>

3. <p><b>&pi;, S</b></p>

4. <p><b>&pi;, R</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60021

**<p><b>В результате выполнения операции сравнения «123» &gt; «45» в ответе получили Ложь (FALSE). К какому типу данных могут относится сравниваемые значения?</b></p>**

1. <p><b>BOOLEAN</b></p>

2. <p><b>INTEGER</b></p>

3. <p><b>REAL</b></p>

4. <p><b>CHAR</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60022

**<p><b>Всякий алгоритм может быть</b></p>**

1. <p><b>записан на естественном языке;</b></p>

2. <p><b>изображен в виде блок-схемы;</b></p>

3. <p><b>записан на алгоритмическом языке;</b></p>

4. <p><b>все варианты ответа верны.</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60001

**<p><b>Выберите правильный алгоритм зеркального отображения элементов двумерного массива размерностью N\*N относительно побочной диагонали.</b></p>**

1. <p><b>- построение вложенного цикла расчета элементов;</b></p>

2. <p><b>- заполнение массива;</b></p>

3. <p><b>- «зеркальное отражение» элементов, находящихся под главной диагональю;</b></p>

4. <p><b>- обнуление элементов главной диагонали.</b></p>

5. <p><b>- заполнение массива;</b></p>

6. <p><b>- построение вложенного цикла расчета элементов;</b></p>

7. <p><b>- «зеркальное отражение» элементов, находящихся под главной диагональю;</b></p>

8. <p><b>- обнуление элементов главной диагонали.</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60025

**<p><b>Где осуществляются локальные объявления?</b></p>**

1. <p><b>внутри программы в целом и доступны как самой программе, так и всем ее подпрограммам</b></p>

2. <p><b>внутри подпрограммы и доступны как самой программе, так и всем ее подпрограммам</b></p>

3. <p><b>внутри подпрограммы и доступны только ей</b></p>

4. <p><b>внутри программы в целом и доступны ближайшей подпрограмме</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60048

**<p><b>Зачем в некоторых ЯП в логику высказываний вводится значение NULL?</b></p>**

1. <p><b>в дополнение к false и true</b></p>

2. <p><b>вместо false и true</b></p>

3. <p><b>на случай, когда отсутствует один из аргументов</b></p>

4. <p><b>на случай, когда значения логических аргументов неизвестны или не определены</b></p>

5. <p><b>на случай, когда значения логических аргументов противоречивы</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60040

**<p><b>Из каких частей, как правило, состоит исходная программа?</b></p>**

1. <p><b>раздел оборудования, раздел данных</b></p>

2. <p><b>раздел процедур</b></p>

3. <p><b>блоки операторов</b></p>

4. <p><b>раздел идентификации, раздел связи</b></p>

5. <p><b>набор машинных инструкций</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: 60044

**<p><b>К общим принципам, которые следует использовать при разработке ПО, относятся: принцип модульности, принцип функциональной избирательности, принцип генерируемости, принцип функциональной избыточности (выбрать недостающие)</b></p>**

1. <p><b>частотный принцип</b></p>

2. <p><b>частный принцип</b></p>

3. <p><b>принцип «по умолчанию»</b></p>

4. <p><b>принцип совместимости</b></p>

5. <p><b>принцип развития</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60026

**<p><b>Как можно охарактеризовать языки программирования пятого поколения?</b></p>**

1. <p><b>мобильные, человеко-ориентированные, простые в освоении языки высокого уровня</b></p>

2. <p><b>ориентированые на повышение интеллектуального уровня ЭВМ и интерфейса с языками</b></p>

### 3. <p><b>ориентированые на использование вкретной ЭВМ, сложные в освоении машинные языки</b></p>

4. <p><b>языки искусственного интеллекта, экспертных систем и баз знаний, естественные языки</b></p>

Ответ: 2, 4

Комментарий: 60042

**<p><b>Как можно установить истинность сложных высказываний?</b></p>**

1. <p><b>методом индукции</b></p>

2. <p><b>используя таблицы истинности</b></p>

3. <p><b>наугад</b></p>

4. <p><b>с помощью операции побитового сравнения</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60037

**<p><b>Как называются высказывания, у которых совпадают таблицы истинности?</b></p>**

1. <p><b>сложные</b></p>

2. <p><b>тождественные</b></p>

3. <p><b>истинные</b></p>

4. <p><b>совместимые</b></p>

5. <p><b>равносильные</b></p>

Ответ: 2, 5

Комментарий: 60038

**<p><b>Как принято обозначать высказывания в алгебре логики?</b></p>**

1. <p><b>большими буквами русского алфавита</b></p>

2. <p><b>малыми буквами греческого алфавита</b></p>

3. <p><b>словами True или False</b></p>

4. <p><b>малыми буквами латинского алфавита</b></p>

5. <p><b>большими буквами латинского алфавита</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60032

**<p><b>Какая операция в логике высказываний обозначается А ~ В?</b></p>**

1. <p><b>эквиваленция</b></p>

2. <p><b>дизъюнкция</b></p>

3. <p><b>инверсия</b></p>

4. <p><b>импликация</b></p>

5. <p><b>конъюнкция</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60036

**<p><b>Какая операция объединяет высказывания словами «если..., то»?</b></p>**

1. <p><b>эквиваленция</b></p>

2. <p><b>дизъюнкция</b></p>

3. <p><b>инверсия</b></p>

4. <p><b>импликация</b></p>

5. <p><b>конъюнкция</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60034

**<p><b>Какие операции включает цикл обработки файла?</b></p>**

1. <p><b>закрытие файла</b></p>

2. <p><b>открытие файла</b></p>

3. <p><b>сохранение</b></p>

4. <p><b>организация цикла, управляемого файлом</b></p>

5. <p><b>изменение информации</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: 60063

**<p><b>Какие операции можно применять к данным типа INTEGER?</b></p>**

1. <p><b>арифметические операции</b></p>

2. <p><b>логические</b></p>

3. <p><b>операция конкатенации</b></p>

4. <p><b>операции отношения или сравнения</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60018

**<p><b>Какие операции можно применять к данным типа CHAR?</b></p>**

1. <p><b>+ - арифметические операции</b></p>

2. <p><b>логические</b></p>

3. <p><b>операция конкатенации</b></p>

4. <p><b>операции отношения или сравнения</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60020

**<p><b>Какие операции можно применять к данным типа REAL?</b></p>**

1. <p><b>+ - арифметические операции</b></p>

2. <p><b>логические</b></p>

3. <p><b>операция конкатенации</b></p>

4. <p><b>операции отношения или сравнения</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60019

**<p><b>Какие операции характерны для файлов последовательного действия?</b></p>**

1. <p><b>операции последовательного чтения</b></p>

2. <p><b>операции параллельного чтения</b></p>

3. <p><b>операции последовательного записи в конец файла</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60069

**<p><b>Какие операции характерны для файлов прямого доступа?</b></p>**

1. <p><b>записи по произвольному адресу</b></p>

2. <p><b>последовательного записи в конец файла</b></p>

3. <p><b>чтения по произвольному</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60071

**<p><b>Какие признаки присущи системе программирования?</b></p>**

1. <p><b>набор исходных языков</b></p>

2. <p><b>автоматизация составления программы</b></p>

3. <p><b>возможность расширения</b></p>

4. <p><b>отладка программ пользователя</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60052

**<p><b>Какие проблемы возникают в процессе использования готовых подпрограмм?</b></p>**

1. <p><b>хранение имеющихся подпрограмм</b></p>

2. <p><b>алгоритм используется многократно при решении задач</b></p>

3. <p><b>размещение используемых подпрограмм в памяти ЭВМ</b></p>

4. <p><b>организация взаимодействия подпрограмм с основной программой</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: 60056

**<p><b>Какие системы описания языков программирования используются?</b></p>**

1. <p><b>нотация NT</b></p>

2. <p><b>нотация Бэкуса</b></p>

3. <p><b>нотация IBM</b></p>

4. <p><b>нотация Гейтса</b></p>

5. <p><b>нотация Pentium</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60050

**<p><b>Какие специальные средства обработки исключительных ситуаций предоставляются программисту?</b></p>**

1. <p><b>размещение используемых подпрограмм в памяти ЭВМ</b></p>

2. <p><b>аппарат обнаружения</b></p>

3. <p><b>обработка ошибок и граничных состояний</b></p>

4. <p><b>ни один из выше названных</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60058

**<p><b>Какие типы свойств компонентов различают?</b></p>**

1. <p><b>свойства времени проектирования.</b></p>

2. <p><b>динамические свойства.</b></p>

3. <p><b>свойства «только - для – чтения».</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60014

**<p><b>Какие типы файлов могут существовать?</b></p>**

1. <p><b>по типу записей</b></p>

2. <p><b>по имени</b></p>

3. <p><b>по способу выборки информации</b></p>

4. <p><b>всё вышеперечисленное</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: 60065

**<p><b>Какие числа должны удовлетворять условию -2n-1 &lt; х &lt; 2n-1?</b></p>**

1. <p><b>BOOLEAN</b></p>

2. <p><b>INTEGER</b></p>

3. <p><b>REAL</b></p>

4. <p><b>CHAR</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60017

**<p><b>Какими могут быть файлы по способу выборки информации?</b></p>**

1. <p><b>файлы последовательного доступа</b></p>

2. <p><b>файлы, образующие байтовый или битовый поток</b></p>

3. <p><b>файлы прямого доступа</b></p>

4. <p><b>всё вышеперечисленное</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60067

**<p><b>Какими являются параметры, содержащиеся в объявлении подпрограммы?</b></p>**

1. <p><b>фактическими</b></p>

2. <p><b>подпрограммными</b></p>

3. <p><b>неформальными</b></p>

4. <p><b>формальными</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60049

**<p><b>Какое свойство алгоритма означает, что исполнение алгоритма должно закончиться за конечное число шагов.</b></p>**

1. <p><b>точности</b></p>

2. <p><b>результативности</b></p>

3. <p><b>дискретности</b></p>

4. <p><b>массовости</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60000

**<p><b>Какой длины могут быть записи в файлах последовательного доступа?</b></p>**

1. <p><b>фиксированной длины</b></p>

2. <p><b>определённой длины</b></p>

3. <p><b>переменной (неопределенной) длины</b></p>

4. <p><b>всё вышеперечисленное неверно</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60070

**<p><b>Какую функцию выполняют логические условия как компонент управляющих операторов?</b></p>**

1. <p><b>вычисление логических переменных в рамках правил образования логических выражений</b></p>

2. <p><b>выработка решения о продолжении цикла, переходе по ветви, выходе из блока и т.д.</b></p>

3. <p><b>пересылка значений переменных, констант, функций в принимающую переменную</b></p>

4. <p><b>сопоставление значения констант, функций, переменных отношениями различного типа</b></p>

5. <p><b>вычисление значений строчной (символьной) переменной путем соединения, пересечения, вычисления строк</b></p>

Ответ: 2, 4

Комментарий: 60046

**<p><b>На какие делятся библиотеки подпрограмм?</b></p>**

1. <p><b>библиотеки статического вызова</b></p>

2. <p><b>библиотеки логического вызова</b></p>

3. <p><b>библиотеки динамического вызова</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60057

**<p><b>На какие типы подразделяются устройства, на которые осуществляется вывод данных из программы, или с которых осуществляется ввод?</b></p>**

1. <p><b>по способу выборки информации</b></p>

2. <p><b>по расширению</b></p>

3. <p><b>посимвольный обмен информацией</b></p>

4. <p><b>передача информации порциями (записями)</b></p>

Ответ: 3, 4

Комментарий: 60064

**<p><b>На какой стадии жизненного цикла ПО происходит больше всего затрат?</b></p>**

1. <p><b>определение требований и спецификаций</b></p>

2. <p><b>проектирование</b></p>

3. <p><b>программирование</b></p>

4. <p><b>отладка</b></p>

5. <p><b>сопровождение</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60030

**<p><b>На любом этапе декомпозиции программу:</b></p>**

1. <p><b>можно проверить</b></p>

2. <p><b>можно проверить, применяя механизм так называемых «заглушек»</b></p>

3. <p><b>нельзя проверить</b></p>

4. <p><b>можно проверить, определяя начало и окончание записи файла.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60003

**<p><b>Назовите основные достоинства объектно-ориентированного подхода к программированию</b></p>**

1. <p><b>упрощение процесса проектирования программных систем,</b></p>

2. <p><b>легкость их сопровождения и модификации</b></p>

3. <p><b>минимизирование времени разработки за счет многократного использования готовых модулей.</b></p>

4. <p><b>программы могут быть подготовлены на различных языках и объединены перед выполнением в единый модуль</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60007

**<p><b>Объектно-ориентированное программирование родилось и получило широкое распространение именно благодаря попыткам разрешения следующих проблем:</b></p>**

1. <p><b>единственным реальным способом снизить временные затраты на разработку был метод многократного использования разработанного программного обеспечения.</b></p>

2. <p><b>ускорение разработки программного обеспечения требовало решения проблемы упрощения их сопровождения и модификации.</b></p>

3. <p><b>приближения структуры программы к структуре решаемой задачи.</b></p>

4. <p><b>нет верного варианта ответа</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60006

**<p><b>Отметьте правильное высказывание:</b></p>**

1. <p><b>загрузочный модуль после сборки помещается в качестве раздела в пользовательскую библиотеку программ</b></p>

2. <p><b>подпрограммы, которые удовлетворяют всем требованиям выбранной системы, называются логическими</b></p>

3. <p><b>в случае динамической компоновки компоновщик просто использует информацию о подпрограмме для настройки соответствующих таблиц в исполняемом файле</b></p>

4. <p><b>в хорошо написанной программе обычно не должно быть обращений по недопустимому адресу памяти или деления на нуль</b></p>

5. <p><b>все высказывания верны</b></p>

6. <p><b>все высказывания неверные</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: 60061

**<p><b>Последовательность букв и цифр, начинающаяся с буквы – это (выбрать правильный вариант)</b></p>**

1. <p><b>Идентификатор</b></p>

2. <p><b>тип данных</b></p>

3. <p><b>данные</b></p>

4. <p><b>массив</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60016

**<p><b>Примером какого свойства операций дизъюнкции, конъюнкции и отрицания является выражение: A^(BvC) = (A^B)v(A^C)?</b></p>**

1. <p><b>сочетательного закона</b></p>

2. <p><b>свойства коммутативности</b></p>

3. <p><b>распределительного закона</b></p>

4. <p><b>закона идемпотентности </b></p>

5. <p><b>закона де Моргана</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60039

**<p><b>С помощью каких специальных программных средств осуществляется загрузочный модуль?</b></p>**

1. <p><b>редакторов связей</b></p>

2. <p><b>объектного модуля</b></p>

3. <p><b>компоновщика</b></p>

4. <p><b>построителя задач</b></p>

5. <p><b>всё перечисленное неверно</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60055

**<p><b>С помощью какой операции образованное сложное высказывание истинно, если истинно хотя бы одно из входящих в него высказываний?</b></p>**

1. <p><b>эквиваленция</b></p>

2. <p><b>дизъюнкция</b></p>

3. <p><b>инверсия</b></p>

4. <p><b>импликация</b></p>

5. <p><b>конъюнкция</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60035

**<p><b>Система четких однозначных указаний, которая определяет последовательность действий над некоторыми объектами и после конечного числа шагов приводит к получению требуемого результата – это</b></p>**

1. <p><b>алгоритм</b></p>

2. <p><b>схема алгоритма</b></p>

3. <p><b>тело цикла</b></p>

4. <p><b>программа</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 59999

**<p><b>Сколько поколений языков программирования рассматривают в истории развития инструментального программного обеспечения?</b></p>**

1. <p><b>9</b></p>

2. <p><b>7</b></p>

3. <p><b>5</b></p>

4. <p><b>3</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60041

**<p><b>Со скольких стадий состоит жизненный цикл программного обеспечения?</b></p>**

1. <p><b>3</b></p>

2. <p><b>4</b></p>

3. <p><b>5</b></p>

4. <p><b>6</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60029

**<p><b>Структурное программирование ясно определило:</b></p>**

1. <p><b>значение модульного построения программ</b></p>

2. <p><b>разбиения монолитных программ на группу отдельных модулей</b></p>

3. <p><b>значение модульного построения программ, при разработке больших проектов</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60005

**<p><b>Структурный подход базируется на основополагающих принципах:</b></p>**

1. <p><b>использование процедурного стиля программирования;</b></p>

2. <p><b>применении к программному буферу подпрограмму подсчета количества слов в очередной строке, накапливая в цикле общее количество слов в файле;</b></p>

3. <p><b>последовательная декомпозиция алгоритма решения задачи сверху вниз;</b></p>

4. <p><b>обнаружение и обработка ошибок при считывании данных.</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60002

**<p><b>Чем характеризуется полиморфизм?</b></p>**

1. <p><b>основывается на возможности включения в данные объекта</b></p>

2. <p><b>основывается на информации о методах обработки данных.</b></p>

3. <p><b>позволяет при использовании объекта вызывать определенное свойство или метод, не заботясь о том, как объект выполняет задачу.</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60012

**<p><b>Чему служит свойство объектов наследование?</b></p>**

1. <p><b>позволяет описать объект с учетом наследования возможностей объекта</b></p>

2. <p><b>позволяет повторно использовать уже созданную часть программного кода в других проектах.</b></p>

3. <p><b>служит для сокращения избыточности кода</b></p>

4. <p><b>определяет значение модульного построения программ.</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60010

**<p><b>Что в алгебре логики понимают под повествовательным предложением, относительно которого имеет смысл говорить, истинно оно или ложно?</b></p>**

1. <p><b>выражение</b></p>

2. <p><b>логическая операция</b></p>

3. <p><b>высказывание</b></p>

4. <p><b>аксиома алгебры логики</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60031

**<p><b>Что включает в себя структура абстрактной многоязыковой, открытой, компилирующей системы программирования?</b></p>**

1. <p><b>трансляция</b></p>

2. <p><b>отладка</b></p>

3. <p><b>компиляция</b></p>

4. <p><b>преобразование</b></p>

5. <p><b>ввод</b></p>

6. <p><b>вывод</b></p>

Ответ: 1, 3, 5

Комментарий: 60053

**<p><b>Что выполняет метод сопоставления?</b></p>**

1. <p><b>обнаружение и обработка ошибок при считывании данных</b></p>

2. <p><b>«привязывание» данных</b></p>

3. <p><b>организацию цикла</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60066

**<p><b>Что называется инкапсуляцией?</b></p>**

1. <p><b>объединение в одном месте всех данных и методов объекта</b></p>

2. <p><b>запись результата по одному из адресов</b></p>

3. <p><b>совокупность правил образования цепочек символов, образующих идентификаторы</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60011

**<p><b>Что называют текстом программы на машинном языке, включающей машинные инструкции, словари, служебную информацию?</b></p>**

1. <p><b>загрузочный модуль</b></p>

2. <p><b>объектный модуль</b></p>

3. <p><b>предпроцессинг</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60054

**<p><b>Что нужно уметь при считывании информации из файла?</b></p>**

1. <p><b>определять начало и окончание элементарного данного</b></p>

2. <p><b>обеспечить циклическое чтение строк файла в программный буфер</b></p>

3. <p><b>определять начало и окончание записи файла</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60068

**<p><b>Что обозначают ключевые слова try и finally?</b></p>**

1. <p><b>организацию взаимодействия подпрограмм с основной программой</b></p>

2. <p><b>размещение в оперативной памяти и заполнение некоторыми значениями массив целых чисел</b></p>

3. <p><b>два программных блока обработки завершения</b></p>

4. <p><b>обработку элементов массива</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60059

**<p><b>Что относится к типовым операторам управления вычислительным процессом?</b></p>**

1. <p><b>набор машинных инструкций</b></p>

2. <p><b>организация циклов</b></p>

3. <p><b>набор машинных инструкций</b></p>

4. <p><b>ветвление программы</b></p>

5. <p><b>блоки операторов</b></p>

Ответ: 2, 4, 5

Комментарий: 60045

**<p><b>Что предлагает объектно-ориентированный подход?</b></p>**

1. <p><b>описывать программные системы в виде взаимодействия объектов</b></p>

2. <p><b>использование процедурного стиля программирования</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60008

**<p><b>Что представляет собой внешний файл?</b></p>**

1. <p><b>устройство ввода-вывода</b></p>

2. <p><b>поименованный файл на диске</b></p>

3. <p><b>последовательность данных определённой длины</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60062

**<p><b>Что представляет собой константы?</b></p>**

1. <p><b>информация, представленная в формализованном виде и пригодная для обработки алгоритмом</b></p>

2. <p><b>данные, известные перед выполнением алгоритма</b></p>

3. <p><b>данные, значения которых могут изменяться в процессе выполнения алгоритма</b></p>

4. <p><b>данные, значения которых не меняются в процессе выполнения алгоритма</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60015

**<p><b>Что представляет собой массив?</b></p>**

1. <p><b>группа расположенных друг за другом в памяти элементов одного типа и имеющих одно общее имя</b></p>

2. <p><b>упорядоченную структуру однотипных данных, которые называются элементами</b></p>

3. <p><b>набор однотипных или разнотипных данных, с которыми алгоритм должен работать как с одной именованной переменной</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60023

**<p><b>Что представляет собой механизм «заглушек»?</b></p>**

1. <p><b>процедуры, имитирующие вход и выход процедур нижнего уровня.</b></p>

2. <p><b>процедуры, имитирующие вход или выход процедур нижнего уровня.</b></p>

3. <p><b>процедуры, имитирующие вход процедур </b></p>

4. <p><b>процедуры, имитирующие выход процедур нижнего уровня.</b></p>

5. <p><b>процедуры, имитирующие вход процедур нижнего уровня</b></p>

6. <p><b>процедуры, имитирующие вывод процедур</b></p>

7. <p><b>все ответы верны </b></p>

Ответ: 1, 2, 4, 5

Комментарий: 60004

**<p><b>Что представляет собой объект «Информация о студенте»?</b></p>**

1. <p><b>запись</b></p>

2. <p><b>поле</b></p>

3. <p><b>массив</b></p>

4. <p><b>структурированный тип</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60024

**<p><b>Что представляет собой объект?</b></p>**

1. <p><b>это понятие, сочетающее в себе совокупность данных и действий над ними.</b></p>

2. <p><b>это экземпляр класса</b></p>

3. <p><b>переменная, тип которой задается классом</b></p>

4. <p><b>это понятие, сочетающее в себе только совокупность данных</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60009

**<p><b>Что представляет собой синтаксис как уровень рассмотрения элементов языков программирования?</b></p>**

1. <p><b>совокупность правил образования языковых конструкций, или предложений ЯП — блоков, процедур, составных операторов, условных операторов, операторов цикла и пр.</b></p>

2. <p><b>совокупность правил образования цепочек символов, образующих идентификаторы (переменные и метки), операторы, операции и пр.</b></p>

3. <p><b>проверка смысловой правильности конструкции.</b></p>

4. <p><b>уровень, содержащий принцип вложенности (рекурсивность) правил построения конструкций.</b></p>

5. <p><b>совокупность символов, отображаемых на устройствах печати и экранах и/или вводимых с клавиатуры терминала.</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60043

**<p><b>Что представляет собой система программирования?</b></p>**

1. <p><b>совокупность средств разработки программ</b></p>

2. <p><b>совокупность средств, обеспечивающих автоматизацию составления и отладки программ пользователя</b></p>

3. <p><b>средства компьютера, среди которых находится операционная система и утилиты поддержки</b></p>

4. <p><b>всё вышеперечисленное неверно</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60051

**<p><b>Что пропущено в синтаксисе обработки исключений:</b></p>**

1. <p><b> try</b></p>

2. <p><b>&lt;Защищенный блок&gt;</b></p>

3. <p><b>exept &lt;…. &gt;</b></p>

4. <p><b>&lt;обработчик исключений&gt;?</b></p>

5. <p><b>аппарат обнаружения</b></p>

6. <p><b>фильтр исключений</b></p>

7. <p><b>обработка исключений</b></p>

Ответ: 1, 3, 6

Комментарий: 60060

**<p><b>Что содержит в себе общесистемный принцип совместимости?</b></p>**

1. <p><b>состоит в том, что на всех стадиях создания, функционирования и развития ПО его целостность будет обеспечиваться связями между подсистемами </b></p>

2. <p><b>состоит в том, что язык, символы, коды и средства обеспечения ПО согласованы</b></p>

3. <p><b>определяет, что во всех подсистемах, средствах обеспечения и компонентах ПО используются единые термины, символы, условные обозначения и способы представления</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60028

**<p><b>Что содержит в себе принцип генерируемости?</b></p>**

1. <p><b>учитывает возможность проведения одной и той же работы (функции) различными средствами</b></p>

2. <p><b>определяет способ представления ПО, который бы позволял осуществлять настройку на конкретную конфигурацию технических средств, круг решаемых проблем, условия работы пользователя</b></p>

3. <p><b>основан на выделении в алгоритмах и в обрабатываемых структурах действий и данных по частоте использования</b></p>

4. <p><b>применяется для облегчения организации связей с системой, как на стадии генерации, так и при работе с уже готовым ПО.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60027

**<p><b>Что содержит в себе термин «класс»?</b></p>**

1. <p><b>объединяет объекты с одинаковыми возможностями (данными и методами)</b></p>

2. <p><b>упорядоченная структура однотипных данных</b></p>

3. <p><b>описывает общее поведение и характеристики набора аналогичных друг другу объектов.</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60013

**<p><b>Что является операцией логического умножения?</b></p>**

1. <p><b>эквиваленция</b></p>

2. <p><b>дизъюнкция</b></p>

3. <p><b>инверсия</b></p>

4. <p><b>импликация</b></p>

5. <p><b>конъюнкция</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60033

**<p><b>Что является средством, позволяющим многократно использовать в разных местах основной программы один раз описанный фрагмент алгоритма?</b></p>**

1. <p><b>оператор присваивания</b></p>

2. <p><b>процедура</b></p>

3. <p><b>подпрограмма</b></p>

4. <p><b>формальные и фактические параметры</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60047

**<p><b>Microsoft использовала всю мощь своего отладчика CodeView непосредственно в среде Visual C++. Отладчик доступен из меню…</b></p>**

1. <p><b>Build </b></p>

2. <p><b>Rebuild All</b></p>

3. <p><b>Find</b></p>

4. <p><b>Paste</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60080

**<p><b>В категории General (общие параметры) можно задать имя и расширение файла. Какое расширение файла будет чаще всего применяться?</b></p>**

1. <p><b>.H</b></p>

2. <p><b>.EXE</b></p>

3. <p><b>.MAK</b></p>

4. <p><b>.DLL</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60094

**<p><b>В отличие от большинства распространенных компиляторов C++, компилятор фирмы Microsoft…</b></p>**

1. <p><b>ограничивает предварительную компиляцию только заголовочными файлами</b></p>

2. <p><b>позволяет предварительно откомпилировать программу до заданной точки</b></p>

3. <p><b>не ограничивает предварительную компиляцию только заголовочными файлами</b></p>

4. <p><b>предварительная компиляция предназначена для увеличения времени и качества компиляции тех частей программы, которые находятся в процессе разработки</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60083

**<p><b>В пакете С++ имеются все необходимые…</b></p>**

1. <p><b>Файлы </b></p>

2. <p><b>Библиотеки</b></p>

3. <p><b>Редакторы</b></p>

4. <p><b>компиляторы</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60072

**<p><b>В чем назначение подкаталога SAMPLES?</b></p>**

1. <p><b>Заголовочные файлы C++</b></p>

2. <p><b>Примеры программ</b></p>

3. <p><b>Исполняемые файлы и средства для построения 32-разрядных приложений</b></p>

4. <p><b>Библиотеки языка C++ и Win32 SDK</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60104

**<p><b>Из какого меню пункта Settings (параметры) устанавливаются параметры компилятора?</b></p>**

1. <p><b>Build </b></p>

2. <p><b>Rebuild All</b></p>

3. <p><b>Find</b></p>

4. <p><b>Cut</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60088

**<p><b>Из чего состоит документация по Visual C++?</b></p>**

1. <p><b>Quick Reference</b></p>

2. <p><b>Файлов библиотеки MFC </b></p>

3. <p><b>Books Online</b></p>

4. <p><b>Из каталога MSdev</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60078

**<p><b>Из чего состоит документация по Visual C++?</b></p>**

1. <p><b>Books Online (Электронных книг)</b></p>

2. <p><b>Reference(справки)</b></p>

3. <p><b>Все ответы верные</b></p>

4. <p><b>Quick Reference (Быстрой справки)</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60105

**<p><b>К каким функциям не применяется встраивание?</b></p>**

1. <p><b>К функциям, содержащим оператор switch, while</b></p>

2. <p><b>К функциям, содержащим оператор for</b></p>

3. <p><b>К функциям, не содержащим операторы switch, while и for</b></p>

4. <p><b>Встраивание применяется к любым функциям</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60087

**<p><b>К какой закладке относится категория Optimizations?</b></p>**

1. <p><b>General</b></p>

2. <p><b>Preprocessor</b></p>

3. <p><b>C/C++</b></p>

4. <p><b>Debug</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60090

**<p><b>К какой закладке относится категория Output?</b></p>**

1. <p><b>C/C++</b></p>

2. <p><b>Link</b></p>

3. <p><b>Debug</b></p>

4. <p><b>Preprocessor</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60096

**<p><b>Как происходит установка пакета Microsoft Visual C++?</b></p>**

1. <p><b>Вручную</b></p>

2. <p><b>Автоматически</b></p>

3. <p><b>С помощью драйверов</b></p>

4. <p><b>Автоматически, но некоторые детали вручную</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60076

**<p><b>Какая категория закладки С/С++ позволяет включить генерацию информации для браузера?</b></p>**

1. <p><b>Customization</b></p>

2. <p><b>Code Generation</b></p>

3. <p><b>Optimizations</b></p>

4. <p><b>Listing Files</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60091

**<p><b>Какая категория позволяет указать объектные модули и библиотеки?</b></p>**

1. <p><b>Debug</b></p>

2. <p><b>Input</b></p>

3. <p><b>Output</b></p>

4. <p><b>Browse Info</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60097

**<p><b>Какие возможности позволяет включить категория Customization (адаптация)?</b></p>**

1. <p><b>генерация карты компоновки</b></p>

2. <p><b>база данных программ</b></p>

3. <p><b>отладочная информация</b></p>

4. <p><b>имя выходного файла</b></p>

Ответ: 2, 4

Комментарий: 60095

**<p><b>Какие возможности предоставляет утилита WinDiff?</b></p>**

1. <p><b>В графическом виде сравнивать, но не изменять два файла или два каталога</b></p>

2. <p><b>В графическом виде изменять, но не сравнивать два файла или два каталога</b></p>

3. <p><b>В графическом виде сравнивать и изменять два файла или два каталога</b></p>

4. <p><b>Все ответы неверные</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60108

**<p><b>Какие инструменты расположены как внутри, так и вне интегрированной среды?</b></p>**

1. <p><b>Spy++ </b></p>

2. <p><b>OLE</b></p>

3. <p><b>LIB</b></p>

4. <p><b>MFC Tracer</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60081

**<p><b>Какие операционные системы являются стандартом для 32-разрядных ПК?</b></p>**

1. <p><b>Windows 3.x</b></p>

2. <p><b>Windows 2000</b></p>

3. <p><b>Windows NT</b></p>

4. <p><b>Windows 95</b></p>

Ответ: 2, 3, 4

Комментарий: 60074

**<p><b>Какие разделы содержатся в документации по Visual C++?</b></p>**

1. <p><b>Технические указания по библиотеке MFC/C++</b></p>

2. <p><b>Различные Руководства пользователя</b></p>

3. <p><b>Справочник по библиотеке MFC</b></p>

4. <p><b>Руководство по пользованию электронными книгами</b></p>

5. <p><b>Все варианты верны</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60106

**<p><b>Какие разделы содержаться в документации?</b></p>**

1. <p><b>Справочник по языку С</b></p>

2. <p><b>Справочник по препроцессору</b></p>

3. <p><b>Различные Руководства пользователя</b></p>

4. <p><b>Справочник по библиотеке MFC</b></p>

Ответ: 3, 4

Комментарий: 60079

**<p><b>Какую конфигурацию системы рекомендуют для оптимизации цикла разработки программ на С и C++?</b></p>**

1. <p><b>Мышь Microsoft</b></p>

2. <p><b>Дисплей Super VGA</b></p>

3. <p><b>ПК с процессором Pentium, тактовая частота 80 МГц (или ниже)</b></p>

4. <p><b>50MB свободного дискового пространства</b></p>

5. <p><b>Дисковод для 3.5-дюймовых дискет высокой плотности</b></p>

Ответ: 1, 2, 5

Комментарий: 60103

**<p><b>Категория Precompiled Headers (предварительно откомпилированные заголовки) позволяет использовать заранее откомпилированные заголовочные файлы, которые имеют расширение…</b></p>**

1. <p><b>.РСН</b></p>

2. <p><b>.H</b></p>

3. <p><b>.MAK</b></p>

4. <p><b>.EXE</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60092

**<p><b>Когда установка закончена, что необходимо сделать, чтобы измененные установки были введены в действие?</b></p>**

1. <p><b>Проверить систему</b></p>

2. <p><b>Перезапустить часть программы</b></p>

3. <p><b>Перезапустить всю программу</b></p>

4. <p><b>Начать работу</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60100

**<p><b>Комбинацию команд какого типа должна содержать функция, чтобы она была встроена в программу в месте ее вызова?</b></p>**

1. <p><b>Целого</b></p>

2. <p><b>Перечисляемого</b></p>

3. <p><b>Текстового</b></p>

4. <p><b>Любого</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60086

**<p><b>Назовите главные качества Р-кода.</b></p>**

1. <p><b>Быстродействие</b></p>

2. <p><b>Увеличивает размер программы</b></p>

3. <p><b>Повышает скорость выполнения программы на величину до 60 %</b></p>

4. <p><b>Не содержит режимов компилятора</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60082

**<p><b>Назовите минимальные требования Microsoft к оборудованию и программному обеспечению для работы 16- и 32-разрядной версии Microsoft Visual C++.</b></p>**

1. <p><b>ПК с процессором 80386</b></p>

2. <p><b>36MB ОЗУ (минимум)</b></p>

3. <p><b>Microsoft Windows 95 или Windows NT для разработки приложений Win32</b></p>

4. <p><b>Дисковод для дискет высокой плотности</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: 60102

**<p><b>Назовите назначение подкаталога INCLUDE.</b></p>**

1. <p><b>Файлы справки</b></p>

2. <p><b>Библиотеки языка C++ и Win32 SDK</b></p>

3. <p><b>Заголовочные файлы C++</b></p>

4. <p><b>Примеры программ</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60077

**<p><b>Назовите основные параметры компилятора</b></p>**

1. <p><b>General</b></p>

2. <p><b>Debug</b></p>

3. <p><b>Custom Build</b></p>

4. <p><b>C/С++</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60109

**<p><b>Определите ложные достоинства функции Windows API.</b></p>**

1. <p><b>Библиотека MFC дает возможность ручной обработки сообщений</b></p>

2. <p><b>Инкапсуляция Windows API логична и полна</b></p>

3. <p><b>Библиотека MFC может использоваться в MS-DOS</b></p>

4. <p><b>Библиотека MFC дает возможность использовать целые типы данных</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60085

**<p><b>При помощи какой закладки можно задать дополнительные инструменты для построения программы?</b></p>**

1. <p><b>General</b></p>

2. <p><b>Debug</b></p>

3. <p><b>Custom Build</b></p>

4. <p><b>Customization</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60089

**<p><b>С каким процессором работает стандартный пакет компиляторов Microsoft Visual C++?</b></p>**

1. <p><b>Pentium</b></p>

2. <p><b>Intel</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60073

**<p><b>Средства построения каких программ включает в себя пакет Microsoft Visual C++?</b></p>**

1. <p><b>Windows 3.x</b></p>

2. <p><b>Windows 95 </b></p>

3. <p><b>Windows NT</b></p>

4. <p><b>Windows Me</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60099

**<p><b>Что включает в себя Visual C++ версии 2.0?</b></p>**

1. <p><b>16-разрядный компилятор</b></p>

2. <p><b>32-разрядный компилятор</b></p>

3. <p><b>32-разрядную среду разработки</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60075

**<p><b>Что позволяет делать спроектированное Microsoft приложение Test Container (тестовый контейнер)?</b></p>**

1. <p><b>Быстро тестировать ваши управляющие элементы</b></p>

2. <p><b>Считывать и изменять содержимое переменных</b></p>

3. <p><b>Проектировать и создавать ресурсы Windows</b></p>

4. <p><b>Выполнять программу в пошаговом режиме</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60107

**<p><b>Что позволяет задать закладка OLE Types (типы OLE)?</b></p>**

1. <p><b>имя файла ресурсов</b></p>

2. <p><b>имя выходного файла</b></p>

3. <p><b>имя выходного заголовочного файла</b></p>

4. <p><b>имя файла с информацией браузера</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60098

**<p><b>Что позволяет сделать категория Preprocessor (препроцессор)?</b></p>**

1. <p><b>задать макроопределения для препроцессора</b></p>

2. <p><b>указать дополнительные каталоги </b></p>

3. <p><b>не отменять стандартные пути</b></p>

4. <p><b>перечислять параметры проекта</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: 60093

**<p><b>Что предоставляет библиотека MFC?</b></p>**

1. <p><b>Классы</b></p>

2. <p><b>Функции</b></p>

3. <p><b>Массивы</b></p>

4. <p><b>структуры</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60084

**<p><b>Что такое OLE?</b></p>**

1. <p><b>Примеры программ</b></p>

2. <p><b>Файлы для построения приложений OLE</b></p>

3. <p><b>Заголовочные файлы C++</b></p>

4. <p><b>Файлы справки</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60101

**<p><b>C какой цифры начинается нумерация уже названного и открытого окна?</b></p>**

1. <p><b>0</b></p>

2. <p><b>1</b></p>

3. <p><b>2</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60114

**<p><b>В паре с какой командой используется команда Cut, для переноса фрагмента текста с одного места на другое?</b></p>**

1. <p><b>Save</b></p>

2. <p><b>Find</b></p>

3. <p><b>Edit</b></p>

4. <p><b>Paste</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60123

**<p><b>В чем различие между командами Rebuild All и Build?</b></p>**

1. <p><b>Rebuild All не обращает внимание на даты изменения файлов,а компилирует и компонует все файлы проекта</b></p>

2. <p><b>Build неточно устанавливает внутренний таймер</b></p>

3. <p><b>Build применяется только для небольших приложений</b></p>

4. <p><b>запускать процесс сборки может только команда Rebuild All</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60134

**<p><b>Где расположен список последних использованных проектов?</b></p>**

1. <p><b>Меню File</b></p>

2. <p><b>Меню Edit</b></p>

3. <p><b>Меню Window</b></p>

4. <p><b>Меню Help</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60121

**<p><b>Для чего используются значения параметров, заданные на уровне файла?</b></p>**

1. <p><b>используются вместо тех, которые заданы на уровне параметров</b></p>

2. <p><b>используются для каждого файла, если они переопределены на уровне файла</b></p>

3. <p><b>относятся только к этому файлу и используются вместо значений, заданных на уровне проекта</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60137

**<p><b>Если открыты окна с ххх2 по ххх6, а затем вы решили закрыть окно ххх4, то следующий раз, когда понадобится его открыть, это окно будет имеет номер…</b></p>**

1. <p><b>ххх0</b></p>

2. <p><b>ххх1</b></p>

3. <p><b>ххх7</b></p>

4. <p><b>ххх4</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60115

**<p><b>Какая кодовая последовательность соответствует значению «выровнять по центру»?</b></p>**

1. <p><b>&amp;c</b></p>

2. <p><b>&amp;d</b></p>

3. <p><b>&amp;f</b></p>

4. <p><b>&amp;е</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60120

**<p><b>Какая команда выдает окно с закладками, соответствующими активным окнам текущего проекта?</b></p>**

1. <p><b>InfoViewer Query Results</b></p>

2. <p><b>Project Workspace</b></p>

3. <p><b>InfoViewer History List</b></p>

4. <p><b>InfoViewer Topic</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60130

**<p><b>Какая команда запускает интегрированный отладчик?</b></p>**

1. <p><b>Settings</b></p>

2. <p><b>Execute</b></p>

3. <p><b>Debug</b></p>

4. <p><b>Batch Build</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60141

**<p><b>Какая команда может создать в одном проекте сразу несколько целевых файлов?</b></p>**

1. <p><b>Batch Build</b></p>

2. <p><b>Execute</b></p>

3. <p><b>ClassWizard</b></p>

4. <p><b>Subprojects</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60142

**<p><b>Какая команда позволяет создать копию содержимого активного окна под другим именем?</b></p>**

1. <p><b>Save As…</b></p>

2. <p><b>Save All</b></p>

3. <p><b>Find in Files…</b></p>

4. <p><b>Save Files…</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60119

**<p><b>Какие из перечисленных команд доступны через меню File?</b></p>**

1. <p><b>Open…</b></p>

2. <p><b>New…</b></p>

3. <p><b>Delete…</b></p>

4. <p><b>Copy…</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60113

**<p><b>Какие команды доступны через меню Edit?</b></p>**

1. <p><b>Undo</b></p>

2. <p><b>Cut</b></p>

3. <p><b>Copy</b></p>

4. <p><b>Paste</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60122

**<p><b>Какие команды доступны через меню Edit?</b></p>**

1. <p><b>Open…</b></p>

2. <p><b>New…</b></p>

3. <p><b>Delete…</b></p>

4. <p><b>Copy…</b></p>

Ответ: 3, 4

Комментарий: 60126

**<p><b>Какие команды доступны через меню Insert?</b></p>**

1. <p><b>Файлы (Files...) </b></p>

2. <p><b>Ресурсы (Resources)</b></p>

3. <p><b>Программы (Programs)</b></p>

4. <p><b>копии ресурсов (Resource Copies)</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: 60132

**<p><b>Какие команды доступны через меню Tools?</b></p>**

1. <p><b>Browse...</b></p>

2. <p><b>Settings...</b></p>

3. <p><b>Debug</b></p>

4. <p><b>Stop Build</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60138

**<p><b>Какие команды доступны через меню View?</b></p>**

1. <p><b>Go To... </b></p>

2. <p><b>ClassWizard...</b></p>

3. <p><b>Toolbars...</b></p>

4. <p><b>Project Workspace</b></p>

Ответ: 2, 3, 4

Комментарий: 60129

**<p><b>Какие основные функции выполняет команда Breakpoints…(точки останова)?</b></p>**

1. <p><b>добавлять отдельные точки останова</b></p>

2. <p><b>удалять отдельные точки останова</b></p>

3. <p><b>Выключать отдельные точки останова</b></p>

4. <p><b>Удалять все точки сразу</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60127

**<p><b>Какие основные функции выполняет команда Watch?</b></p>**

1. <p><b>Окно используется для наблюдения за значениями переменных по ходу выполнения программы</b></p>

2. <p><b>Открывает окно, позволяющее увидеть активные в данный момент переменные, локальные переменные</b></p>

3. <p><b>Открывает окно, отображающее содержимое памяти с заданного адреса</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60131

**<p><b>Какое основное назначение пункта Close Workspace?</b></p>**

1. <p><b>позволяет завершить работу среды Visual C++</b></p>

2. <p><b>закрывает активное рабочее пространство</b></p>

3. <p><b>используется, чтобы закрыть открытый файл</b></p>

4. <p><b>Закрывает все открытые приложения</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60118

**<p><b>Какое основное назначение пункта Open?</b></p>**

1. <p><b>используется для активизации ранее сохраненного рабочего пространства</b></p>

2. <p><b>записывает содержимое активного окна в соответствующий файл</b></p>

3. <p><b>открывает окно редактирования не существовавшего ранее файла</b></p>

4. <p><b>вызывает появление окна диалога с запросом информации о файле, который уже сохранен на диске</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60116

**<p><b>Какое расширение имеют заголовочные файлы?</b></p>**

1. <p><b>.MAK </b></p>

2. <p><b>.H</b></p>

3. <p><b>.EXE</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60133

**<p><b>Какую необходимо выбрать команду, чтобы отменить удаление?</b></p>**

1. <p><b>Edit|Undo</b></p>

2. <p><b>Delete</b></p>

3. <p><b>Edit|Paste</b></p>

4. <p><b>Redo</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60124

**<p><b>Команда Find имеет опцию Regular Expressions (поиск по шаблону). Что обозначает шаблон $?</b></p>**

1. <p><b>отмечает конец строки</b></p>

2. <p><b>задает между скобками последовательность символов</b></p>

3. <p><b>задает любое число символов перед искомым словом</b></p>

4. <p><b>отмечает начало строки</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60140

**<p><b>На что указывает пункт меню, заканчивающийся многоточием (…)?</b></p>**

1. <p><b>Присутствуют дополнительные функции</b></p>

2. <p><b>Команда выполняется при отсутствии ошибок</b></p>

3. <p><b>При выборе команды появляется окно диалога</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60112

**<p><b>Название пункта в меню изображено серым цветом. Что это значит?</b></p>**

1. <p><b>Соответствующая команда в данный момент выполняется</b></p>

2. <p><b>Соответствующая команда в данный момент невыполнима</b></p>

3. <p><b>Соответствующая команда не существует</b></p>

4. <p><b>Соответствующая команда выполняется автоматически</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60111

**<p><b>От чего зависит автоматичекий вызов Visual C++ некоторых сред, таких как MS-DOS, Windows 95 или Windows NT для тестирования программы?</b></p>**

1. <p><b>От содержания целевого файла</b></p>

2. <p><b>От имени целевого файла</b></p>

3. <p><b>От размера целевого файла</b></p>

4. <p><b>От типа целевого файла</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60136

**<p><b>При помощи какой команды вы можете изменить распределение ресурсов в файлах?</b></p>**

1. <p><b>Resource Symbols</b></p>

2. <p><b>Resource Includes</b></p>

3. <p><b>ClassWizard</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60143

**<p><b>С помощью какой команды задаются характеристики текущего окна?</b></p>**

1. <p><b>Properties...</b></p>

2. <p><b>Breakpoints...</b></p>

3. <p><b>Bookmark</b></p>

4. <p><b>InfoViewer</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60128

**<p><b>С помощью чего можно добраться до пункта меню?</b></p>**

1. <p><b>С помощью горячей клавиши CTRL + N</b></p>

2. <p><b>Поместить курсор мыши на нужный пункт нажать левую кнопку</b></p>

3. <p><b>С помощью горячей клавиши CTRL + F4</b></p>

4. <p><b>Использовать подчеркнутый символ в названии пункта</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: 60110

**<p><b>Сколько целевых файлов может создать в одном проекте Batch Build... (пакетная сборка)?</b></p>**

1. <p><b>Ни одного </b></p>

2. <p><b>Один</b></p>

3. <p><b>Два</b></p>

4. <p><b>Сразу несколько</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60135

**<p><b>Чему соответствует шаблон +, который можно использовать в строке Find What?</b></p>**

1. <p><b>Отмечает начало строки</b></p>

2. <p><b>Отмечает конец строки</b></p>

3. <p><b>Задает любую последовательность символов</b></p>

4. <p><b>Задает любое число символов перед искомым словом</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60125

**<p><b>Что вызывает повторное открытие уже открытого файла?</b></p>**

1. <p><b>Ошибку </b></p>

2. <p><b>Звуковой сигнал</b></p>

3. <p><b>Предупреждающее сообщение</b></p>

4. <p><b>Закрытие обоих файлов</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60117

**<p><b>Что выполняет меню Window?</b></p>**

1. <p><b>обеспечивает доступ к множеству полезных вспомогательных средств интегрированной среды</b></p>

2. <p><b>позволяет управлять отображением различных окон, используемых в процессе разработки приложения</b></p>

3. <p><b>это меню позволяет устанавливать фокус ввода, указывая, какое окно сделать активным</b></p>

4. <p><b>обеспечивает доступ к командам, применяемым для отображения текущего проекта в разных видах</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60139

**<p><b>В каком году была разработана операционная система UNIX?</b></p>**

1. <p><b>1969</b></p>

2. <p><b>1970</b></p>

3. <p><b>1979</b></p>

4. <p><b>1986</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60144

**<p><b>В отличие от Паскаля, языка с сильной типизацией, С рассматривает типы данных менее строго. От какого языка унаследована эта черта?</b></p>**

1. <p><b>С++</b></p>

2. <p><b>В</b></p>

3. <p><b>Бейсик</b></p>

4. <p><b>ФОРТРАН</b></p>

5. <p><b>Java</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60157

**<p><b>В С поддерживается концепция модульного программирования, заключающаяся в раздельной компиляции и компоновке. При этом, какие части программы можно перекомпоновать?</b></p>**

1. <p><b>Которые не содержат ошибок и предупреждений</b></p>

2. <p><b>Которые не менялись при проектировании</b></p>

3. <p><b>Которые менялись при проектировании</b></p>

4. <p><b>Которые ранее компилировались</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60158

**<p><b>В чем состоит усовершенствование языка С++ по сравнению с С (концепция ООП)?</b></p>**

1. <p><b>Операторы new и delete </b></p>

2. <p><b>Класс struct</b></p>

3. <p><b>Функции с неуказанным числом параметров</b></p>

4. <p><b>Конструкторы и деструкторы</b></p>

Ответ: 2, 4

Комментарий: 60154

**<p><b>В язык C++ включены дополнительные библиотечные (предопределенные) потоки. Для терминального и файлового ввода/вывода предусмотрены классы…</b></p>**

1. <p><b>cin</b></p>

2. <p><b>cout </b></p>

3. <p><b>inc </b></p>

4. <p><b>сеrr</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: 60171

**<p><b>Все массивы в С…</b></p>**

1. <p><b>Одномерные</b></p>

2. <p><b>Двумерные</b></p>

3. <p><b>Многомерные</b></p>

4. <p><b>Нет верного варианта ответа </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60150

**<p><b>Выберите символ, соответствующий операции уточнения области действия.</b></p>**

1. <p><b>!</b></p>

2. <p><b>++</b></p>

3. <p><b>::</b></p>

4. <p><b>\*</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60166

**<p><b>Для чего служат указатели?</b></p>**

1. <p><b>Адресация определенной области памяти</b></p>

2. <p><b>Ускорение выполнения программы</b></p>

3. <p><b>Выполнение арифметических действий</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60149

**<p><b>К какому уровню принадлежит язык С?</b></p>**

1. <p><b>Высокий уровень</b></p>

2. <p><b>Системный уровень</b></p>

3. <p><b>Низкий уровень</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60155

**<p><b>Как расшифровывается аббревиатура ANSI?</b></p>**

1. <p><b>Американский Институт национальных стандартов</b></p>

2. <p><b>Американский Национальный Институт Программирования</b></p>

3. <p><b>Американский Новый Технологический Институт</b></p>

4. <p><b>Все ответы верны</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60172

**<p><b>Какая функция возвращает значение типа size\_t?</b></p>**

1. <p><b>Sizeof()</b></p>

2. <p><b>Strlen()</b></p>

3. <p><b>Random()</b></p>

4. <p><b>Abs()</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60174

**<p><b>Какие достоинства имеет язык С?</b></p>**

1. <p><b>Арифметические операции</b></p>

2. <p><b>Библиотечные функции для ввода-вывода</b></p>

3. <p><b>Отсутствие строковых функций</b></p>

4. <p><b>Свободная структура</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: 60156

**<p><b>Какие недостатки имеет язык С?</b></p>**

1. <p><b>Отсутствие проверок на этапе исполнения</b></p>

2. <p><b>Маленькая скорость</b></p>

3. <p><b>Ограниченные способности типизации</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60151

**<p><b>Какие операторы позволяют программисту выделять и освобождать динамически распределяемую область памяти?</b></p>**

1. <p><b>New</b></p>

2. <p><b>Delete</b></p>

3. <p><b>Insert</b></p>

4. <p><b>Copy</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60177

**<p><b>Какие утверждения истинны?</b></p>**

1. <p><b>С имеет все достоинства С++</b></p>

2. <p><b>С++ - это надмножество языка С</b></p>

3. <p><b>С++ ввел С в мир ООП</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60152

**<p><b>Какие функции выполняют деструкторы?</b></p>**

1. <p><b>Могут использоваться за пределами видимости данных класса.</b></p>

2. <p><b>Используются для присваивания начальных значений членам объекта</b></p>

3. <p><b>Они не возвращают значения, следовательно, void в качестве типа не задается.</b></p>

4. <p><b>Автоматически освобождают память, занятую объектом, при выходе из объявленной области действия этого объекта</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60170

**<p><b>Какие языки создавались как альтернатива ассемблерным языкам?</b></p>**

1. <p><b>С++</b></p>

2. <p><b>С</b></p>

3. <p><b>ФОРТРАН</b></p>

4. <p><b>Паскаль</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60146

**<p><b>Каков был размер памяти компилятора С?</b></p>**

1. <p><b>256 Кб</b></p>

2. <p><b>512Кб</b></p>

3. <p><b>1 Гб</b></p>

4. <p><b>4 Гб</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60147

**<p><b>Какое ключевое слово может использоваться с функциями, не возвращающими значение?</b></p>**

1. <p><b>Void</b></p>

2. <p><b>Unic</b></p>

3. <p><b>Avs</b></p>

4. <p><b>Strlen</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60175

**<p><b>Какое ключевое слово может использоваться с функциями, не возвращающими значения?</b></p>**

1. <p><b>void </b></p>

2. <p><b>int </b></p>

3. <p><b>main</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60163

**<p><b>Какой символ комментария действует до конца строки?</b></p>**

1. <p><b>/\* \*/ </b></p>

2. <p><b>\\\\</b></p>

3. <p><b>/</b></p>

4. <p><b>//</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60165

**<p><b>Кому принадлежит заслуга разработки языка С++?</b></p>**

1. <p><b>Денис Ритч</b></p>

2. <p><b>Бьярн Страуструн</b></p>

3. <p><b>Билл Гейтс</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60153

**<p><b>Кто написал язык С?</b></p>**

1. <p><b>Кен Томпсон</b></p>

2. <p><b>Чарльз Бэббидж</b></p>

3. <p><b>Дэннис Ритч</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60148

**<p><b>Можно ли присвоить целое значение символьной переменной в языке С?</b></p>**

1. <p><b>Да </b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

3. <p><b>Смотря в каких случаях</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60160

**<p><b>Перечислите основные типы данных, стандартизированные комитетом ANSI.</b></p>**

1. <p><b>Символьный</b></p>

2. <p><b>С плавающей точкой</b></p>

3. <p><b>С плавающей запятой</b></p>

4. <p><b>Целый</b></p>

Ответ: 3, 4

Комментарий: 60162

**<p><b>После разработки UNIX для какого нового языка Кен Томпсон создал компилятор?</b></p>**

1. <p><b>A</b></p>

2. <p><b>В</b></p>

3. <p><b>С</b></p>

4. <p><b>D</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60145

**<p><b>При использовании операции перегрузки в С++ по чему может распознаваться каждая перегруженная функция?</b></p>**

1. <p><b>По количеству ее параметров</b></p>

2. <p><b>По имени функции</b></p>

3. <p><b>По типу ее параметров</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60167

**<p><b>Сколько раз операция присваивания (=) может появится в одном выражении в языке С?</b></p>**

1. <p><b>Один</b></p>

2. <p><b>Два</b></p>

3. <p><b>Четыре</b></p>

4. <p><b>Несколько раз</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60161

**<p><b>Сколько символов достаточно для обеспечения уникальности идентификатора?</b></p>**

1. <p><b>11</b></p>

2. <p><b>21</b></p>

3. <p><b>31</b></p>

4. <p><b>33</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60173

**<p><b>Триплеты (триграммы) определяют последовательности стандартных символов, которые могут изображаться не на всех клавиатурах. Зная это на какой символ можно заменить символ «??&lt;»?</b></p>**

1. <p><b>( )</b></p>

2. <p><b>{ }</b></p>

3. <p><b>++</b></p>

4. <p><b>!</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60164

**<p><b>Укажите основные компоненты программы?</b></p>**

1. <p><b>Программа должна получать информацию от некоторого источника ввода</b></p>

2. <p><b>Программы должны определять способы форматирования введенной информации и ее хранения</b></p>

3. <p><b>Программы используют некоторый набор команд для обработки, введенной информации</b></p>

4. <p><b>Эти команды можно разбить на четыре основные категории: простые операторы, условные операторы, циклы, подпрограммы</b></p>

5. <p><b>Программы должны выдавать результаты обработки данных</b></p>

6. <p><b>Все варианты верны</b></p>

Ответ: 6

Комментарий: 60176

**<p><b>Чем является структура struct в С++?</b></p>**

1. <p><b>Подмножеством описания класса</b></p>

2. <p><b>Имеет разделы private и protected</b></p>

3. <p><b>Не содержит данные и функции</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60169

**<p><b>Что возвращает операция delete операционной системе?</b></p>**

1. <p><b>Память, которая больше не используется</b></p>

2. <p><b>Память, которая осталась</b></p>

3. <p><b>Память, которую получила для новой переменной</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60168

**<p><b>Что такое переносимость?</b></p>**

1. <p><b>Это возможность переноса некоторой части программы, работающей на одном компьютере, на другой</b></p>

2. <p><b>Это возможность переноса определенных данных с одного компьютера на другой</b></p>

3. <p><b>Это возможность переноса некоторой программы, работающей на одном компьютере, на другой</b></p>

4. <p><b>Это возможность переноса некоторой программы, работающей в одной операционной системе, в другую</b></p>

Ответ: 3, 4

Комментарий: 60159

**<p><b>Как обозначается операция определения адреса?</b></p>**

1. <p><b>#</b></p>

2. <p><b>\*</b></p>

3. <p><b>&amp;</b></p>

4. <p><b>@</b></p>

5. <p><b>$</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60190

**<p><b>Как отмечают начало и конец функции?</b></p>**

1. <p><b>[ ]</b></p>

2. <p><b>{ }</b></p>

3. <p><b>/\* \*/</b></p>

4. <p><b>( )</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60195

**<p><b>Как рассматривается точка с запятой в С/С++?</b></p>**

1. <p><b>Обычная пунктуация</b></p>

2. <p><b>Разделитель операторов</b></p>

3. <p><b>Завершение оператора</b></p>

4. <p><b>Ничего не значит</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60188

**<p><b>Какая библиотека содержит стандартные устройства ввода/вывода?</b></p>**

1. <p><b>stdio.h</b></p>

2. <p><b>iostream.h</b></p>

3. <p><b>time.h</b></p>

4. <p><b>conio.h</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60194

**<p><b>Какое сочетание клавиш необходимо для удаления слова целиком, стоящего слева от курсора?</b></p>**

1. <p><b>&lt;Ctrl&gt;+&lt;BACKSPACE&gt;</b></p>

2. <p><b>&lt;Shift&gt;+&lt;DELETE&gt;</b></p>

3. <p><b>&lt;Ctrl&gt;+&lt;DELETE&gt;</b></p>

4. <p><b>&lt;Shift&gt;+&lt;BACKSPACE&gt;</b></p>

5. <p><b>&lt;Alt&gt;+&lt;DELETE&gt;</b></p>

6. <p><b>&lt;Alt&gt;+&lt;BACKSPACE&gt;</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60181

**<p><b>Какое сочетание клавиш необходимо для удаления слова целиком, стоящего справа от курсора?</b></p>**

1. <p><b>&lt;Ctrl&gt;+&lt;BACKSPACE&gt;</b></p>

2. <p><b>&lt;Shift&gt;+&lt;DELETE&gt;</b></p>

3. <p><b>&lt;Ctrl&gt;+&lt;DELETE&gt;</b></p>

4. <p><b>&lt;Shift&gt;+&lt;BACKSPACE&gt;</b></p>

5. <p><b>&lt;Alt&gt;+&lt;DELETE&gt;</b></p>

6. <p><b>&lt;Alt&gt;+&lt;BACKSPACE&gt;</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60179

**<p><b>Какое сочетание клавиш необходимо нажать для быстрого перемещения по строке?</b></p>**

1. <p><b>&lt;Ctrl&gt;+&lt;→&gt; или &lt;Ctrl&gt;+&lt;←&gt;</b></p>

2. <p><b>&lt;Shift&gt;+&lt;→&gt;или&lt;Shift&gt;+&lt;←&gt;</b></p>

3. <p><b>&lt;Alt&gt;+&lt;→&gt; или &lt;Alt&gt;+&lt;←&gt;</b></p>

4. <p><b>&lt;Shift&gt;+&lt;Page Up&gt; или &lt;Shift&gt;+&lt;Page Down&gt;</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60178

**<p><b>Какое сочетание клавиш необходимо нажать для перемещения в конец программы?</b></p>**

1. <p><b>&lt;Ctrl&gt;+&lt;↓&gt;</b></p>

2. <p><b>&lt;Alt&gt;+&lt;End&gt;</b></p>

3. <p><b>&lt;Ctrl&gt;+&lt;Page Down&gt;</b></p>

4. <p><b>&lt;Alt&gt;+&lt;↓&gt;</b></p>

5. <p><b>&lt;Ctrl&gt;+&lt;End&gt;</b></p>

6. <p><b>&lt;Shift&gt;+&lt;Page Down&gt;</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60182

**<p><b>Какое сочетание клавиш необходимо нажать для перемещения в начало программы?</b></p>**

1. <p><b>&lt;Ctrl&gt;+&lt;↑&gt;</b></p>

2. <p><b>&lt;Alt&gt;+&lt;Page Up&gt;</b></p>

3. <p><b>&lt;Alt&gt;+&lt;↑&gt;</b></p>

4. <p><b>&lt;Ctrl&gt;+&lt;Page Up&gt;</b></p>

5. <p><b>&lt;Shift&gt;+&lt;Page Up&gt;</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60180

**<p><b>Можно ли запустить программу при наличии сообщений об ошибках?</b></p>**

1. <p><b>Можно</b></p>

2. <p><b>Нельзя</b></p>

3. <p><b>Можно, если количество сообщений не превышает 3.</b></p>

4. <p><b>Нельзя, если кроме ошибок имеются ещё и предупреждения</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60185

**<p><b>Можно ли запустить программу с предупреждениями?</b></p>**

1. <p><b>Да, если имеется только одно предупреждение.</b></p>

2. <p><b>Да</b></p>

3. <p><b>Нет</b></p>

4. <p><b>Да, если количество предупреждений не превышает 5</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60184

**<p><b>При помощи какой команды препроцессора осуществляется подключение заголовочных файлов?</b></p>**

1. <p><b>#involve</b></p>

2. <p><b>#include</b></p>

3. <p><b>#add</b></p>

4. <p><b>#connect</b></p>

5. <p><b>#insert</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60183

**<p><b>Различаются ли в С/С++ прописные и строчные буквы?</b></p>**

1. <p><b>Различаются</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

3. <p><b>Различаются только в С</b></p>

4. <p><b>Различаются только в С++</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60186

**<p><b>С чего должны начинаться все строки выходного формата в С/С++?</b></p>**

1. <p><b>Одинарными кавычками</b></p>

2. <p><b>Двойными кавычками</b></p>

3. <p><b>Диезами (#)</b></p>

4. <p><b>Ничем</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60187

**<p><b>Что дает компилятору инициализация переменной?</b></p>**

1. <p><b>размещать данные в памяти</b></p>

2. <p><b>осуществлять выборку переменной</b></p>

3. <p><b>интерпретировать нужным образом</b></p>

4. <p><b>все ответы верны</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60196

**<p><b>Что необходимо сделать перед непосредственным запуском программы?</b></p>**

1. <p><b>Выполнить компиляцию</b></p>

2. <p><b>Сохранить</b></p>

3. <p><b>Debug </b></p>

4. <p><b>Создать новый проект</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60191

**<p><b>Что означает \\n?</b></p>**

1. <p><b>Новая строка</b></p>

2. <p><b>Табуляция</b></p>

3. <p><b>Возврат на одну позицию</b></p>

4. <p><b>space</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60198

**<p><b>Что означает знак «=»?</b></p>**

1. <p><b>равно</b></p>

2. <p><b>присваивание</b></p>

3. <p><b>определение адреса</b></p>

4. <p><b>удаление</b></p>

5. <p><b>обнуление</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60197

**<p><b>Что позволяет выполнить интегрированный отладчик? Выберите неверное утверждение.</b></p>**

1. <p><b>Позволяет выполнять программу не целиком, а построчно.</b></p>

2. <p><b>Позволяет выполнять программу целиком</b></p>

3. <p><b>Позволяет просматривать значение любых переменных в любой точке программы</b></p>

4. <p><b>Позволяет просматривать адреса переменных в памяти</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60189

**<p><b>Что содержит заголовок программы?</b></p>**

1. <p><b>Директива препроцессора</b></p>

2. <p><b>Имя функции</b></p>

3. <p><b>Имя функции с аргументами</b></p>

4. <p><b>Операция описания</b></p>

5. <p><b>Вызов функции</b></p>

6. <p><b>Директива препроцессора и имя функции с аргументами</b></p>

Ответ: 6

Комментарий: 60201

**<p><b>Что такое \\b?</b></p>**

1. <p><b>Новая строка</b></p>

2. <p><b>Табуляция</b></p>

3. <p><b>Возврат на одну позицию</b></p>

4. <p><b>space</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60199

**<p><b>Что такое \\t?</b></p>**

1. <p><b>Новая строка</b></p>

2. <p><b>Табуляция</b></p>

3. <p><b>Возврат на одну позицию</b></p>

4. <p><b>space</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60200

**<p><b>Что такое printf()?</b></p>**

1. <p><b>Пустой оператор</b></p>

2. <p><b>Оператор вывода</b></p>

3. <p><b>Оператор разветвления</b></p>

4. <p><b>Оператор ввода</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60193

**<p><b>Что такое комментарий?</b></p>**

1. <p><b>Это начало тела программы</b></p>

2. <p><b>Интерфейс между пользователем и машиной</b></p>

3. <p><b>Это примечания, помогающие понять смысл программы</b></p>

4. <p><b>Примечание, которое игнорируется как компилятором, так и пользователем.</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60192

**<p><b>В каком диапазоне тип данных char определят целые числа без знака?</b></p>**

1. <p><b>От -32668 до +32666</b></p>

2. <p><b>От 0 до 256</b></p>

3. <p><b>От 0 до 255</b></p>

4. <p><b>От 0 до 65535</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60220

**<p><b>В каком порядке в Паскале передаются аргументы функции?</b></p>**

1. <p><b>Сверху вниз</b></p>

2. <p><b>Снизу вверх</b></p>

3. <p><b>Слева направо</b></p>

4. <p><b>Справа налево</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60227

**<p><b>В чем состоит суть формирования представления числа с плавающей точкой?</b></p>**

1. <p><b>Число разбивают на дробную часть и порядок</b></p>

2. <p><b>В память помещают все число сразу, как и целые числа</b></p>

3. <p><b>Обработка чисел с плавающей точкой проходит медленнее, чем с целым числом</b></p>

4. <p><b>При округлении чисел ошибки возникают при работе с целыми числами</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60215

**<p><b>Выберите из следующего списка ключевые слова, которые используются для целого типа данных: int, long, short, unsigned, char, float, double?</b></p>**

1. <p><b>int</b></p>

2. <p><b>long</b></p>

3. <p><b>short</b></p>

4. <p><b>double</b></p>

5. <p><b>char</b></p>

6. <p><b>float</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60209

**<p><b>Выделите правильное количество байтов, соответствующее типу float.</b></p>**

1. <p><b>1</b></p>

2. <p><b>2</b></p>

3. <p><b>4</b></p>

4. <p><b>8</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60222

**<p><b>Дополните высказывание: «В качестве разделителя между именами необходимо использовать …»</b></p>**

1. <p><b>; (точка с запятой)</b></p>

2. <p><b>. (точка)</b></p>

3. <p><b>, (запятая)</b></p>

4. <p><b>\\</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60212

**<p><b>Есть ли в следующем идентификаторе ошибка 1st\_year! ?</b></p>**

1. <p><b>да </b></p>

2. <p><b>нет</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60205

**<p><b>Исправьте ошибки в следующей программе:</b></p>**

1. <p><b> #include &lt;stdio.h&gt;<br> main<br> (<br>float g; h;<br>float tax, rate;<br>g = e21;<br>tax = rate\*g;<br> )</b></p>

2. <p><b>main ()<br>начало и конец цикла { }<br>g=e21;</b></p>

3. <p><b>main ()<br>float tax; rate;<br>начало и конец цикла { }</b></p>

4. <p><b>main ()<br>float g, h;<br>начало и конец цикла { }<br>g=e21;</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60231

**<p><b>К какому типу относятся символы, имеющие дробную часть?</b></p>**

1. <p><b>char</b></p>

2. <p><b>float</b></p>

3. <p><b>void</b></p>

4. <p><b>int<br></b></p>

5. <p><b>double</b></p>

Ответ: 2, 5

Комментарий: 60208

**<p><b>К чему приведет использование модификации %1.2f в операторе printf()?</b></p>**

1. <p><b>Такая спецификация невозможна</b></p>

2. <p><b>При печати результаты будут округлены до одной десятичной цифры</b></p>

3. <p><b>При печати результаты будут округлены до двух десятичных цифр</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60218

**<p><b>Как записываются константы?</b></p>**

1. <p><b>Прописными буквами</b></p>

2. <p><b>Строчными буквами</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60217

**<p><b>Как создается идентификатор?</b></p>**

1. <p><b>При его появлении в объявлении переменной, типа или функции</b></p>

2. <p><b>При его объявлении в программе</b></p>

3. <p><b>При необходимости</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60202

**<p><b>Какие модификаторы влияют на работу операций косвенной ссылки (\*)?</b></p>**

1. <p><b>near </b></p>

2. <p><b>volative</b></p>

3. <p><b>far</b></p>

4. <p><b>huge</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: 60228

**<p><b>Каким типом описываются числа с плавающей точкой?</b></p>**

1. <p><b>char </b></p>

2. <p><b>float</b></p>

3. <p><b>int</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60223

**<p><b>Какими типами вы будете пользоваться при обработке данных – следующего вида:<br>А. Население Республики Беларусь<br>Б. Средний вес слона<br>В. Наиболее часто встречающаяся буква в тексте<br>Г. Сколько раз указанная буква встречается в тексте<br>1)char <br>2)int, или short<br>3)int, или unsigned<br>4)float</b></p>**

1. <p><b>А – 2, Б – 4, В – 1, Г - 3</b></p>

2. <p><b>А – 1, Б – 2, В – 3, Г - 4</b></p>

3. <p><b>А – 4, Б – 1, В – 2, Г - 3</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60221

**<p><b>Какое высказывание характеризует байт?</b></p>**

1. <p><b>Наименьшая единица памяти</b></p>

2. <p><b>Принимает только одно из двух значений: 0 или 1</b></p>

3. <p><b>Состоит из 16 бит</b></p>

4. <p><b>Представляет собой 256 различных комбинаций из 1 и 0</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60210

**<p><b>Можно ли изменить значение константы?</b></p>**

1. <p><b>да </b></p>

2. <p><b>нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60224

**<p><b>Назовите высказывания, соответствующие истине.</b></p>**

1. <p><b>У целого числа есть дробная часть</b></p>

2. <p><b>Десятичная точка в записи целого числа всегда отсутствует</b></p>

3. <p><b>Целое число может быть отрицательное </b></p>

4. <p><b>Целым числом является 0</b></p>

Ответ: 3, 4

Комментарий: 60211

**<p><b>Назовите два метода описания констант.</b></p>**

1. <p><b>#include</b></p>

2. <p><b>#define</b></p>

3. <p><b>const</b></p>

4. <p><b>volatile</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60216

**<p><b>Назовите различия между переменной и константой.</b></p>**

1. <p><b>Между ними нет различий</b></p>

2. <p><b>Во время выполнения программы значение переменной может быть изменено, а значение константы – нет</b></p>

3. <p><b> Во время выполнения программы значение константы может быть, а значение переменной – нет</b></p>

4. <p><b>Они настолько малы и незначительны, что на это не стоит обращать внимание</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60207

**<p><b>Определите правильное написание при присвоении какого-либо значения переменной типа char.</b></p>**

1. <p><b>broiled = 'T';</b></p>

2. <p><b>broiled = Т;</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60229

**<p><b>Определите, в каком выражении тип константы не соответствует типу переменной.</b></p>**

1. <p><b>int apples = 3;</b></p>

2. <p><b>int oranges = 3.0;</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60230

**<p><b>Поскольку заглявные и строчные буквы считаются разными символами, то каждый ли из след. идентификаторов уникален: MAX\_RATIO, max\_ratio, Max\_Ratio ?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

3. <p><b>Только 1 и 2</b></p>

4. <p><b>Только 2 и 3</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60206

**<p><b>С какими типами данных можно использовать модификаторы const и volatile?</b></p>**

1. <p><b>сhar </b></p>

2. <p><b>float </b></p>

3. <p><b>int </b></p>

4. <p><b>С любыми</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60226

**<p><b>С какими тремя типами данных можно использовать модификатор unsinged (без знака)?</b></p>**

1. <p><b>char </b></p>

2. <p><b>float</b></p>

3. <p><b>short int</b></p>

4. <p><b>long int</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: 60214

**<p><b>С какой буквы начинаются идентификаторы для чисел с плавающей точкой?</b></p>**

1. <p><b>С буквы d</b></p>

2. <p><b>С буквы i</b></p>

3. <p><b>С буквы f</b></p>

4. <p><b>С буквы e</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60204

**<p><b>Укажите числа целого типа.</b></p>**

1. <p><b>22.0</b></p>

2. <p><b>-6</b></p>

3. <p><b>0</b></p>

4. <p><b>28Е3</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60213

**<p><b>Чем считает компилятор переменные NAME\_LENGTH и Name\_Length?</b></p>**

1. <p><b>Двумя уникальными идентификаторами, представляющие различные ячейки памяти.</b></p>

2. <p><b>Различные идентификаторы, но предоставляющие одинаковые ячейки памяти</b></p>

3. <p><b>Компилятор С рассматривает буквы верхнего и нижнего регистров как различные символы</b></p>

4. <p><b>Нет никакой разницы при написании</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60203

**<p><b>Что означает ключевое слово volatile в модификаторе?</b></p>**

1. <p><b>Что переменная может неожиданно изменяться в результате каких-то внешних событий</b></p>

2. <p><b>Что переменная не может никогда изменяться, она остается постоянной</b></p>

3. <p><b>Что компилятор не удаляет переменные, а меняет переменную</b></p>

4. <p><b>Нет правильного ответа</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60219

**<p><b>Что определяет символ .h в конце имени файла?</b></p>**

1. <p><b>Что этот файл является библиотекой</b></p>

2. <p><b>Что этот файл является заголовочным</b></p>

3. <p><b>Его необязательно использовать</b></p>

4. <p><b>Он является определяющим символом</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60225

**<p><b>Char name – массив из 40 ячеек памяти, в каждой из которых можно поместить 1 элемент типа char. С помощью чего это можно сделать?</b></p>**

1. <p><b>Оператор присваивания</b></p>

2. <p><b>Оператор описания</b></p>

3. <p><b>Оператор разыменования</b></p>

4. <p><b>Оператор ввода-вывода</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60233

**<p><b>В число символов, выдаваемых функцией strlen(), входят…</b></p>**

1. <p><b>Пробелы</b></p>

2. <p><b>Нуль-символы</b></p>

3. <p><b>Знаки пунктуации</b></p>

4. <p><b>Вычисления</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60243

**<p><b>Выведите результат следующей программы:<br>main()<br>{<br>printf (" /%3.1f/\\n", 1234.56);<br>}</b></p>**

1. <p><b>/1234.6/</b></p>

2. <p><b>/1234.560000/</b></p>

3. <p><b>/ 1.234E+03/</b></p>

4. <p><b>/1234.56/</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60254

**<p><b>Выведите результат следующей программы:<br>main()<br>{<br>printf(" %o\\n", 336);<br>}</b></p>**

1. <p><b>336</b></p>

2. <p><b>520</b></p>

3. <p><b>150</b></p>

4. <p><b>-336</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60256

**<p><b>Для чего используется «\\0» (нуль-символ)?</b></p>**

1. <p><b>Конец строки</b></p>

2. <p><b>Конец программы</b></p>

3. <p><b>Переход на другую строку</b></p>

4. <p><b>Переход на другую страницу</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60232

**<p><b>Если нужно ввести некоторое значение и присвоить его переменной одного из основных типов, то перед именем переменной требуется писать символ …</b></p>**

1. <p><b>&amp;</b></p>

2. <p><b>%</b></p>

3. <p><b>$</b></p>

4. <p><b>=</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60259

**<p><b>Как выглядит формат, указываемый при обращении к функции printf()?</b></p>**

1. <p><b>рrintf(Управляющая строка, аргумент1, аргумент2, ...,)</b></p>

2. <p><b>рrintf(аргумент1, управляющая строка, аргумент2,…)</b></p>

3. <p><b>рrintf(Аргумент1, аргумент2, управляющая строка,…)</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60248

**<p><b>Какая операция дает размер объектов в байтах?</b></p>**

1. <p><b>strlen</b></p>

2. <p><b>sizeof</b></p>

3. <p><b>puts</b></p>

4. <p><b>gets</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60242

**<p><b>Какая операция сообщает о занимаемых ячейках памяти?</b></p>**

1. <p><b>strlen()</b></p>

2. <p><b>sizeof()</b></p>

3. <p><b>strcat()</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60240

**<p><b>Какая спецификация при выводе на печать дает возможность получения восьмеричных чисел?</b></p>**

1. <p><b>%d</b></p>

2. <p><b>%x</b></p>

3. <p><b>%o</b></p>

4. <p><b>%e</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60257

**<p><b>Какие специальные знаки использует функция scanf()для разбиения входного потока символов на отдельные поля?</b></p>**

1. <p><b>пробелы</b></p>

2. <p><b>символы табуляции </b></p>

3. <p><b>«новая строка»</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60260

**<p><b>Какие типы данных может читать функция scanf()?</b></p>**

1. <p><b>Только целых типов</b></p>

2. <p><b>Только типы с плавающей точкой</b></p>

3. <p><b>Только типы, использующиеся в данной программе </b></p>

4. <p><b>Все имеющиеся типы</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60261

**<p><b>Какое отличие ф-ции scanf() от printf()?</b></p>**

1. <p><b>Отсутствие спецификатора %</b></p>

2. <p><b>Они полностью идентичны</b></p>

3. <p><b>Для чтения целых чисел типа short применяюется спецификатор %h</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60238

**<p><b>Какой результат имеет программа<br>/\* программа\*/<br>main()<br>{<br>int number = 5;<br>float ouzo = 13.5;<br>printf("%d женщин выпили %f стаканов ликера.\\n", number, ouzo);<br>}</b></p>**

1. <p><b>5 женщин выпили 13.5 стаканов ликера</b></p>

2. <p><b>Женщины выпили ликер, 5, 13.5</b></p>

3. <p><b>5 женщин выпили 0000013.5 стаканов ликера</b></p>

4. <p><b>5 женщин выпили 13.500000 стаканов ликера</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60247

**<p><b>Какой символ не является частью строк?</b></p>**

1. <p><b>“</b></p>

2. <p><b>!</b></p>

3. <p><b>\\0</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60241

**<p><b>Какой тип в языке Си используется для описания строк?</b></p>**

1. <p><b>char </b></p>

2. <p><b>float</b></p>

3. <p><b>int</b></p>

4. <p><b>Такого нет</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60239

**<p><b>Какой тип имеет элемент | ?</b></p>**

1. <p><b>int </b></p>

2. <p><b>float</b></p>

3. <p><b>long</b></p>

4. <p><b>short</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60251

**<p><b>Какой формат имеет строка символов?</b></p>**

1. <p><b>%d</b></p>

2. <p><b>%с</b></p>

3. <p><b>%s</b></p>

4. <p><b>%е</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60246

**<p><b>На что указывает спецификация преобразования %2d?</b></p>**

1. <p><b>Указывает на то, что ширина поля должна равняться 2</b></p>

2. <p><b>Указывает на то, что длина поля должна равняться 2</b></p>

3. <p><b>Указывает на то, что строка должна состоять из 2 символов</b></p>

4. <p><b>Указывает на то, что результат увеличивается на 2</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60253

**<p><b>На что указывает спецификация преобразования %f?</b></p>**

1. <p><b>Указывает на одну цифру слева от десятичной точки и шесть справа</b></p>

2. <p><b>Указывает на длину поля</b></p>

3. <p><b>Указывает на длину поля и число цифр, стоящих слева от десятичной точки</b></p>

4. <p><b>Указывает на ширину поля и число цифр справа от десятичной точки</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60255

**<p><b>Назовите функции ввода-вывода</b></p>**

1. <p><b>printf()</b></p>

2. <p><b>scanf()</b></p>

3. <p><b>void()</b></p>

4. <p><b>get()</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: 60236

**<p><b>Операцию sizeof со скобками описывают тогда, когда…</b></p>**

1. <p><b>Узнаем объем памяти, отводимый под элементы конкретного типа</b></p>

2. <p><b>Узнаем объем памяти, занимаемый определенным объектом</b></p>

3. <p><b>Узнаем объем памяти, отводимый под элементы только целого типа</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60244

**<p><b>Определите, есть ли в примере ошибка. Если да, то назовите ее:<br>printf(" Количество слизняков %d, червяков %d.\\n" , score1);</b></p>**

1. <p><b>В примере нет ошибок</b></p>

2. <p><b>Есть. Отсутствует аргумент для второй спецификации преобразования %d</b></p>

3. <p><b>Есть. Но эта ошибка не значительна. Программа будет работать и с ней.</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60250

**<p><b>При работе с языком Си реализация функций ввода-вывода возлагается на создателей…</b></p>**

1. <p><b>Реализации программ</b></p>

2. <p><b>Компилятора</b></p>

3. <p><b>Компоновщика</b></p>

4. <p><b>Программ</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60245

**<p><b>При вводе строки «Элмо Бланк» что читает функция scanf()?</b></p>**

1. <p><b>«Элмо Бланк»</b></p>

2. <p><b>«Элмо»</b></p>

3. <p><b>Элмо</b></p>

4. <p><b>Элмо Бланк</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60234

**<p><b>Управляющая строка – это…</b></p>**

1. <p><b>Набор аргументов</b></p>

2. <p><b>Строка символов</b></p>

3. <p><b>Определяющая функция</b></p>

4. <p><b>Числовая последовательность </b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60249

**<p><b>Число с плавающей точкой, экспоненциальная запись-?</b></p>**

1. <p><b>%е</b></p>

2. <p><b>%d</b></p>

3. <p><b>%c</b></p>

4. <p><b>%f</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60264

**<p><b>Что гарантирует наличие пробелов между спецификациями преобразования?</b></p>**

1. <p><b>что даже если все поле будет заполнено, символы, соответствующие данному числу, перейдут в следующее поле.</b></p>

2. <p><b>все символы перейдут в следующее поле</b></p>

3. <p><b>что даже если все поле будет заполнено, символы, соответствующие данному числу, не перейдут в следующее поле.</b></p>

4. <p><b>нет верных ответов</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60265

**<p><b>Что использует функция scanf()?</b></p>**

1. <p><b>Имена переменных</b></p>

2. <p><b>Константы</b></p>

3. <p><b>Выражения</b></p>

4. <p><b>Указатели на переменные</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60237

**<p><b>Что использует функция scanf()?</b></p>**

1. <p><b>Имена переменных</b></p>

2. <p><b>Указатели на переменные</b></p>

3. <p><b>Константы</b></p>

4. <p><b>Выражения</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60258

**<p><b>Что означает символ 'х'?</b></p>**

1. <p><b>объект производного типа (массива элементов типа char)</b></p>

2. <p><b>объект одного из основных типов (char)</b></p>

3. <p><b>объект производного типа (float)</b></p>

4. <p><b>объект одного из основных типов (float)</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60263

**<p><b>Что означает символ \n?</b></p>**

1. <p><b>Новая страница</b></p>

2. <p><b>Новая программа</b></p>

3. <p><b>Конец строки</b></p>

4. <p><b>Новая строка</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60235

**<p><b>Что такое массив?</b></p>**

1. <p><b>ячейка памяти</b></p>

2. <p><b>совокупность нескольких ячеек памяти, объединенных в одну строку.</b></p>

3. <p><b>нет верных ответов</b></p>

4. <p><b>упорядоченная последовательность элементов данных разных типов</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60262

**<p><b>Эта программа печатает значение 336.<br> main()<br>{<br>printf ("/%2d/\\n", 336);<br>}<br>Каков результат выполнения программы?</b></p>**

1. <p><b>/ 336 /</b></p>

2. <p><b>/ 336/</b></p>

3. <p><b>/336 /</b></p>

4. <p><b>/336/</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60252

**<p><b>В каком из приведённых примеров присутствует унарная операция?</b></p>**

1. <p><b>rocky = - 12;<br>smokey = -rocky;</b></p>

2. <p><b>rocky = 12;<br>smokey = rocky;</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60298

**<p><b>Где часто встречается операция запятая?</b></p>**

1. <p><b>В циклах if</b></p>

2. <p><b>В циклах goto</b></p>

3. <p><b>В циклах for</b></p>

4. <p><b>В циклах while</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60275

**<p><b>Дополните фразу: «Составной оператор» заключается в…</b></p>**

1. <p><b>{ } фигурные скобки</b></p>

2. <p><b>[ ] квадратные скобки</b></p>

3. <p><b>( ) круглые скобки</b></p>

4. <p><b>&lt; &gt; угловые скобки</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60295

**<p><b>Дополните фразу: «Числа, которые хотя бы чуть-чуть отличаются…»</b></p>**

1. <p><b>Равны</b></p>

2. <p><b>Равны 0</b></p>

3. <p><b>Не равны</b></p>

4. <p><b>Эквивалентны</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60274

**<p><b>Из чего состоит цикл while?</b></p>**

1. <p><b>С его переменной присваивается некоторое значение</b></p>

2. <p><b>Приводит к выполнению последовательных операторов, образующих тело функции</b></p>

3. <p><b>Тело цикла состоит из одного оператора, который выполняется в том случае, если условие истинно</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60283

**<p><b>К чему приводит выполнение операция «+»?</b></p>**

1. <p><b>Увеличивает на 1 рядом стоящие величины</b></p>

2. <p><b>Приводит к сложению двух величин, стоящих слева и справа от этого знака</b></p>

3. <p><b>Приводит к увеличению на 1, рядом стоящие величины справа</b></p>

4. <p><b>Слаживает последующие 2 величины</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60270

**<p><b>К чему приводит операция отрицания (!)?</b></p>**

1. <p><b>Дает результат ИСТИНА (!0), только тогда, когда оба аргумента имеют значение ИСТИНА(!0)</b></p>

2. <p><b>Возвращает значение ЛОЖЬ (ноль), только если оба аргумента ложны (равны нулю)</b></p>

3. <p><b>Просто инвертирует значения</b></p>

4. <p><b>Зависит от логических значений между аргументами</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60273

**<p><b>Как округляется результат деления целых чисел?</b></p>**

1. <p><b>До ближайшего целого числа</b></p>

2. <p><b>До меньшего целого числа</b></p>

3. <p><b>Не округляется</b></p>

4. <p><b>До четного целого числа</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60271

**<p><b>Как рассматривается переменная в поразрядных операциях?</b></p>**

1. <p><b>комбинация двоичных разрядов</b></p>

2. <p><b>число</b></p>

3. <p><b>целое число</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60301

**<p><b>Как читается 13%5?</b></p>**

1. <p><b>5 по модулю 13</b></p>

2. <p><b>13 по модулю 5</b></p>

3. <p><b>Деление 13 на 5</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60278

**<p><b>Какая операция выполняется справа налево?</b></p>**

1. <p><b>()</b></p>

2. <p><b>\*/</b></p>

3. <p><b>=</b></p>

4. <p><b>- (унарный)</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60277

**<p><b>Какие операции выполняются слева направо?</b></p>**

1. <p><b>логическое И (&amp;&amp;)</b></p>

2. <p><b>логическое ИЛИ (||)</b></p>

3. <p><b>операция запятая (,)</b></p>

4. <p><b>условная операция (?:)</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60290

**<p><b>Какие операции относятся к группе возможностей языка Си?</b></p>**

1. <p><b>Сложение</b></p>

2. <p><b>Уравнение</b></p>

3. <p><b>Деление</b></p>

4. <p><b>Неравенство</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60266

**<p><b>Какие операции, отсутствующие в других языках, характерны для языка Си?</b></p>**

1. <p><b>Операция запятая</b></p>

2. <p><b>Операция точка</b></p>

3. <p><b>Операция удаление</b></p>

4. <p><b>Операция присваивания</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60267

**<p><b>Какое выражение записано неправильно?</b></p>**

1. <p><b>-4+6</b></p>

2. <p><b>С=3+8</b></p>

3. <p><b>5&lt;3</b></p>

4. <p><b>6+(c=3+8)</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60294

**<p><b>Какое действие в операторе butter=25.0+60.0\*n/SCALE будет выполняться в первую очередь?</b></p>**

1. <p><b>25.0+60.0 – первое сложение</b></p>

2. <p><b>60.0\*n – первое умножение</b></p>

3. <p><b>Деление вначале</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60276

**<p><b>Какой операции не существует в языке Си?</b></p>**

1. <p><b>= =</b></p>

2. <p><b>^ (возведение в степень)</b></p>

3. <p><b>\*</b></p>

4. <p><b>-</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60268

**<p><b>Какой результат будет при операции деления над данными целого типа?</b></p>**

1. <p><b>Будет число с плавающей точкой</b></p>

2. <p><b>Будет целое число</b></p>

3. <p><b>Число с дробной частью</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60286

**<p><b>Какой символ служит указателем на наличие оператора в языке Си?</b></p>**

1. <p><b>;</b></p>

2. <p><b>,</b></p>

3. <p><b>()</b></p>

4. <p><b>!</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60282

**<p><b>На что указывает символ «/»?</b></p>**

1. <p><b>Переход на новую строчку</b></p>

2. <p><b>Деление</b></p>

3. <p><b>комментарий</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60285

**<p><b>Назовите правильную последовательность префикса: q=2\*++a;</b></p>**

1. <p><b>Увеличивает а на 1 затем умножает а на 2</b></p>

2. <p><b>умножает а на 2 затем увеличивает а на 1</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60291

**<p><b>Определите знак отрицания.</b></p>**

1. <p><b>&amp;&amp;</b></p>

2. <p><b>||</b></p>

3. <p><b>!</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60289

**<p><b>Определите знак присваивания.</b></p>**

1. <p><b>&amp;</b></p>

2. <p><b>=</b></p>

3. <p><b>==</b></p>

4. <p><b>\*</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60288

**<p><b>При левом сдвиге «&lt;&lt;»…</b></p>**

1. <p><b>Разряды сдвигаются влево</b></p>

2. <p><b>Левый разряд устанавливается в ноль</b></p>

3. <p><b>Левый разряд теряется</b></p>

4. <p><b>Никаких изменений не происходит</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60287

**<p><b>Решите у=2, n=3; nextnum=(y+n++)\*6. Какое значение примет переменная nextnum?</b></p>**

1. <p><b>26</b></p>

2. <p><b>36</b></p>

3. <p><b>30</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60281

**<p><b>Соотнесите операции с их обозначениями.<br>1)прибавляет величину<br>2)дает остаток при делении<br>3)Вычитает 1 от значения переменной<br>4)Унарная операция<br>А. «-»<br>Б. «--»<br>В. «%»<br>Г. «+»</b></p>**

1. <p><b>1 – Г<br>2 – В <br>3 – Б <br>4 – А</b></p>

2. <p><b>1 – Г<br>2 – В <br>3 – A <br>4 – Б</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60284

**<p><b>Что будет выведено на печать в результате операции:<br>printf("%d" , 4 + 20)?</b></p>**

1. <p><b>4+20</b></p>

2. <p><b>4</b></p>

3. <p><b>24</b></p>

4. <p><b>ничего</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60296

**<p><b>Что выполняет присваивание?</b></p>**

1. <p><b>Операция</b></p>

2. <p><b>Оператор</b></p>

3. <p><b>переменная</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60269

**<p><b>Что делает следующая операция:<br>takehome = 224.00 - 24.00?</b></p>**

1. <p><b>присваивает переменной takehome значение 200</b></p>

2. <p><b>присваивает переменной takehome значение –200</b></p>

3. <p><b>присваивает переменной takehome адрес 200</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60297

**<p><b>Что означает выражение х\*у++?</b></p>**

1. <p><b>(х)\*(У++)</b></p>

2. <p><b>(х\*у)++</b></p>

3. <p><b>х\*(у++)</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60292

**<p><b>Что осуществляет операция «++»?</b></p>**

1. <p><b>Увеличение на 1</b></p>

2. <p><b>Присвоение одного значения другому</b></p>

3. <p><b>Сложение близстоящих чисел</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60279

**<p><b>Что представляет собой выражение?</b></p>**

1. <p><b>Основной элемент, из которого строится программа на языке Си</b></p>

2. <p><b>Состоит из операторов</b></p>

3. <p><b>Объединение операций и операндов</b></p>

4. <p><b>То, над чем выполняется операция</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60293

**<p><b>Что представляет собой запись «--count»?</b></p>**

1. <p><b>Постфиксную форму операции декремента</b></p>

2. <p><b>Префиксную форму операции декремента</b></p>

3. <p><b>Обычная форма операции уменьшения</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60280

**<p><b>Что представляет собой операция |=?</b></p>**

1. <p><b>Не равно</b></p>

2. <p><b>Разделить и присвоить</b></p>

3. <p><b>Поразрядное И</b></p>

4. <p><b>Логическое ИЛИ</b></p>

5. <p><b>Поразрядное ИЛИ и присвоить</b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60300

**<p><b>Что происходит в операции поразрядного И?</b></p>**

1. <p><b>Сравниваются два разряда: если они оба равны 1, результат равен 1</b></p>

2. <p><b>Сравниваются два разряда: если оба разряда или один из них равен 1, результат равен 1</b></p>

3. <p><b>Сравниваются два разряда: если только один из разрядов равен 1, результат равен 1</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60272

**<p><b>Что является результатом операции деления по модулю?</b></p>**

1. <p><b>остаток от деления дробного числа, стоящего справа от знака операции, на число, расположенное слева от него</b></p>

2. <p><b>остаток от деления целого числа, стоящего слева от знака операции, на число, расположенное справа от него</b></p>

3. <p><b>остаток от деления десятичного числа, стоящего справа от знака операции, на число, расположенное слева от него</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60299

**<p><b>prog&lt;file2&gt;file1 или prog&gt;file1&lt;file2<br>С какой целью в обеих формах записи используется Файл с именем file2?</b></p>**

1. <p><b>используется для копирования данных</b></p>

2. <p><b>используется для вывода данных</b></p>

3. <p><b>используется для ввода данных</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60308

**<p><b>В чем заключается значение команды ls в операционной системе UNIX?</b></p>**

1. <p><b>Повторное появления знака приглашения</b></p>

2. <p><b>Выводит на экран имена файлов</b></p>

3. <p><b>Переключение</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60319

**<p><b>В чем заключается смысл выражения ch=getchar()?</b></p>**

1. <p><b>Проверка правильности значений</b></p>

2. <p><b>Возврат значений выполняемой программе</b></p>

3. <p><b>Вызов функции getchar() и присваивание полученного значения переменной ch</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60315

**<p><b>Где содержится определение символа «End-of-file»?</b></p>**

1. <p><b>В функции putchar()</b></p>

2. <p><b>В файле &lt;stdio.h&gt;</b></p>

3. <p><b>В функции getchar</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60306

**<p><b>Для чего используется операция переключения?</b></p>**

1. <p><b>связи одного файла с другим</b></p>

2. <p><b>связывания выполняемой программы с некоторым файлом</b></p>

3. <p><b>перехода от одного файла к другому</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60309

**<p><b>Для чего применяются команды <br>1)\*getput4&lt;mywords&gt;savewords и 2)\* getput4&gt;savewords&lt; mywords ?</b></p>**

1. <p><b>Выполнения одного и того же действия: создание копии файла mywords и название ее savewords</b></p>

2. <p><b>Выполнения разных действий</b></p>

3. <p><b>1)\* связывание выполняемой программы с некоторым файлом в отличие от 2)\*</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60307

**<p><b>Как называется цикл while, используемый внутри другого цикла while ?</b></p>**

1. <p><b>Встроенным</b></p>

2. <p><b>Вторичным</b></p>

3. <p><b>Вложенным</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60330

**<p><b>Какая команда используется для того, чтобы слова, вводимые с клавиатуры, попадали в файл с именем words?</b></p>**

1. <p><b>Getput4&lt;mywords</b></p>

2. <p><b>Getput4&gt;mywords</b></p>

3. <p><b>%getput4&gt;mywords</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60322

**<p><b>Какая функция получает один символ, поступающий с пульта терминала, и передает его выполняющейся в данный момент программе?</b></p>**

1. <p><b>putchar()</b></p>

2. <p><b>Getchar()</b></p>

3. <p><b>Set\_value</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60303

**<p><b>Какая функция реализует буферизованный подход?</b></p>**

1. <p><b>putchar()</b></p>

2. <p><b>Getchar()</b></p>

3. <p><b>Set\_value</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60304

**<p><b>Какие возможности имеет программа ввода/вывода4?</b></p>**

1. <p><b>Вывод на экран символов не зависимо от того, откуда они поступают</b></p>

2. <p><b>Просмотр содержимого файлов</b></p>

3. <p><b>Создание новых файлов</b></p>

4. <p><b>Получение копии файлов</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60311

**<p><b>Какие из перечисленных вариантов можно отнести к устройствам ввода/вывода?</b></p>**

1. <p><b>Громкоговоритель </b></p>

2. <p><b>Таймер </b></p>

3. <p><b>Микропроцессор</b></p>

4. <p><b>Накопитель на мини-кассете</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60324

**<p><b>Какие из перечисленных вариантов можно отнести к устройствам вода/вывода?</b></p>**

1. <p><b>Терминалы</b></p>

2. <p><b>Данные</b></p>

3. <p><b>Накопители на магнитных дисках</b></p>

4. <p><b>Клавиатура</b></p>

Ответ: 1, 3, 4

Комментарий: 60302

**<p><b>Какие из перечисленных вариантов правильные?</b></p>**

1. <p><b>Fish&gt;start</b></p>

2. <p><b>Starts&gt;count</b></p>

3. <p><b>Getput4&gt;mywords</b></p>

4. <p><b>Prog&gt;file1</b></p>

Ответ: 3, 4

Комментарий: 60320

**<p><b>Какие операции можно выполнить с помощью порта?</b></p>**

1. <p><b>Считывание данных из подсоединенного устройства</b></p>

2. <p><b>Посылка данных в подсоединенное устройство</b></p>

3. <p><b>Извлечение звукового сигнала из громкоговорителя</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60327

**<p><b>Какие функции выполняет буфер?</b></p>**

1. <p><b>Передача нескольких символов в виде одного блока</b></p>

2. <p><b>Вывод на печать групп символов</b></p>

3. <p><b>Исправление ошибок посредством корректирующего средства терминала</b></p>

4. <p><b>Команда вводится при нажатии соответствующей клавиши</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60314

**<p><b>Какие Функции осуществляют ввод/вывод одного символа?</b></p>**

1. <p><b>putchar()</b></p>

2. <p><b>getchar()</b></p>

3. <p><b>set\_value</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60313

**<p><b>Каким образом можно включить громкоговоритель?</b></p>**

1. <p><b>В 0-ой и во 2-ой разряд заслать 1</b></p>

2. <p><b>В 0-ой и в 1-ый разряд заслать 1</b></p>

3. <p><b>Послать в регистр двоичное число 11</b></p>

4. <p><b>Послать в регистр десятичное число 3</b></p>

Ответ: 2, 3, 4

Комментарий: 60326

**<p><b>Какой из перечисленных вариантов может служить примером буферизованного ввода?</b></p>**

1. <p><b>Вводимые символы помещаются в память</b></p>

2. <p><b>Вводимый символ появляется на экране</b></p>

3. <p><b>Вводимый символ не появляется на экране до нажатия [ввод]</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60331

**<p><b>Какой признак нужно ввести, чтобы программа работала без эхо-дублирования?</b></p>**

1. <p><b>Ch=getchar( )</b></p>

2. <p><b>STOP</b></p>

3. <p><b>#define STOP’\*’</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60305

**<p><b>На что указывает знак каждой операции переключения ?</b></p>**

1. <p><b>Повторное появление знака приглашения</b></p>

2. <p><b>Направление информационного потока</b></p>

3. <p><b>Направление исходного файла</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60310

**<p><b>С помощью чего осуществляется взаимодействие центрального процессора с частями компьютера?</b></p>**

1. <p><b>Адресов памяти</b></p>

2. <p><b>Встроенной памяти</b></p>

3. <p><b>Портов ввода/вывода</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60325

**<p><b>Чем отличается операция переключения в Си от аналогичной операции, выполняемой ОС UNIX?</b></p>**

1. <p><b>Указанная операция выполняется при работе программ, написанных только на Си</b></p>

2. <p><b>Между именем программы и знаком операции должен быть пробел</b></p>

3. <p><b>Ввод не может осуществляться более чем из одного файла</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60321

**<p><b>Чем отличается ОС UNIX от других операционных систем?</b></p>**

1. <p><b>В ос unix не реализуется операция переключения</b></p>

2. <p><b>Наличие пробела слева от знака операции переключения</b></p>

3. <p><b>Компиляторы с языка Си представляют возможность использовать операцию переключения</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60318

**<p><b>Что будет результатом выполнения getput4 &gt; mywords ?</b></p>**

1. <p><b>создается новый файл с именем mywords, а затем результат работы программы ввод-вывод4, представляющий собой копию вводимых символов, направляется в данный файл</b></p>

2. <p><b>создается новый файл с именем words</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60339

**<p><b>Что будет результатом выполнения getput4 &lt; mywords &gt;savewords ?</b></p>**

1. <p><b>создание копии файла mywords и переименование ее в savewords</b></p>

2. <p><b>создание копии файла savewords и переименование ее в mywords</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60340

**<p><b>Что будет результатом выполнения getput4 &lt; words ?</b></p>**

1. <p><b>содержимое файла words будет направлено в файл с именем getput4</b></p>

2. <p><b>создается новый файл с именем words</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60338

**<p><b>Что выполняет функция inp?</b></p>**

1. <p><b>Передает 8-разрядное целое значение в порт вывода с указанным номером</b></p>

2. <p><b>Возвращает 8-разрядное целое значение из порта вывода с указанным номером</b></p>

3. <p><b>Извлекает звуковой сигнал</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60328

**<p><b>Что выполняет функция outp?</b></p>**

1. <p><b>Возвращает 8-разрядное целое значение из порта вывода с указанным номером</b></p>

2. <p><b>Извлекает звуковой сигнал</b></p>

3. <p><b>Передает 8-разрядное целое значение в порт вывода с указанным номером</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60329

**<p><b>Что значит наличие буферизации в системе?</b></p>**

1. <p><b>она всегда имеется</b></p>

2. <p><b>в наших системах ее наличие невозможно</b></p>

3. <p><b>для того, чтобы получить ответ необходимо нажать [ввод]</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60333

**<p><b>Что может служить аргументом для функции putchar()?</b></p>**

1. <p><b>одиночный символ (включая знаки, представляемые управляющими последовательностями)</b></p>

2. <p><b>переменная или функция, значением которой является одиночный символ</b></p>

3. <p><b>одиночный символ (включая знаки, представляемые управляющими последовательностями), переменная или функция, значением которой является одиночный символ</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60334

**<p><b>Что можно назвать файлом?</b></p>**

1. <p><b>Документ</b></p>

2. <p><b>Программу</b></p>

3. <p><b>Управляющее устройство</b></p>

4. <p><b>Участок памяти, в который помещена информация</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60317

**<p><b>Что обозначает знак \\n?</b></p>**

1. <p><b>Подсчет считываемых символов</b></p>

2. <p><b>Новая строка</b></p>

3. <p><b>Обработка одной вводимой строки</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60316

**<p><b>Что означает символ [CTRL/D]?</b></p>**

1. <p><b>Повторное появление знака приглашения</b></p>

2. <p><b>Добавление данных</b></p>

3. <p><b>Завершение программы и возврат управления в UNIX</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60323

**<p><b>Что осуществляют функции getchar() и putchar()?</b></p>**

1. <p><b>ввод и вывод одного символа при каждом обращении к ним</b></p>

2. <p><b>ввод и вывод любого количества символов</b></p>

3. <p><b>предоставление необходимого объема памяти для запоминания используемых данных</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60332

**<p><b>Что понимается под функцией ввода/вывода?</b></p>**

1. <p><b>Функция, которая выполняет транспортировку</b></p>

2. <p><b>Функция, которая вычисляет адрес в выражениях с арифметическими операциями</b></p>

3. <p><b>Функция, которая создает сложные структуры</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60312

**<p><b>Что происходит в программе?<br>#include &lt;stdio.h&gt;<br>#define STOP ’\*’<br>void main(void)<br>{<br>char ch;<br>while ((ch = getchar()) != STOP) /\* строка 8 \*/<br>putchar (ch);<br>}</b></p>**

1. <p><b>чтение поступающих символов</b></p>

2. <p><b>чтение поступающих символов и вывод их на экран</b></p>

3. <p><b>чтение поступающих символов и вывод их на экран, пока не будет введено слово STOP</b></p>

4. <p><b>чтение поступающих символов и вывод их на экран, пока не будет введен символ \*</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60336

**<p><b>Что такое буфер ?</b></p>**

1. <p><b>функция</b></p>

2. <p><b>область временной памяти</b></p>

3. <p><b>программа</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60335

**<p><b>Что такое файл?</b></p>**

1. <p><b>любая программа под определенным именем</b></p>

2. <p><b>участок памяти, в который помещена некоторая информация</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60337

**<p><b>В каком случае выполняется оператор if (выражение):</b></p>**

1. <p><b>Если значение истинно</b></p>

2. <p><b>Если значение ложно</b></p>

3. <p><b>Если выражение ложно</b></p>

4. <p><b>Если выражение истинно</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60362

**<p><b>В языке Си true и false соответствуют:</b></p>**

1. <p><b>0 и 1</b></p>

2. <p><b>+ и 1 </b></p>

3. <p><b>1 и 0</b></p>

4. <p><b>+ и 0</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60342

**<p><b>Всегда ли else соответствует ближайшему if?</b></p>**

1. <p><b>Всегда</b></p>

2. <p><b>Никогда</b></p>

3. <p><b>Всегда, кроме тех случаев, когда имеются фигурные скобки</b></p>

4. <p><b>Всегда, кроме тех случаев, когда имеются круглые скобки</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60378

**<p><b>Выберите верное описание для примера:<br>if(ckeypressed == UP)<br>iy\_pixel\_coord++;<br>else<br>iy\_pixel\_coord--;</b></p>**

1. <p><b>Увеличивается текущая горизонтальная координата</b></p>

2. <p><b>Уменьшается текущая горизонтальная координата</b></p>

3. <p><b>Происходит увеличение предыдущего значения</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60356

**<p><b>К чему приводит выполнение оператора break ?</b></p>**

1. <p><b>Переход к следующему условию</b></p>

2. <p><b>Переход к следующему оператору</b></p>

3. <p><b>Выход из оператора switch</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60367

**<p><b>Какие возможности имеет оператор switch?</b></p>**

1. <p><b>Выполнение последовательности оператора</b></p>

2. <p><b>Пропуска оператора</b></p>

3. <p><b>Наличие множества различных условий проверки с одним и тем же действием</b></p>

4. <p><b>Кратко записать условие проверки</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60349

**<p><b>Какие операции рекомендуется использовать при сравнении чисел с плавающей точкой?</b></p>**

1. <p><b>&lt; (меньше)</b></p>

2. <p><b>&gt;(больше)</b></p>

3. <p><b>&lt;=(меньше или равно)</b></p>

4. <p><b>&gt;=(больше или равно)</b></p>

5. <p><b>!=(не равно)</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60372

**<p><b>Какие языки имеют собственный оператор множественного уровня?</b></p>**

1. <p><b>Паскаль </b></p>

2. <p><b>Фортран</b></p>

3. <p><b>PL/1</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60365

**<p><b>Каким оператором можно заменить оператор if –else –if ?</b></p>**

1. <p><b>Switch</b></p>

2. <p><b>Break</b></p>

3. <p><b>?</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60364

**<p><b>Какими должны быть метки, используемые в операторе switch?</b></p>**

1. <p><b>Константами</b></p>

2. <p><b>Переменными</b></p>

3. <p><b>Выражениями, операнды которых константы</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60350

**<p><b>Какого типа метки используются в операторе switch?</b></p>**

1. <p><b>Int</b></p>

2. <p><b>Char</b></p>

3. <p><b>Double</b></p>

4. <p><b>Double and char</b></p>

5. <p><b>Int and char</b></p>

6. <p><b>Int and double</b></p>

7. <p><b>Все варианты верны </b></p>

Ответ: 5

Комментарий: 60380

**<p><b>Какое значение имеет операция != ?</b></p>**

1. <p><b>Не равно</b></p>

2. <p><b>Равно</b></p>

3. <p><b>Присваивание</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60354

**<p><b>Какой оператор используется для сравнения переменной с несколькими значениями?</b></p>**

1. <p><b>?</b></p>

2. <p><b>Switch</b></p>

3. <p><b>if-else</b></p>

4. <p><b>if</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60348

**<p><b>Какой оператор используется для условного выполнения фрагмента кода?</b></p>**

1. <p><b>if-else-if</b></p>

2. <p><b>while</b></p>

3. <p><b>if-else</b></p>

4. <p><b>if</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60345

**<p><b>Какой оператор позволяет кратко записать условие проверки?</b></p>**

1. <p><b>?</b></p>

2. <p><b>Switch</b></p>

3. <p><b>if-else</b></p>

4. <p><b>if</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60347

**<p><b>Какой оператор реализует выполнение программой двух разных действий в зависимости от истинности некоторого выражения</b></p>**

1. <p><b>If</b></p>

2. <p><b>If-else</b></p>

3. <p><b>“?”</b></p>

4. <p><b>If-else-if</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60343

**<p><b>Какой оператор требует трех операндов?</b></p>**

1. <p><b>?</b></p>

2. <p><b>If</b></p>

3. <p><b>If-else</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60363

**<p><b>Какой эквивалентной строкой можно заменить строку if (goats!=0)?</b></p>**

1. <p><b>If(goats=0)</b></p>

2. <p><b>If(goats=o!)</b></p>

3. <p><b>If(goats)</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60353

**<p><b>Какому if соответствует else?</b></p>**

1. <p><b>Ближайшему снизу</b></p>

2. <p><b>Ближайшему сверху</b></p>

3. <p><b>Ближайшему, кроме тех случаев, когда применяются фигурные скобки</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60361

**<p><b>Какому оператору if соответствует оператор printf(" Вы закончили!\\п" ); ?<br> if (number &gt; 6)<br>{<br>if (number &lt; 12)<br>printf(" Вы закончили!\\п" );<br>}<br>else<br>printf(" Простите, вы потеряли ход!\\п" );</b></p>**

1. <p><b>Первому</b></p>

2. <p><b>Второму</b></p>

3. <p><b>Ни одному, ни второму</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60360

**<p><b>Какому оператору эквивалентен условный оператор «?»?</b></p>**

1. <p><b>If</b></p>

2. <p><b>Else</b></p>

3. <p><b>If-else</b></p>

4. <p><b>If-else-if</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60379

**<p><b>Когда нельзя использовать оператор switch?</b></p>**

1. <p><b>Когда выбор вариантов основывается на вычислении значения переменной</b></p>

2. <p><b>Когда выбор вариантов основывается на выражении типа float </b></p>

3. <p><b>Когда возможные значения переменной попадают в некоторый диапазон</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60351

**<p><b>Когда условное выражение имеет значение “истинно”?</b></p>**

1. <p><b>-1</b></p>

2. <p><b>0</b></p>

3. <p><b>1</b></p>

4. <p><b>200</b></p>

5. <p><b>-200</b></p>

Ответ: 1, 3, 4, 5

Комментарий: 60373

**<p><b>Метки без операторов мы используем, если:</b></p>**

1. <p><b>Хотим получить одинаковый результат при переходе к разным константам</b></p>

2. <p><b>Хотим получить одинаковый результат при переходе к разным меткам</b></p>

3. <p><b>Хотим преобразовать введенный код в соответствующий тип</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60370

**<p><b>Назовите основные условные операторы языка Си.</b></p>**

1. <p><b>If</b></p>

2. <p><b>Switch</b></p>

3. <p><b>if then</b></p>

4. <p><b>if-else</b></p>

5. <p><b>?</b></p>

6. <p><b>if do</b></p>

Ответ: 1, 2, 4, 5

Комментарий: 60374

**<p><b>Назовите условные операторы в языке Си:</b></p>**

1. <p><b>If </b></p>

2. <p><b>Switch</b></p>

3. <p><b>while</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60352

**<p><b>Назовите формы управления процессом выполнения программ.</b></p>**

1. <p><b>Использование проверки истинности условия для выбора между различными способами действия</b></p>

2. <p><b>Выполнение определённой последовательности операторов пока некоторое условие ложно</b></p>

3. <p><b>Выполнение оператора</b></p>

4. <p><b>Выполнение последовательности операторов</b></p>

5. <p><b>Выполнение определённой последовательности операторов пока некоторое условие истинно</b></p>

Ответ: 1, 4, 5

Комментарий: 60371

**<p><b>Общий вид оператора if-else <br>if(выражение)<br>оператор1<br>else<br>оператор2<br>если выражение ложно, то выполняется :</b></p>**

1. <p><b>Первый оператор</b></p>

2. <p><b>Второй оператор</b></p>

3. <p><b>Не выполняется ни один из операторов</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60359

**<p><b>Операции отношения применяются при формировании условных выражений, используемых в операторах</b></p>**

1. <p><b>If</b></p>

2. <p><b>For</b></p>

3. <p><b>While</b></p>

4. <p><b>Do-while</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60341

**<p><b>После чего не ставится ; ?</b></p>**

1. <p><b>Блока выполняемых операторов</b></p>

2. <p><b>}</b></p>

3. <p><b>В конце цикла</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60357

**<p><b>Тип enum является:</b></p>**

1. <p><b>Перечисляемым</b></p>

2. <p><b>Исчисляемым</b></p>

3. <p><b>Неперечисляемым</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60369

**<p><b>Фигурные скобки используются в теле цикла, если:</b></p>**

1. <p><b>Используется 1 оператор</b></p>

2. <p><b>Используется 2 оператора</b></p>

3. <p><b>Используется 3 оператора</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60358

**<p><b>Что будет напечатано при iout\_side\_temp равном 55?<br>if(iout\_side\_temp &lt; 50) <br>if(iout\_side\_temp &lt; 30) printf("Wear the down jacket!"); <br>else printf("Parka will do.");</b></p>**

1. <p><b>Parka will do</b></p>

2. <p><b>Wear the down jacket</b></p>

3. <p><b>Программа не правильная</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60377

**<p><b>Что в операторе switch запрещается использовать в качестве метки?</b></p>**

1. <p><b>Константу</b></p>

2. <p><b>Переменную</b></p>

3. <p><b>Переменную типа char</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60368

**<p><b>Что должен реализовывать язык?</b></p>**

1. <p><b>Выполнение последовательности операции</b></p>

2. <p><b>Выполнение определенной последовательности операторов до тех пор, пока некоторое условие ложно</b></p>

3. <p><b>Использование проверки истинности условия для выбора между различными возможными способами действия</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60344

**<p><b>Что необходимо для выполнения оператора if?</b></p>**

1. <p><b>Выполнить действия, находящиеся в операторе if независимо от значения условного выражения</b></p>

2. <p><b>Вычислить условное выражение</b></p>

3. <p><b>Определить значение условного выражения (ИСТИНА или ЛОЖЬ)</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60375

**<p><b>Что облегчает написание программ, в которых осуществляется выбор между двумя условиями?</b></p>**

1. <p><b>Оператор if </b></p>

2. <p><b>Операция условия </b></p>

3. <p><b>Оператор if –else</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60366

**<p><b>Что позволяет сделать конструкция if-else?</b></p>**

1. <p><b>Выполнение или не выполнение некоторого действия</b></p>

2. <p><b>Выбор одного из двух действий</b></p>

3. <p><b>Выбор из большого количества вариантов</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60376

**<p><b>Что происходит, когда значение переменной ch не является символом, как показано в примере?<br>If (ch==’\\n’)<br>Linecount++</b></p>**

1. <p><b>Происходит увеличение предыдущего значения </b></p>

2. <p><b>В цикле происходит чтение следующего</b></p>

3. <p><b>Замена символа на последующий</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60355

**<p><b>Что указывает сделать оператор if в выражении: <br>if (ch==’\\n’) <br>Linecount++?</b></p>**

1. <p><b>Увеличить значение переменной</b></p>

2. <p><b>Увеличить значение переменной на 1</b></p>

3. <p><b>Оставить символ без изменений</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60346

**<p><b>index=1;<br>while (index&lt;5)<br>printf(“Доброе утро!\\”n”)<br>Что делает данный фрагмент программы?</b></p>**

1. <p><b>Печатает «Доброе утро» 5 раз</b></p>

2. <p><b>Печатает «Доброе утро» 4 раза</b></p>

3. <p><b>Печатает «Доброе утро» 1 раз</b></p>

4. <p><b>Печатает «Доброе утро» бесконечное число раз</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60386

**<p><b>В каких типах циклов можно использовать оператор continue?</b></p>**

1. <p><b>For </b></p>

2. <p><b>While</b></p>

3. <p><b>Switch </b></p>

4. <p><b>Do-while</b></p>

5. <p><b>Goto</b></p>

Ответ: 1, 2, 4

Комментарий: 60419

**<p><b>В С++ внутри какого цикла можно объявлять и инициализировать переменную управления циклом?</b></p>**

1. <p><b>Внутри цикла while</b></p>

2. <p><b>Внутри цикла do-while</b></p>

3. <p><b>Внутри цикла for</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60401

**<p><b>В следующей строке говорится, что:<br>if(ch != ' '&amp;&amp; ch != '\\n' &amp;&amp; ch != ' \\t' &amp;&amp; word == NO)</b></p>**

1. <p><b>«Если содержимое ch-не пробел, и не новая строка, и не табуляция, и не первое слово»</b></p>

2. <p><b>«Если содержимое ch-не пробел, и не новая строка, и не табуляция, и не первый символ слова»</b></p>

3. <p><b>«Если содержимое ch-не пробел, и не предыдущая строка, и не табуляция, и не первый символ слова»</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60396

**<p><b>Важнейшим средством какого языка является оператор goto?</b></p>**

1. <p><b>Basic</b></p>

2. <p><b>Fortran</b></p>

3. <p><b>Java</b></p>

4. <p><b>C++</b></p>

5. <p><b>Pascal</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60420

**<p><b>Выберите верные для цикла for высказывания.</b></p>**

1. <p><b>Инициализация выполняется 1 раз перед работой цикла</b></p>

2. <p><b>Это цикл с постусловием</b></p>

3. <p><b>Выполнение оператора зависит от истинности условия</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60389

**<p><b>Выберите правильный синтаксис цикла for.</b></p>**

1. <p><b>for (инициализация; проверка условия; коррекция) оператор </b></p>

2. <p><b>for (проверка условия) оператор </b></p>

3. <p><b>for действие; (проверка условия)</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60382

**<p><b>Дан пример цикла for:<br>For (count=1;count&lt;=NUMBER;COUNT++). Какое выражение используется для проверки условия?</b></p>**

1. <p><b>Count=1</b></p>

2. <p><b>Count&lt;=NUMBER</b></p>

3. <p><b>Count++</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60388

**<p><b>Для каких операторов точно известна точка перехода?</b></p>**

1. <p><b>goto</b></p>

2. <p><b>Break и continue</b></p>

3. <p><b>Break и exit()</b></p>

4. <p><b>Exit и continue</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60383

**<p><b>Для чего во внутреннем цикле используется оператор settextposition()?</b></p>**

1. <p><b>Для переноса курсора на другую строку</b></p>

2. <p><b>Для фиксирования курсора на той же строке</b></p>

3. <p><b>Для перехода во внешний цикл</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60399

**<p><b>Для чего используется оператор break?</b></p>**

1. <p><b>Для выхода из некоторого цикла до того, как условие проверки получит значение ЛОЖЬ</b></p>

2. <p><b>Для выхода из цикла в тех случаях, когда заданы два разных условия прекращения его работы</b></p>

3. <p><b>Приводит к игнорированию всех следующих за ним операторов</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60418

**<p><b>Для чего может использоваться оператор break?</b></p>**

1. <p><b>Для выхода из некоторого цикла до того, как условие проверки получит значение ЛОЖЬ</b></p>

2. <p><b>Для выхода из некоторого цикла до того, как условие проверки получит значение ИСТИНА</b></p>

3. <p><b>Для выхода из некоторого цикла до того, как условие проверки получит следующее значение</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60404

**<p><b>Для чего служит операция «запятая»?</b></p>**

1. <p><b>Увеличивает гибкость использования цикла for</b></p>

2. <p><b>Позволят включить в спецификацию цикла for несколько инициализирующих выражений</b></p>

3. <p><b>Позволят включить в спецификацию цикла for несколько корректирующих выражений</b></p>

4. <p><b>Все варианты верны</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60413

**<p><b>Если необходимо закончить программу до того, как выполнились все ее операторы или условия, то какую функцию используют?</b></p>**

1. <p><b>Continue</b></p>

2. <p><b>Goto</b></p>

3. <p><b>Break</b></p>

4. <p><b>Exit</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60394

**<p><b>Изменение условия в операторе if позволяет исключить ввод в программу какого оператора?</b></p>**

1. <p><b>while</b></p>

2. <p><b>break</b></p>

3. <p><b>continue</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60405

**<p><b>Какая функция выводит текст на экран в графическом режиме?</b></p>**

1. <p><b>Outtext()</b></p>

2. <p><b>Settextposition()</b></p>

3. <p><b>Gettexposition()</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60398

**<p><b>Какая функция читает первый встретившийся символ независимо от того, является ли он алфавитным, пробелом и т.д.?</b></p>**

1. <p><b>getchar()</b></p>

2. <p><b>putchar ()</b></p>

3. <p><b>gets()</b></p>

4. <p><b>puts()</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60387

**<p><b>Какие операторы цикла относятся к стандартному набору операторов в С ?</b></p>**

1. <p><b>while, </b></p>

2. <p><b>for</b></p>

3. <p><b>do-while</b></p>

4. <p><b>goto </b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60384

**<p><b>Какие ситуации относятся к используемым в операторе goto ?</b></p>**

1. <p><b>Реализация бесконечного цикла</b></p>

2. <p><b>Пропуск операторов до конца тела цикла</b></p>

3. <p><b>Выбор из двух вариантов</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60407

**<p><b>Каким циклом является цикл while?</b></p>**

1. <p><b>С предусловием</b></p>

2. <p><b>С постусловием</b></p>

3. <p><b>Без условия</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60410

**<p><b>Какой из этих циклов с постусловием?</b></p>**

1. <p><b>While</b></p>

2. <p><b>Do-while</b></p>

3. <p><b>for</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60381

**<p><b>Какой оператор делает невозможным выполнение всех дальнейших?</b></p>**

1. <p><b>Continue</b></p>

2. <p><b>Goto</b></p>

3. <p><b>Break</b></p>

4. <p><b>Exit</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60392

**<p><b>Какой оператор используется для выхода из цикла, когда заданы два разных условия прекращения его работы?</b></p>**

1. <p><b>Continue</b></p>

2. <p><b>Goto</b></p>

3. <p><b>Break</b></p>

4. <p><b>Exit</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60391

**<p><b>Какой оператор используется, если в операторе if требуется выполнить более одного оператора?</b></p>**

1. <p><b>Continue</b></p>

2. <p><b>Goto</b></p>

3. <p><b>Break</b></p>

4. <p><b>Exit</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60393

**<p><b>Почему лучше использовать циклы с предусловием?</b></p>**

1. <p><b>«Лучше посмотреть, куда вы прыгаете, до прыжка, а не после»</b></p>

2. <p><b>Программу легче читать, если проверяемое условие находится в начале цикла</b></p>

3. <p><b>Важно, чтобы тело цикла игнорировалось полностью, если условие вначале не выполняется</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60416

**<p><b>Предположим, что в файле с именем fig содержатся данные.<br>Что можно увидеть после ввода команды sketcher&lt;fig ?</b></p>**

1. <p><b>Результат работы программы</b></p>

2. <p><b>Начало нового слова</b></p>

3. <p><b>Анализ программы</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60395

**<p><b>Сколько раз, как минимум, выполняется тело цикла do while?</b></p>**

1. <p><b>Ни разу</b></p>

2. <p><b>Один раз</b></p>

3. <p><b>Два раза</b></p>

4. <p><b>Много раз</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60411

**<p><b>Чем знаменит философ Зенон?</b></p>**

1. <p><b>Парадоксами </b></p>

2. <p><b>Высказываниями</b></p>

3. <p><b>Теоремами </b></p>

4. <p><b>Апориями</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60415

**<p><b>Чем является WORD в следующей записи:<br>While (ibit \_pozition&lt;=WORD){<br>If ((ivalue&gt;&gt;(WORD-IBIT\_POZITION)&amp; umask?</b></p>**

1. <p><b>Переменной</b></p>

2. <p><b>Константой</b></p>

3. <p><b>Указателем</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60385

**<p><b>Чем являются файлы conio.h и graph.h ?</b></p>**

1. <p><b>Начальными</b></p>

2. <p><b>Предшественными</b></p>

3. <p><b>Заголовочными</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60397

**<p><b>Что выполняет функция exit()?</b></p>**

1. <p><b>Завершает программу</b></p>

2. <p><b>Выполняет запись во все открытые для записи файлы</b></p>

3. <p><b>Закрывает все открытые файлы</b></p>

4. <p><b>Выполняет запись во все открытые файлы</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60421

**<p><b>Что делает оператор EXIT\_SUCCESS?</b></p>**

1. <p><b>Возвращает значение, которое сообщает об ошибке</b></p>

2. <p><b>Возвращает значение НОЛЬ</b></p>

3. <p><b>Возвращает неправильно введенное значение</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60408

**<p><b>Что может инициализировать первое выражения в цикле for?</b></p>**

1. <p><b>Переменную</b></p>

2. <p><b>Оператор printf()</b></p>

3. <p><b>Тип данных</b></p>

4. <p><b>Getchar()</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60414

**<p><b>Что нужно сделать для превращения цикла while в цикл for ?</b></p>**

1. <p><b>Осуществить инициализацию некоторых выбранных переменных</b></p>

2. <p><b>Включить в тело цикла операторы, корректирующие значения переменных</b></p>

3. <p><b>Выполнить операцию присваивания</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60403

**<p><b>Что определяет знак «+» ?</b></p>**

1. <p><b>Мультипликативную операцию присваивания</b></p>

2. <p><b>Аддитивную операцию присваивания</b></p>

3. <p><b>Возрастание величины в арифметической прогрессии</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60390

**<p><b>Что относится к возможностям применения цикла for?</b></p>**

1. <p><b>Подсчет с помощью символов, а не только чисел</b></p>

2. <p><b>Уменьшение для счета в порядке убывания, а не только в порядке возрастания</b></p>

3. <p><b>Первое выражение не обязательно должно инициализировать переменную</b></p>

4. <p><b>Реализация бесконечного цикла</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60402

**<p><b>Что позволяет выполнить этот фрагмент программы?<br>for(n = 1; n &lt;= 10000; n++ );</b></p>**

1. <p><b>Заставляет считать машину до 10000</b></p>

2. <p><b>Предлагает набрать число от 0 до 10000</b></p>

3. <p><b>Вывод чисел от 1 до 10000</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60412

**<p><b>Что показывает значение функции isascii ?</b></p>**

1. <p><b>Показывает, относится ли введенный символ к набору допустимых ASCII-символов</b></p>

2. <p><b>Относится ли введенный символ к печатным символам</b></p>

3. <p><b>Анализирует введенные символы</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60406

**<p><b>Что получается вследствие работы следующего цикла?<br>Iodd\_sum=0<br>For(iodd\_value=1;iodd\_value&lt;=9;iodd\_value+=2)<br>Iodd\_sum+=iodd\_value;</b></p>**

1. <p><b>Переменная управления циклом iodd\_value инициализируется значением 1 и увеличивается на 2</b></p>

2. <p><b>Переменная управления циклом iodd\_sum инициализируется значением 1 и увеличивается на 2</b></p>

3. <p><b>Переменная управления циклом iodd\_sum инициализируется значением 2 и увеличивается на 1</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60409

**<p><b>Что происходит в следующем примере?<br>Isum=0;<br>For(ivalue=1; ivalue&lt;=5: ivalue++)<br>Isum+=ivalue;</b></p>**

1. <p><b>Суммирование первых 5-ти чисел</b></p>

2. <p><b>Подсчет суммы</b></p>

3. <p><b>Инициализация переменной isum значением 0.</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60400

**<p><b>Что такое псевдокод?</b></p>**

1. <p><b>Способ выражения смысла программ на упрощенном языке </b></p>

2. <p><b>Является некоторым аналогом языка машины</b></p>

3. <p><b>Является языком машины</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60417

**<p><b>Какие из перечисленных вариантов можно отнести к основным характеристикам массива?</b></p>**

1. <p><b>Все элементы массива должны иметь одинаковый тип данных</b></p>

2. <p><b>Отдельные объекты данных в массиве называются элементами</b></p>

3. <p><b>Все элементы располагаются в памяти компьютера последовательно, и индекс первого элемента равен нулю</b></p>

4. <p><b>Имя массива является постоянным значением, представляющим собой адрес первого элемента массива</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60429

**<p><b>Какие массивы можно инициализировать?</b></p>**

1. <p><b>статические</b></p>

2. <p><b>внешние</b></p>

3. <p><b>автоматические</b></p>

4. <p><b>регистровые</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60433

**<p><b>Какие способы инициализации массива правильные?</b></p>**

1. <p><b>В конце программы</b></p>

2. <p><b>Явно во время создания при помощи констант инициализации</b></p>

3. <p><b>Во время выполнения программы при присваивании или копировании данных в массив</b></p>

4. <p><b>По умолчанию во время их создания. Применимо только к глобальным и статическим (static) массивам</b></p>

Ответ: 2, 3, 4

Комментарий: 60431

**<p><b>Какие способы являются правильными для объявления локального аргумента массива?</b></p>**

1. <p><b>объявление указателя</b></p>

2. <p><b>объявление переменной</b></p>

3. <p><b>объявление массива</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60442

**<p><b>Какие способы являются правильными для объявления массива?</b></p>**

1. <p><b>char carray[20]</b></p>

2. <p><b>char[]</b></p>

3. <p><b>int iarray[12]</b></p>

4. <p><b>mas</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60430

**<p><b>Какие способы являются правильными для описания функции, работающей с двумерным массивом?</b></p>**

1. <p><b>int junk[3][4]<br>stuff(junk)</b></p>

2. <p><b>stuff (junk)<br>int junk[]</b></p>

3. <p><b>stuff(junk)<br>int junk[][]</b></p>

4. <p><b>stuff(junk)<br>int junk[][4]</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60443

**<p><b>Какие функции используют в качестве аргументов символьные массивы?</b></p>**

1. <p><b>gets()</b></p>

2. <p><b>fputs(),</b></p>

3. <p><b>strncmp(),</b></p>

4. <p><b>sprintf(),</b></p>

5. <p><b>puts(),</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4, 5

Комментарий: 60444

**<p><b>Какой способ является правильным для инициализации двухмерного массива?</b></p>**

1. <p><b>int q[2][3]={{6,5},<br> {7,8},<br> }</b></p>

2. <p><b>int q[2][3]={5,6,7,8}</b></p>

3. <p><b>int q [2]={3,1}</b></p>

4. <p><b>double[][][]</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60440

**<p><b>Какой фрагмент соответствует нахождению максимума?</b></p>**

1. <p><b>int highest;<br>for(highest=a[0],i=1,i&lt;=9;i++)<br>if(a[i]&gt;highest)<br>highest =a[i];<br>printf(“%f\\n”,highest);</b></p>

2. <p><b>int highest;<br>for(highest=a[1],i=0,i&lt;=9,i++)<br>if(a[i]&gt;highest)<br>highest=a[i];<br>printf(“%d”,highest);</b></p>

3. <p><b>int highest;<br>for (highest = a[0], i = 1, i &lt; = 9; i++ )<br>if(a[i] &gt; highest)<br>highest = a[i];<br>printf("%d.\\n" , highest);</b></p>

4. <p><b>int highest;<br>for (highest = a[0], i = 1, i &gt; = 9; i++ )<br>if(a[i] &gt; highest)<br>highest = a[0];<br>printf("%d.\\n" , highest);</b></p>

5. <p><b>for (highest = a[0], i = 1, i &lt; = 9; i-- )<br>if(a[i] &gt; highest)<br>highest = a[i];<br>printf(" %d.\\n" , highest);</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60426

**<p><b>Какой фрагмент соответствует нахождению среднего значения?</b></p>**

1. <p><b>int sum, average;<br>for (i = 0, sum = 0; i &lt; = 9; i ++ )<br>sum += a[i]; <br>average = sum/10; <br>printf(" %d.\\n", average);</b></p>

2. <p><b>int sum, average;<br>for(i=0, sum=0; i&lt;=9; i--)<br>sum+=a[i];<br>average= sum/13;<br>printf(“%d.\\n”, average);</b></p>

3. <p><b>int sum, average;<br>for(i=1,sum=1;i&lt;=9;i++)<br>sum+=a[i];<br>average=sum/10;<br>printf(“%d\\n”,average);</b></p>

4. <p><b>int sum, average;<br>for(i=0,sum=0;i&lt;=9;i++)<br>sum=sum+a[i];<br>average=sum/10;<br>printf(“%d\\n”,average);</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60425

**<p><b>Какую размерность имеет массив а[][]?</b></p>**

1. <p><b>Одномерный</b></p>

2. <p><b>Многомерный</b></p>

3. <p><b>Двумерный</b></p>

4. <p><b>n-мерный</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60439

**<p><b>Может ли использоваться операция определения адреса (&amp;) с элементами массива?</b></p>**

1. <p><b> Да </b></p>

2. <p><b> Нет </b></p>

3. <p><b> Очень редко </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60435

**<p><b>Оповестят ли Вас о том, что Вы вышли за пределы массива?</b></p>**

1. <p><b>Да</b></p>

2. <p><b>Нет</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60436

**<p><b>С какой цифры начинается нумерация массива?</b></p>**

1. <p><b>С нуля</b></p>

2. <p><b>С единицы</b></p>

3. <p><b>С двойки</b></p>

4. <p><b>С того элемента на который укажете</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60428

**<p><b>Сколько имеет символов строка szmode1”car”?</b></p>**

1. <p><b>4</b></p>

2. <p><b>5</b></p>

3. <p><b>3</b></p>

4. <p><b>2</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60437

**<p><b>Чем является число, заключённое в квадратные скобки при обращении к некоторому элементу массива?</b></p>**

1. <p><b>Число, выбранное наугад</b></p>

2. <p><b>Количество байтов</b></p>

3. <p><b>Является индексом, указывающим смещение или разность между адресуемой и первой ячейками</b></p>

4. <p><b>Нет правильного ответа</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60432

**<p><b>Что делает спецификатор преобразования %s?</b></p>**

1. <p><b>Считывает символы</b></p>

2. <p><b>Считывает элементы типа char</b></p>

3. <p><b>Считывает элементы типа int</b></p>

4. <p><b>Считывает элементы float</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60438

**<p><b>Что делает функция sizeof()?</b></p>**

1. <p><b>Считает число элементов</b></p>

2. <p><b>Возвращает размер всей программы</b></p>

3. <p><b>Заменяет символы</b></p>

4. <p><b>Возвращает физический размер в байтах того объекта, к которому она применяется</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60434

**<p><b>Что делает функция strcat() ?</b></p>**

1. <p><b>объединяет вместе две отдельные строки, которые должны заканчиваться null-символом; результат также имеет в конце null-символ.</b></p>

2. <p><b>копирует содержимое первой строки во вторую строку</b></p>

3. <p><b>возвращает число символов в заданной строке, не считая null-символа</b></p>

4. <p><b>проверяет на равенство (совпадение) двух строк</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60445

**<p><b>Что называется «индексами»?</b></p>**

1. <p><b>Числа, используемые для идентификации элементов массива</b></p>

2. <p><b>Набор чисел для отправки писем</b></p>

3. <p><b>Числа, которые никому не нужны</b></p>

4. <p><b>То же что и «подстрочные индексы»</b></p>

Ответ: 1, 4

Комментарий: 60424

**<p><b>Что передаётся при передаче имени массива в функцию?</b></p>**

1. <p><b>Передаётся имя массива</b></p>

2. <p><b>Передаётся адрес второго элемента</b></p>

3. <p><b>Передаются элементы массива</b></p>

4. <p><b>Передается адрес первого элемента массива</b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60441

**<p><b>Что такое массив?</b></p>**

1. <p><b>Массив — это набор переменных, имеющих одно и то же базовое имя и отличающихся одна от другой числовым признаком</b></p>

2. <p><b>Массив- это набор переменных, один и тот же числовой признак и отличающиеся именем</b></p>

3. <p><b>Затрудняюсь ответить</b></p>

4. <p><b>Массив – это набор чисел</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60422

**<p><b>Что такое строка?</b></p>**

1. <p><b>Это набор символов</b></p>

2. <p><b>Это массив типа char, в котором нуль-символ ' \\0' используется для того, чтобы отмечать конец строки</b></p>

3. <p><b>Это массив, элементами которого являются величины типа char</b></p>

4. <p><b>Массив, в котором используется ‘\\n’ для того, чтобы отмечать конец строки</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60423

**<p><b>Что является залогом простоты чтения и простоты коррекции программы?</b></p>**

1. <p><b>Модульность</b></p>

2. <p><b>Объёмность</b></p>

3. <p><b>Комментарии</b></p>

4. <p><b>Множество циклов</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60427

**<p><b><span>\*pimemorycell\_address = 20;</span><br>Как можно назвать знак \* в данном примере?</b></p>**

1. <p><b>Операция разименования</b></p>

2. <p><b>Директива поиска адреса ячейки памяти</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60449

**<p><b>char \*psz = "File not ready";<br>char pszarray = "Drive not ready";<br>В чем заключается отличие между данными операторами?</b></p>**

1. <p><b>Значение psz можно изменить</b></p>

2. <p><b>Значение pszarray изменить нельзя</b></p>

3. <p><b>Нельзя менять значения psz и pszarray</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60466

**<p><b>Будет ли верной следующая запись и почему?<br>int \*\*\*pppi = &amp;ppi;</b></p>**

1. <p><b>Нет, т.к. операцию разыменования переменной можно выполнять не более двух раз</b></p>

2. <p><b>Нет, т.к. указатель не может указывать на другой указатель</b></p>

3. <p><b>Да, переменная pppi описана и инициализирована</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60477

**<p><b>В каких случаях нельзя применять операцию (&amp;)?</b></p>**

1. <p><b>Вместе с константами</b></p>

2. <p><b>С регистровыми переменными</b></p>

3. <p><b>С арифметическими операциями</b></p>

4. <p><b>Все варианты ответа не верны</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60457

**<p><b>Для описания переменной-указателя нужно указывать ее:</b></p>**

1. <p><b>Структуру </b></p>

2. <p><b>Класс</b></p>

3. <p><b>Тип</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60450

**<p><b>К какому типу в С относится указатель?</b></p>**

1. <p><b>К типу int</b></p>

2. <p><b>К типу char</b></p>

3. <p><b>Указатель не относится ни к одному типу</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60470

**<p><b>Как называется переменная, в которой хранится адрес?</b></p>**

1. <p><b>Переменной-указателем</b></p>

2. <p><b>Указателем </b></p>

3. <p><b>Переменной-ссылкой</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60447

**<p><b>Как описана переменная ppi в данном примере?<br>int \*\*ppi;</b></p>**

1. <p><b>как указатель на указатель, который указывает на переменную типа int</b></p>

2. <p><b>переменная не описана, при компиляции выведется ошибка</b></p>

3. <p><b>как обычная переменная типа int</b></p>

4. <p><b>как указатель на переменную типа int</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60476

**<p><b>Какие варианты можно отнести к операциям сравнения указателей?</b></p>**

1. <p><b>Вычитание целого числа из указателя</b></p>

2. <p><b>Вычитание одного указателя из другого</b></p>

3. <p><b>Увеличение указателя</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60468

**<p><b>Какие действия можно выполнять над переменными типа указатель?</b></p>**

1. <p><b>Присваивание </b></p>

2. <p><b>Определение значения </b></p>

3. <p><b>Разность двух указателей</b></p>

4. <p><b>Увеличение указателя</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60478

**<p><b>Какие операторы будут неправильными, если pftemp содержит адрес числа с плавающей запятой?</b></p>**

1. <p><b>pftemp = &amp;ftemperatures [0];</b></p>

2. <p><b>ftemperatures = pftemp;</b></p>

3. <p><b>&amp;ftemperatures[0] = pftemp;</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60459

**<p><b>Какие операции используются для обмена содержимым переменных iresult\_a и iresult\_b?<br> int iresult\_a = 15, iresult\_b = 37, itemporary;<br>int \*piresult;<br><br>piresult = &amp;iresult\_a;<br>itemporary = \*piresult;<br>\*piresult = iresult\_b;<br>iresult\_b = itemporary;</b></p>**

1. <p><b>Операция определения типа</b></p>

2. <p><b>Операция определения адреса</b></p>

3. <p><b>Операция разыменования</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60451

**<p><b>Какие операции можно осуществлять над указателями?</b></p>**

1. <p><b>Присваивание </b></p>

2. <p><b>Разность </b></p>

3. <p><b>Определение значения</b></p>

4. <p><b>Все варианты верны </b></p>

Ответ: 4

Комментарий: 60467

**<p><b>Какие операции с указателями запрещены?</b></p>**

1. <p><b>Сложение указателей</b></p>

2. <p><b>Деление </b></p>

3. <p><b>Сравнение</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60471

**<p><b>Какие утверждения верные?</b></p>**

1. <p><b>Имя массива можно менять при помощи операции присваивания</b></p>

2. <p><b>Имя массива представляет собой константу</b></p>

3. <p><b>Указатели и массивы не связаны между собой</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60458

**<p><b>Какие утверждения верные?</b></p>**

1. <p><b>Указатели одинаковых типов нельзя сравнивать между собой</b></p>

2. <p><b>Указатели одинаковых типов можно сравнивать между собой</b></p>

3. <p><b>Указатель можно сравнивать с null-значением</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60469

**<p><b>Какие утверждения верные?</b></p>**

1. <p><b>Функцию нельзя передать по значению</b></p>

2. <p><b>Функцию можно передать по значению</b></p>

3. <p><b>В С можно передать указатель на код</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60472

**<p><b>Какие функции используются для распределения динамической памяти?</b></p>**

1. <p><b>Free()</b></p>

2. <p><b>Malloc()</b></p>

3. <p><b>Icompare\_funct()</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60475

**<p><b>Каким символом обозначается операция определения адреса переменной?</b></p>**

1. <p><b>&amp;</b></p>

2. <p><b>%</b></p>

3. <p><b>/\*</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60446

**<p><b>На сколько областей разбивается память компьютера при компиляции программы на С?</b></p>**

1. <p><b>2</b></p>

2. <p><b>3</b></p>

3. <p><b>4</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60474

**<p><b>На что pri = zippo указывает, если есть описания <br>int zippo[2]; <br>int \*pri;?</b></p>**

1. <p><b>На первый столбец первой строки</b></p>

2. <p><b>На второй столбец первой строки</b></p>

3. <p><b>На первый столбец второй строки</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60460

**<p><b><img src="@@PLUGINFILE@@/img 1.png" /><br>Опишите данный рисунок.</b></p>**

1. <p><b>адрес переменной imemorycell\_contents присваивается указателю pimemorycell\_address</b></p>

2. <p><b>pimemorycell\_address указывает на imemorycell\_contents</b></p>

3. <p><b>imemorycell\_contents указывает на pimemorycell\_address</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60448

**<p><b>При помощи какого символа описывается указатель на указатель?</b></p>**

1. <p><b>\*</b></p>

2. <p><b>\*\*</b></p>

3. <p><b>/\*</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60463

**<p><b><img src="@@PLUGINFILE@@/img 1.png" /><br>Чем в данном примере является переменная ppi?</b></p>**

1. <p><b>Указатель на массив</b></p>

2. <p><b>Указатель на указатель</b></p>

3. <p><b>Указатель на переменную, которая содержит значение 10</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60462

**<p><b>Чем определяется порядок элементов массива (zippo [4])?</b></p>**

1. <p><b>Самый правый индекс массива изменяется последним</b></p>

2. <p><b>Самый правый индекс массива изменяется первым</b></p>

3. <p><b>Самый левый индекс массива изменяется первым</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60461

**<p><b>Чем определяется тип функции?</b></p>**

1. <p><b>Указателем </b></p>

2. <p><b>Возвращаемым значением</b></p>

3. <p><b>Списком аргументов</b></p>

Ответ: 2, 3

Комментарий: 60473

**<p><b>Что инициализируется в следующей записи?<br>int iresult;<br>int \*piresult = &amp;iresult;<br>\*piresult</b></p>**

1. <p><b>piresult</b></p>

2. <p><b>&amp;iresult</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60455

**<p><b>Что определяет данный оператор присваивания? <br>ppi = &amp;pi;</b></p>**

1. <p><b>Адрес переменной pi</b></p>

2. <p><b>Тип</b></p>

3. <p><b>Структуру</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60465

**<p><b>Что определяет уровень косвенности указателя?</b></p>**

1. <p><b>Число операций разыменования</b></p>

2. <p><b>Число операций присваивания</b></p>

3. <p><b>Тип переменной</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60464

**<p><b>Что определяет функция strlen()?</b></p>**

1. <p><b>Адрес ячейки</b></p>

2. <p><b>Указатель </b></p>

3. <p><b>Длину строки</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60456

**<p><b>Что происходит в данном операторе piresult = &amp;iresult\_a</b></p>**

1. <p><b> Присваивает ей имя</b></p>

2. <p><b>Поиск адресуемой ячейки памяти</b></p>

3. <p><b>Оператор выделяет ячейку памяти </b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60452

**<p><b>Что происходит в данном операторе?<br>\*piresult = iresult\_b;</b></p>**

1. <p><b>В переменную itemporary записывается целое число</b></p>

2. <p><b>Содержимое переменной iresult\_b копируется в ячейку, адрес которой хранится в piresult</b></p>

3. <p><b>Присваивается адрес переменной iresult</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60453

**<p><b>Что происходит в данном операторе?<br>pctemporary = pcswitch1;</b></p>**

1. <p><b>Содержимое pcswitch1 копируется в переменную pctemporary</b></p>

2. <p><b>Адрес переменной cswitch1сохранен во временной переменной pctemporary</b></p>

3. <p><b>Обе переменные, pcswitch1 и pctemporary, указывают на cswitch1</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60454

**<p><b>Аргументы командной строки передаются как:</b></p>**

1. <p><b>Код ASCII</b></p>

2. <p><b>Символьные строки</b></p>

3. <p><b>Целые числа</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60499

**<p><b>В чём состоит специфика функции main()?</b></p>**

1. <p><b>У этой функции нет специфики, она равноправна со всеми остальными функциями</b></p>

2. <p><b>После «сборки» программы, состоящей из нескольких функций, ее выполнение начинается с функции main</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60505

**<p><b>Все функции, описанные в файле math.h, получают и возвращают числа какого типа?</b></p>**

1. <p><b>int</b></p>

2. <p><b>float</b></p>

3. <p><b>double</b></p>

4. <p><b>char</b></p>

Ответ: 3

Комментарий: 60493

**<p><b>Для передачи адреса переменной в Си используют:</b></p>**

1. <p><b>Указатели</b></p>

2. <p><b>Ссылочный тип</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60485

**<p><b>Для чего используется операция уточнения области действия(::)?</b></p>**

1. <p><b>Для того, чтобы указать, что используется переменная с глобальной областью действия</b></p>

2. <p><b>Для того, чтобы указать, что используется переменная с локальной областью действия</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60504

**<p><b>Если мы используем форму обращения function1(&amp;х):</b></p>**

1. <p><b>происходит передача значения переменной х</b></p>

2. <p><b>происходит передача адреса переменной х</b></p>

3. <p><b> функция будет работать с копией передаваемой переменной </b></p>

4. <p><b>функция будет работать с оригиналом передаваемой переменной</b></p>

Ответ: 2, 4

Комментарий: 60487

**<p><b>Если мы используем форму обращения function1(х):</b></p>**

1. <p><b>происходит передача значения переменной х</b></p>

2. <p><b>происходит передача адреса переменной х</b></p>

3. <p><b> функция будет работать с копией передаваемой переменной </b></p>

4. <p><b> функция будет работать с оригиналом передаваемой переменной </b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60486

**<p><b>Если мы передаем функции фактический аргумент в виде массива, то что будет передаваться через формальный аргумент?</b></p>**

1. <p><b>Весь массив</b></p>

2. <p><b>Адрес первого элемента</b></p>

3. <p><b>Массив указателей на данный массив</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60494

**<p><b>Как должны совпадать формальные и фактические параметры (если программа соответствует стандарту ANSI C)?</b></p>**

1. <p><b>Полностью</b></p>

2. <p><b>Частично</b></p>

3. <p><b>Они не должны совпадать</b></p>

4. <p><b>Это не оговаривается стандартом</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60491

**<p><b>Первым элементом, считываемым из командной строки, считается:</b></p>**

1. <p><b>Название программы</b></p>

2. <p><b>Имя массива указателей на строки</b></p>

3. <p><b>Первый элемент массива строк</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60498

**<p><b>Перегрузка возможна, если:</b></p>**

1. <p><b>Имеются две функции с одинаковым именем и областью действия</b></p>

2. <p><b>Если несколько функций не отличаются аргументами, но отличаются типом</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60502

**<p><b>При передаче аргументов функции по значению:</b></p>**

1. <p><b>в функцию передается копия текущего значения этой переменной</b></p>

2. <p><b>в функцию передается адрес аргумента</b></p>

3. <p><b>переменная внутри вызывающей функции не изменяется</b></p>

4. <p><b>переменная внутри вызывающей функции изменяется</b></p>

5. <p><b>функция обычно возвращает только одно значение</b></p>

6. <p><b>функция может возвращать более одного значения</b></p>

Ответ: 1, 3, 5

Комментарий: 60483

**<p><b>При передаче аргументов функции по ссылке:</b></p>**

1. <p><b>в функцию передается копия текущего значения этой переменной</b></p>

2. <p><b>в функцию передается адрес аргумента</b></p>

3. <p><b>переменная внутри вызывающей функции не изменяется</b></p>

4. <p><b>переменная внутри вызывающей функции изменяется</b></p>

5. <p><b>функция обычно возвращает только одно значение</b></p>

6. <p><b>функция может возвращать более одного значения</b></p>

Ответ: 2, 4, 6

Комментарий: 60484

**<p><b>При помощи какой директивы происходит встраивание функций?</b></p>**

1. <p><b>inline</b></p>

2. <p><b>include</b></p>

3. <p><b>define</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60501

**<p><b>Приоритет какому значению будет отдаваться, если переменная имеет как глобальное, так и локальное значение?</b></p>**

1. <p><b>Локальному</b></p>

2. <p><b>Глобальному</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60503

**<p><b>Прототип функции включается в :</b></p>**

1. <p><b>начало программы</b></p>

2. <p><b>конец программы</b></p>

3. <p><b>расположение не имеет значения</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60481

**<p><b>Рекурсия – это</b></p>**

1. <p><b>Вызов функцией самой себя</b></p>

2. <p><b>Бесконечный цикл</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60488

**<p><b>Фактический аргумент – это</b></p>**

1. <p><b>переменная в вызываемой программе</b></p>

2. <p><b>конкретное значение, присвоенное этой переменной вызывающей программой</b></p>

Ответ: 2

Комментарий: 60490

**<p><b>Формальный аргумент – это</b></p>**

1. <p><b>переменная в вызываемой программе</b></p>

2. <p><b>конкретное значение, присвоенное этой переменной вызывающей программой</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60489

**<p><b>Функции необходимо использовать потому, что:</b></p>**

1. <p><b>они повышают уровень модульности программы</b></p>

2. <p><b>они избавляют нас от повторного программирования.</b></p>

3. <p><b>если мы создадим функции достаточно общего вида, то их можно будет использовать и в других программах.</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60480

**<p><b>Функции необходимо использовать потому, что:</b></p>**

1. <p><b>они повышают уровень модульности программы</b></p>

2. <p><b>они избавляют нас от повторного программирования.</b></p>

3. <p><b>если мы создадим функции достаточно общего вида, то их можно будет использовать и в других программах.</b></p>

Ответ: 1, 2, 3

Комментарий: 60506

**<p><b>Чем определяется тип функции?</b></p>**

1. <p><b>типом возвращаемого ею значения</b></p>

2. <p><b>типом ее аргументов</b></p>

3. <p><b>типом используемых переменных</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60496

**<p><b>Что делает return()?</b></p>**

1. <p><b>Завершает выполнение функции и передает управление следующему оператору в вызывающей функции.</b></p>

2. <p><b>Указывает на то, что значение выражения, заключенного в круглые скобки, будет присвоено функции, содержащей это ключевое слово.</b></p>

3. <p><b>Обнуляет значение функции</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60495

**<p><b>Что делает оператор return() без аргумента, т.е. return</b></p>**

1. <p><b>функция, в которой он содержится, завершает свое выполнение и управление возвращается в вызывающую функцию</b></p>

2. <p><b>никакое значение не передается вызывающей функции</b></p>

3. <p><b>В вызывающую функцию передаётся нулевое значение</b></p>

Ответ: 1, 2

Комментарий: 60497

**<p><b>Что делает функция atoi()?</b></p>**

1. <p><b>Переводит из формата строка в целочисленный формат</b></p>

2. <p><b>Переводит из целочисленного формата в формат строк</b></p>

3. <p><b>Переводит из формата строка в формат числа с плавающей точкой</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60500

**<p><b>Что делает функция getch()</b></p>**

1. <p><b>получает символ от стандартного устройства ввода (клавиатуры) и возвращает символьное значение, не отображая его на экране</b></p>

2. <p><b>получает символ от стандартного устройства ввода (клавиатуры) и возвращает символьное значение, отображая его на экране</b></p>

3. <p><b>переводит число из формата строка в целочисленный формат</b></p>

Ответ: 1

Комментарий: 60492

**<p><b>Что такое функция?</b></p>**

1. <p><b>самостоятельная единица программы, спроектированная для реализации конкретной задачи</b></p>

2. <p><b>вывод данных на экран</b></p>

3. <p><b>самостоятельный отдельно программируемый модуль программы</b></p>

Ответ: 1, 3

Комментарий: 60479

**<p><b>Что, как правило, включено в прототип функции?</b></p>**

1. <p><b>возвращаемый тип</b></p>

2. <p><b>имя функции</b></p>

3. <p><b>тип аргументов</b></p>

4. <p><b>имена аргументов</b></p>

5. <p><b>имена всех переменных, использующихся в данной функции</b></p>

Ответ: 1, 2, 3, 4

Комментарий: 60482