

1. Question

1 / 1 point

 correct

int[] numbers array-in son elementinin deyerini int num variable-na mənimsət

```
int num=numbers[numbers.Length-1]
```

notes



4 words

2. Question

0 / 1 point

 wrong

Proqramlaşdırma paradıqmaları əsas başlıq olaraq 2 hissəyə ayrılır.Onlar hansılardır?

 ☐ Functional ☐ Imperative ☐ Declarative ☐ Procedural ☒ Yanlıştır.Əsas başlıq olaraq 3 hissəyə ayrılır

Correct Solution

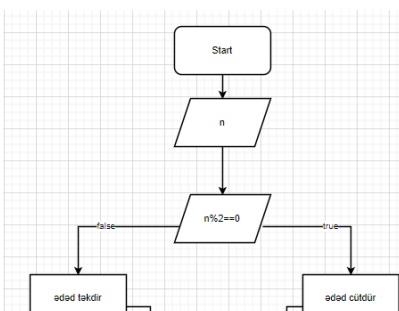
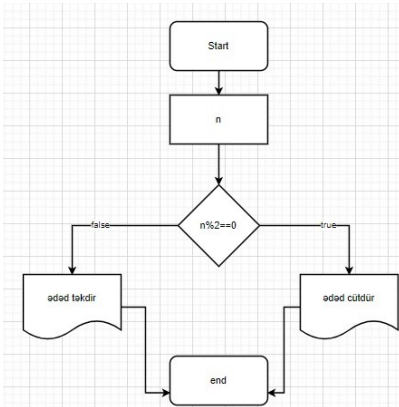
☐ Functional☒ Imperative☒ Declarative☐ Procedural☐ Yanlıştır.Əsas başlıq olaraq 3 hissəyə ayrılır

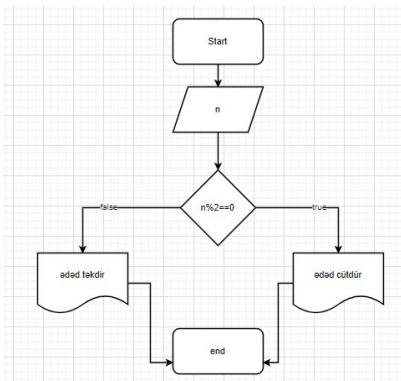
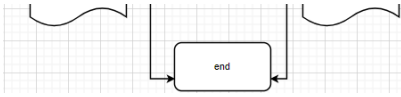
3. Question

Verilmiş N natural ədədinin cüt və ya tək olduğunu yoxlayan alqoritm üçün aşağıdakılardan hansı doğrudur?



correct





Heç biri

4. Question

Şəkiləki kodun icrası aşağıdakılardan hansının həllini düzgün ifadə edir.

0 / 1 point
✗ wrong

```
1 var n=456;  
2 var m=236;
```



```
3   var counter=0;
4
5   while(n => m)
6   {
7       if(m%2==0)
8       {
9           counter++;
10      }
11      m++;
12  }
13  console.log(counter);
14  |
```

- ☐ Verilmiş n ədədinədək olan natural ədədlər içərisindən cüt olanların sayını tapmaq
- ☒ Verilmiş m ədədindən n ədədinədək olan ədədlər içərisində 2-yə bölünənlərin sayını tapmaq
- ☐ Verilmiş n və m ədədləri arasında cüt olanların sayını tapan tapmaq
- ☐ Heç biri

Correct Solution

- ☐ Verilmiş n ədədinədək olan natural ədədlər içərisindən cüt olanların sayını tapmaq
- ☐ Verilmiş m ədədindən n ədədinədək olan ədədlər içərisində 2-yə bölünənlərin sayını tapmaq
- ☐ Verilmiş n və m ədədləri arasında cüt olanların sayını tapan tapmaq
- ☒ Heç biri

5. Question

Döngüdən çıxıb kodun digər sətirlərinin oxunmasına davam etmək üçün hansı "statement"-dən istifadə edilməlidir?

1 / 1 point



correct

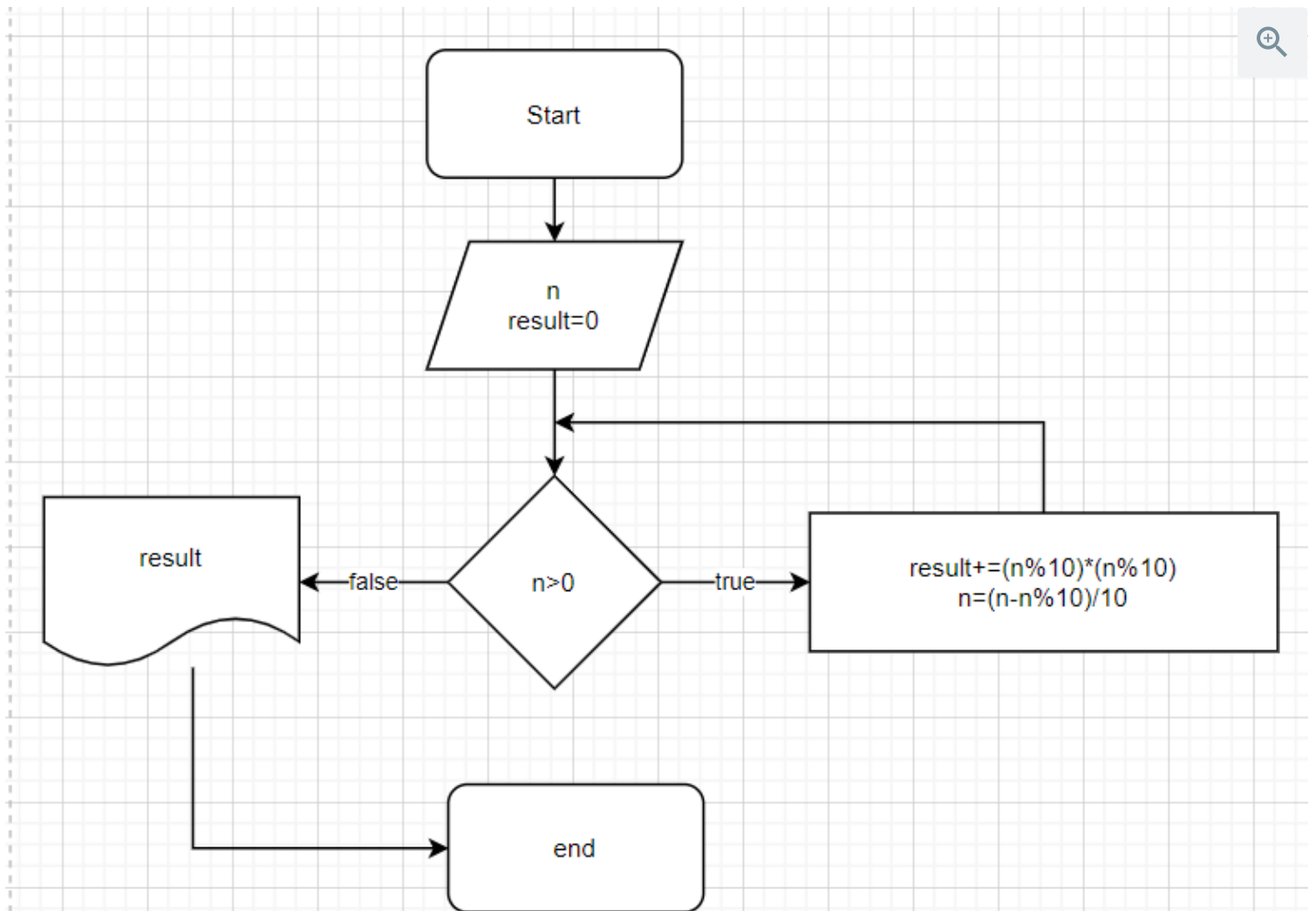
- ☐ continue
- ☒ break
- ☐ return
- ☐ printf
- ☐ console.log

6. Question

1 / 1 point

☒ correct

Şəkiləki alqoritm aşağıdakılardan hansının düzgün həllidir?



- ☐ Verilmiş ədədin rəqəmlərinin cəmini tapmaq
- ☐ Verilmiş ədədin rəqəmlərinin hasilini tapmaq
- ☒ Verilmiş ədədin rəqəmlərinin kvadratları cəmini tapmaq

☐ Verilmiş ədədin rəqəmləri sayını tapmaq

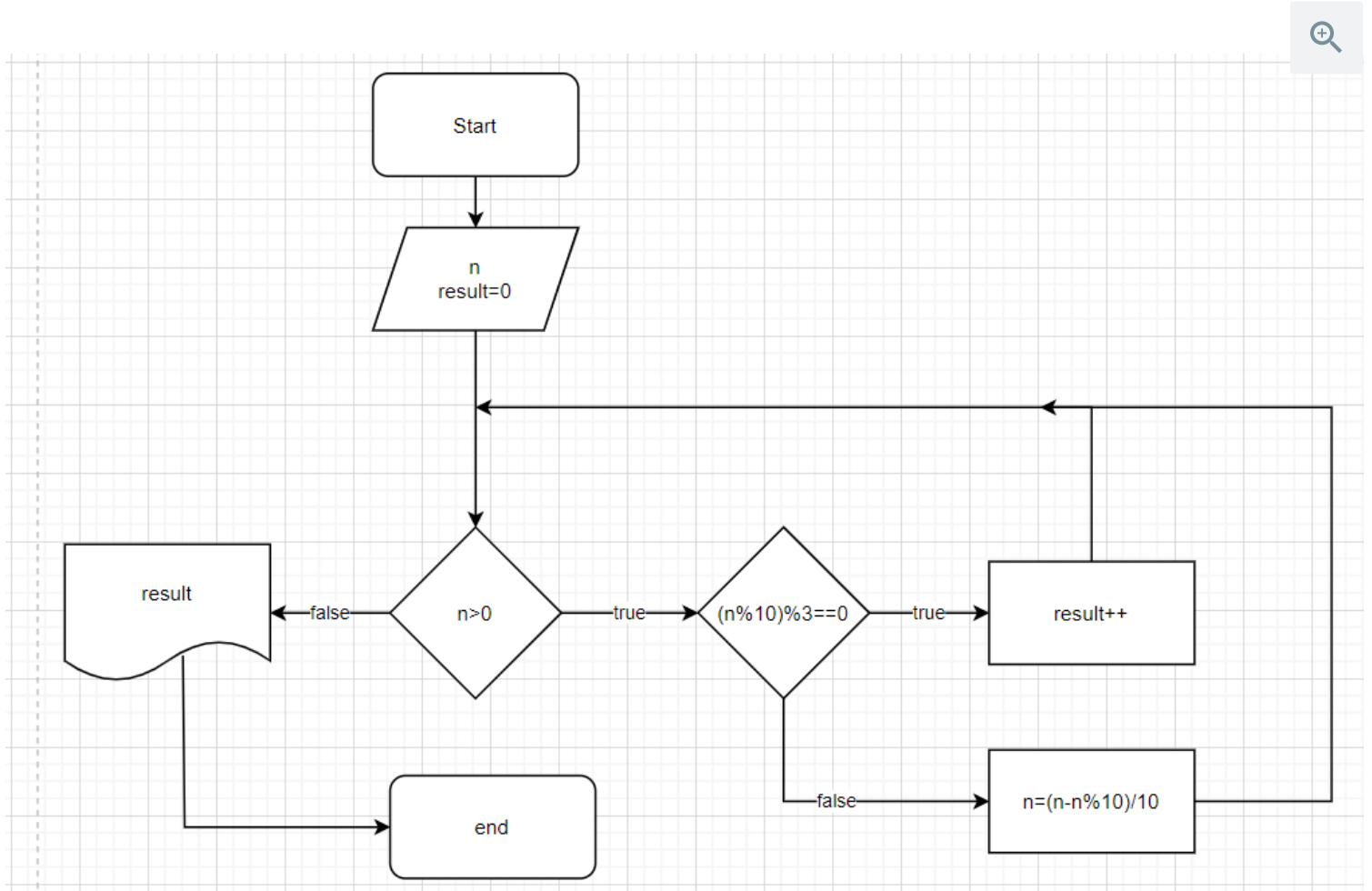
☐ Heç biri

7. Question

1 / 1 point

✓ correct

Şəkindəki alqoritm aşağıdakılardan hansının həllidir?



☐ Verilmiş ədədin 3-ə tam bölünən rəqəmlərinin sayını tapmaq

☐ Verilmiş ədədin 3-ə tam bölünən rəqəmlərinin cəmini tapmaq

☐ Verilmiş ədədin 3-ə tam bölünən rəqəmlərinin hasilini tapmaq

☐ Verilmiş ədədin 3-ə tam bölünməyən rəqəmlərinin sayını tapmaq

✓ ☒ Heç biri

0 / 1 point

 wrong

8. Question

Aşağıdakılardan hansılar riyazi (arithmetic) operatorlardır ?

☒ ☒ ++☒ ☒ -☒ ☒ +=☒ ☐ &&☒ ☐ >=

Correct Solution

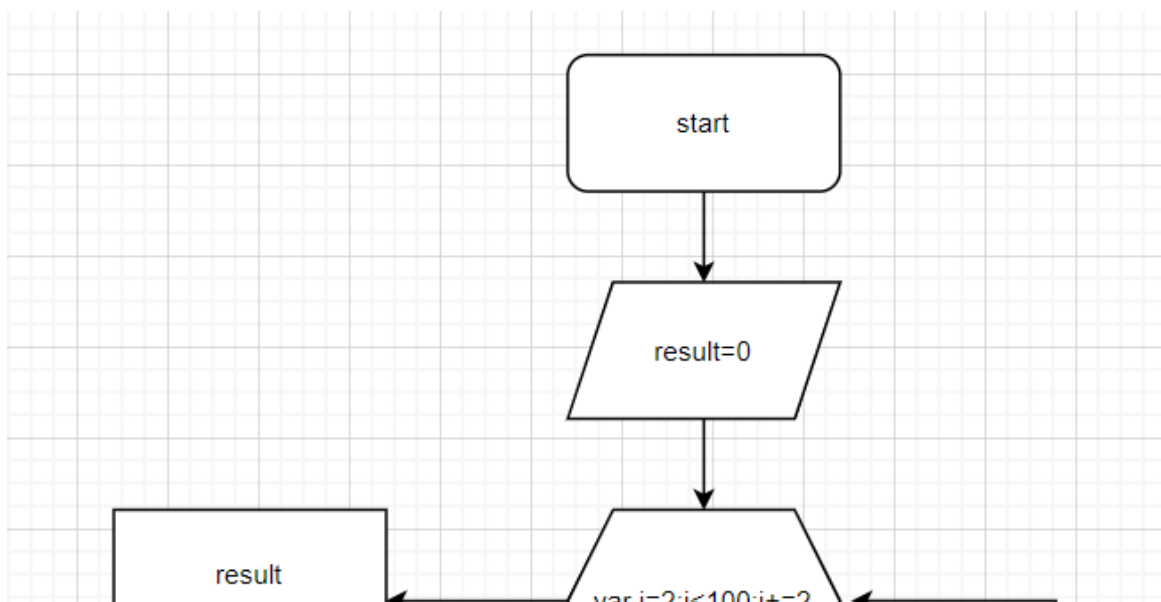
☒ ++☒ -☐ +=☐ &&☐ >=

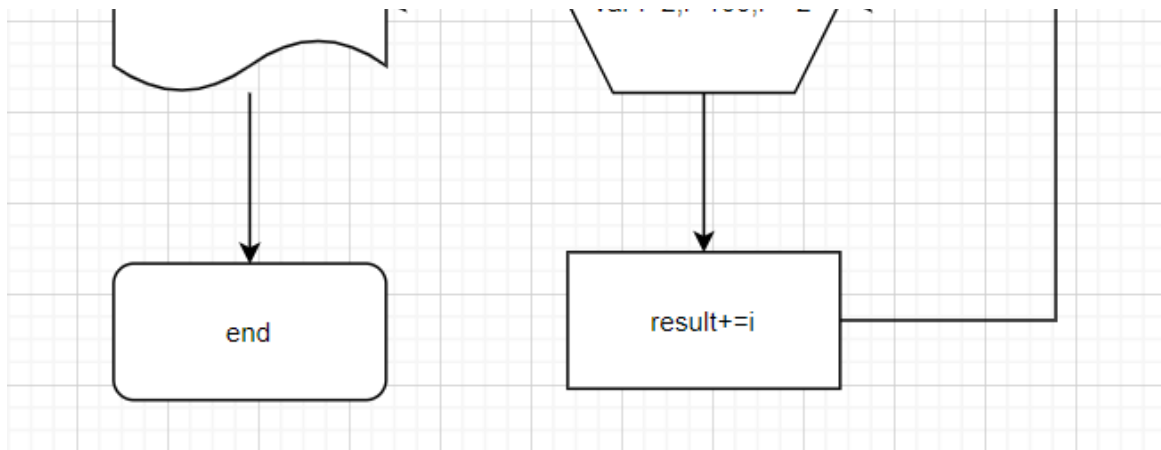
9. Question

1 / 1 point

 correct

Səkindəki alqoritm aşağıdakılardan hansının həllidir?





- ☒ ☐ 100-ə qədər bütün natural cüt ədədlərin cəmini tapmaq
- ☐ 100-ə qədər bütün natural mürəkkəb ədədlərin cəmini tapmaq
- ☐ 100-ə qədər bütün natural ədədlərin sayını tapmaq
- ☐ 100-ə qədər bütün natural cüt və sadə ədədlərin cəmini tapmaq
- ☐ Heç biri

10. Question

1 / 1 point

☒ correct

Şəkindəki kod üçün aşağıdakılardan hansı doğrudur?

```

1  var age=20
2  var result=0
3
4  while(age>18){
5      console.log(result)
6      result += age-1;
7  }
8

```



9 `console.log(result)`

- ☐ "age"-i hər döngüdə bir vahid azaldıb daha sonra alınan ədədlərin cəmini qaytarır
- ☐ "age" 18-dən böyük olduqca "age"-i hər döngüdə bir vahid azaldıb daha sonra alınan ədədlərin cəmini qaytarır
- ☐ "age" 18-dən kiçik olduqca "age"-i hər döngüdə bir vahid azaldıb daha sonra alınan ədədlərin cəmini qaytarır
- ☐ "age" 18-dən böyük olduqca "age"-i hər döngüdə bir vahid artırıb daha sonra alınan ədədlərin cəmini qaytarır
- ☒ Heç biri

11. Question

Şəildəki koddan hansı dəyər qayıdacaq?

1 / 1 point

☒ correct



```

1  var age=18;
2
3  if(age>18){
4      age++
5  }
6
7  age--;
8
9  var check = (age>=18 || (age-8)==10)
10 console.log(check)

```

☐ true☒ false☐ 18☐ null☐ heç biri

12. Question

1 / 1 point

☒ correct

Şəkilləki kod hansı dəyəri qaytaracaq?



```
1  var age=18;  
2  
3  if(age!=0){  
4      age++  
5  }  
6  
7  age--;  
8  
9  var check = (age>=18 || (age-8)=10)  
0  console.log(check)
```

☐ true☐ false

☐ 18☐ 19☒ heç biri

13. Question

1 / 1 point

☒ correct

Şəkildəki kodun nəticəsi neçədir?

```
1  var j=1
2  var k=0
3
4  k = j++ + ++j
5
6  console.log(k)
7
```

☐ 1☐ 0☐ 3☒ 4☐ heç biri

1 / 1 point

14. Question

Verilmiş integer array-nin dəyərlərini array-in daxilində azalan sıra ilə sıralamaq üçün aşağıdakılardan hansın tətbiqi doğrudur?



correct

- ☐ Array-in Sort metodunun istifadəsi
- ☐ Array-in Sort metodunun istifadəsi
- ☒ Array-in Sort daha sonra Reverse metodunun istifadəsi
- ☐ Array-in ReverseBack metodunun istifadəsi

0 / 1 point

15. Question

Array-lər haqda aşağıdakılardan hansılar doğrudur?



wrong

- ☒ Array-lər value type olsalar da onların daxilinə refrans type dəyər yerləşdirmək mümkündür
- ☐ Array-in uzunluğu fixed-dir.Element əlavə etdikcə artıb azalmır
- ☐ Array-in ilkin ölçüsünü onu initialize etdikdən sonra da təyin etmək olar
- ☐ Heç biri

Correct Solution

- ☐ Array-lər value type olsalar da onların daxilinə refrans type dəyər yerləşdirmək mümkündür
- ☒ Array-in uzunluğu fixed-dir.Element əlavə etdikcə artıb azalmır
- ☐ Array-in ilkin ölçüsünü onu initialize etdikdən sonra da təyin etmək olar
- ☐ Heç biri

0 / 1 point

16. Question

Console.WriteLine metodunun return type-ı nə olmalıdır?



wrong

- ☒ string

☐ int

☐ void

☐ heç biri
Correct Solution

☐ string

☐ int

☒ void

☐ heç biri

17. Question

1 / 1 point

✓ correct

Class yaradılarkən içərisində heç olmasa 1 constructor qeyd edilməlidir

☐ True

✓ ☒ False

18. Question

1 / 1 point

✓

correct

Class-in bir member-inə əlçatanlığa məhdudiyyət qoymaq, ona dəyər set olunması və ondan dəyər get olunmasını idarəe etmə hansı OOP prinsipiə aiddir?

☐ Inheritance

☐ Polymorphism

✓ ☒ Encapsulation

☐ heç

19. Question

1 / 1 point

✓ correct

Class-in default access modifier-i hansıdır?

☐ Default access modifier olmur, access modifier mütləq təyin edilməlidir

- ☐ public
- ☐ private
- ☒ internal
- ☐ heç biri

20. Question

1 / 1 point

☒ correct

Class memberinin default access modifier-ı hansıdır?

- ☐ public
- ☐ protected
- ☒ private
- ☐ internal
- ☐ heç biri

21. Question

1 / 1 point

☒ correct

C# üçün aşağıdakılardan hansılar yanlıştır?

- ☒ ☐ C# obyekt yönümlü proqramlaşdırma dilidir
- ☒ ☒ C# compile olarkən birbaşa olaraq machine language-e çevrilir
- ☒ ☒ C# üzərində bütün dəyişənlər RAM-ın heap hissəsində saxlanılır
- ☒ ☒ C# üzərində bütün dəyişənlər RAM-ın stack hissəsində saxlanılır

22. Question

1 / 1 point

☒ correct

Şəkiləki kodun nəticəsi nə olacaq?



```
0 references
static void Main(string[] args)
{
    int a = 5;
```

```

    int a = 5;
    int x = 20, y = 10;
    Calculate(a, ref x, ref y);

    Console.WriteLine(x + y);
}

1 reference
static void Calculate(int x, ref int a, ref int b)
{
    a = x + b;
}

```

- ☐ Compile-time error
- ☐ Run-time error
- ☒ 25
- ☐ 36

23. Question

Aşağıdaki kodun nəticəsi nə olacaq?

0 / 1 point

 wrong

```

8
9      Student std = new Student();
0      Console.WriteLine(std.GroupNo);
1
2      public class Person
3      {
4          public string FullName { get; set; }
5          public Person(string fullname)
6          {
7              FullName = fullname;
8          }
9      }
10

```



```

21 public class Student : Person
22 {
23     public string GroupNo { get; set; }
24     public Student()
25     {
26         GroupNo = "P216";
27     }
28 }

```

- ☐ Console-a null string cixacaq
- ☐ Compile-time error bas verecek
- ☐ Run-time error bas verecek
- ☒ Console-a P216 yazılacaq
- ☐ heç biri

Correct Solution

- ☐ Console-a null string cixacaq
- ☒ Compile-time error bas verecek
- ☐ Run-time error bas verecek
- ☐ Console-a P216 yazılacaq
- ☐ heç biri

24. Question

Şəkindəki kodun nəticəsində console pəncərəsində nə yazılacaq?

```

1 reference
class A
{
    public int i;
    0 references
    public void display()
    {
        Console.WriteLine(i);
    }
}
2 references
class B : A

```

1 / 1 point

 correct



```

{
    public int j;
    1 reference
    public void Display()
    {
        Console.WriteLine(j);
    }
}
0 references
class Program
{
    0 references
    static void Main(string[] args)
    {
        B obj = new B();
        obj.i = 1;
        obj.j = 2;
        obj.Display();
        Console.ReadLine();
    }
}

```

- ☐ 1
- ☒ 2
- ☐ Xeta baş verir
- ☐ empty string
- ☐ heç biri

25. Question

0 / 1 point

wrong

Ref və out keyword-ləri haqqında aşağıdakılardan hansı(lar) yanlıştır?

- ☒ ☒ ref ile tanımlanmış parametre evvelcedən dəyər assign etmək məcburi deyil
- ☒ ☐ ref ile tanımlanmış parametre mütləq metodun daxilində yeni dəyər assign olunmalıdır
- ☒ ☒ out ile tanımlanmış parametre evvelcedən dəyər assign etmək məcburidir
- ☒ ☐ out ile tanımlanmış parametre evvelcedən dəyər assign etmək məcburi deyil

Correct Solution

- ☒ ref ile tanımlanmış parametre evvelcedən dəyər assign etmək məcburi deyil
- ☒ ref ile tanımlanmış parametre mütləq metodun daxilində yeni dəyər assign olunmalıdır





- ☒ out ile tanimlanmis parametre evvelceden deyer assign etmek mecburidir
- ☐ out ile tanimlanmis parametre evvelceden deyer assign etmek mecburi deyil

26. Question

0 / 1 point

 wrong

Aşağıdakılardan hansı(lar) doğrudur?

-  ☒ Protected memberlər public memberlər-dən tək fərqi miras verilə bilməməkdir
-  ☐ Bir class yalnızca bir classdan miras ala bilər
-  ☒ Bir class-a yalnızca bir interfeace impliment edilə bilər
-  ☐ Bir class yalnızca bir class-a miras verə bilər

Correct Solution

- ☐ Protected memberlər public memberlər-dən tək fərqi miras verilə bilməməkdir
- ☒ Bir class yalnızca bir classdan miras ala bilər
- ☐ Bir class-a yalnızca bir interfeace impliment edilə bilər
- ☐ Bir class yalnızca bir class-a miras verə bilər

27. Question

1 / 1 point

 correct

Şəkidəki kodun nəticəsi aşağıdakılardan hansıdır?

```
using System;
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        int num = 5;
        int square = 0, cube = 0;
        Mul (num, ref square, ref cube);
        Console.WriteLine(square + " & " +cube);
    }
}
```



```

        Console.ReadLine();
    }
    static void Mul (int num, ref int square, ref int cube)
    {
        square = num * num;
        cube = num * num * num;
    }
}

```

- ☐ Compile time error
- ☐ 125 & 25
- ☒ 25 & 125
- ☐ Heç biri

28. Question

1 / 1 point

 correct

Şəkiləki kodun nəticəsi aşağıdakılardan hansıdır?

```

using System;
class sample
{
    public sample()
    {
        Console.WriteLine("constructor 1 called");
    }
    public sample(int x)
    {
        int p = 2;
        int u;
        u = p + x;
        Console.WriteLine("constructor 2 called");
    }
}
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        sample s = new sample(4);
        sample t = new sample();
    }
}

```



```

        Console.ReadLine();
    }
}

```

- ☐ constructor 1 called
constructor 2 called
- ☒ constructor 2 called
constructor 1 called
- ☐ runtime error
- ☐ constructor 1 called
6
- ☐ heç biri

29. Question

1 / 1 point

Aşağıdaki keyword-lərdən hansı base class-ın constructor-na dəyər ötürmək üçün istifadə olunur?

☒ correct

- ☐ this
- ☒ base
- ☐ virtual
- ☐ abstract

30. Question

1 / 1 point

Şəkilləki kodun nəticəsi aşağıdakılardan hansıdır?

☒ correct

```

using System;
class program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        int[] arr = new int[] {1 ,2 ,3 ,4 ,5 };
        fun1(ref arr);
        Console.ReadLine();
    }
}

```



```
        Console.ReadLine();  
    }  
    static void fun1(ref int[] array)  
    {  
        for (int i = 0; i < array.Length; i=i+2)  
        {  
            array[i] = array[i] + 10;  
        }  
        Console.WriteLine(string.Join(",", array));  
    }  
}
```

- ☐ 11 12 13 14 15
- ☒ 11,2,13,4,15
- ☐ heç biri
- ☐ runtime error

31. Question

0 / 1 point

 wrong


Aşağıdakılardan hansı(lar) doğrudur?

- ☒ ☒ Interface memberləri default olaraq abstractdır
- ☒ ☐ Bir class-a birdən çox interface implement etmək mümkündür
- ☒ ☐ Bir interface yalnızca 1 class-a implement edilə bilər
- ☒ ☒ Interface üzərindən instance yaratmaq olmur

Correct Solution

- ☒ Interface memberləri default olaraq abstractdır
- ☒ Bir class-a birdən çox interface implement etmək mümkündür
- ☐ Bir interface yalnızca 1 class-a implement edilə bilər
- ☒ Interface üzərindən instance yaratmaq olmur


32. Question

1 / 1 point
 correct





Aşağıdakılardan hansı(lar) düzgün array yaratmaq yoludur?

 ☐ `int[] intArray = new int[];` ☐ `int intArray[] = new int[5];` ☒ `int[] intArray = new int[5];` ☐ `int[5] intArray = new int[];`

33. Question

0 / 1 point
 wrong

Extention metodlarla bağlı aşağıdakılardan hansılar doğrudur?

 ☐ Static metod olmalıdır ☒ Yalnızca static class içərisində yazıla bilər ☒ Həm class , həm struct-lar üçün extention metod yazmaq mümkündür ☒ Extention metod classin static metodundan fərqli olaraq class üzərindən yox yaradılmış instance üzərindən call edilir ☐ Heç biri

Correct Solution

☒ Static metod olmalıdır☒ Yalnızca static class içərisində yazıla bilər☒ Həm class , həm struct-lar üçün extention metod yazmaq mümkündür☒ Extention metod classin static metodundan fərqli olaraq class üzərindən yox yaradılmış instance üzərindən call edilir☐ Heç biri

34. Question

Şəkindəki memberlərdən ibarət class üçün aşağıdakılardan hansılar doğrudur?



```
public static int TotalCount;  
1 reference  
public byte Age { get; set; }  
1 reference  
public string FullName { get; set; }  
0 references  
public virtual string GetInfo()  
{  
    return $"Ad: {FullName}, Yaş: {Age}";  
}
```

- ☒ ☐ Mütləq static class-dır
- ☒ ☒ Mütləq abstract class-dır
- ☒ ☐ Bu class-dan new keywordu ilə bir instance yaratmaq mümkündür
- ☒ ☒ Əgər class-a yalnızca bu memberlər daxildirsə həmin classa birdən çox class-dan miras vermək mümkündür
- ☒ ☐ Heç biri

Correct Solution

- ☐ Mütləq static class-dır
- ☐ Mütləq abstract class-dır






- ☒ Bu class-dan new keywordu ilə bir instance yaratmaq mümkündür
- ☐ Əgər class-a yalnızca bu memberlər daxildirsə həmin classa birdən çox class-dan miras vermək mümkündür
- ☐ Heç biri

35. Question

0 / 1 point

 wrong

Aşağıdakılardan hansı(lar) doğrudur?

-  ☐ Interface memberləri default olaraq abstractdır
-  ☐ Bir class-a birdən çox interface implement etmək mümkündür
-  ☐ Bir interface yalnızca 1 class-a implement edilə bilər
-  ☒ Interface üzərindən instance yaratmaq olmur
-  ☐ heç biri

Correct Solution

- ☒ Interface memberləri default olaraq abstractdır
- ☒ Bir class-a birdən çox interface implement etmək mümkündür
- ☐ Bir interface yalnızca 1 class-a implement edilə bilər
- ☒ Interface üzərindən instance yaratmaq olmur
- ☐ heç biri



Made by Classtime.com