**Вопрос 1 (Переменные):**

Код Console.WriteLine(Name); выведет ошибку компиляции. Причина в том, что переменная name объявлена с маленькой буквы "n" (string name = "Tom";), а в WriteLine используется Name с большой буквы "N". C# чувствителен к регистру.

**Вопрос 2 (Переменные):**

Код сначала присваивает переменной person значение "Tom", а затем перезаписывает его значением "Sam". Поэтому Console.WriteLine(person); выведет 2. Sam.

**Вопрос 3 (Переменные):**

Корректные определения переменных:

• 1string person = "Tom"; - Правильное объявление и инициализация строковой переменной.

• 1string person; - Правильное объявление строковой переменной без инициализации.

Некорректные:

• 1person = "Tom"; - Переменная person не объявлена до присвоения ей значения.

• 1string "Tom"; - Неправильный синтаксис.

**Вопрос 1 (Базовые типы данных):**

Встроенными типами данных в C# являются uint, sbyte, int128, float64. Не являются встроенными:

• 3)real - В C# нет встроенного типа real.

• 5)object - object является базовым классом, от которого наследуются все типы, но сам по себе он не является примитивным типом данных.

**Вопрос 2 (Базовые типы данных):**

Переменная bool enabled = true; имеет тип данных bool (булевый тип). Он может принимать значения true или false.

**Вопрос 3 (Базовые типы данных):**

Переменная var weight = 84.45f; имеет тип данных float. Суффикс f указывает на то, что литерал — это число с плавающей точкой одинарной точности.

**Вопрос 4 (Базовые типы данных):**

Тип uint (беззнаковое целое число) занимает 4 байта памяти.

**Вопрос 5 (Базовые типы данных):**

Корректные определения переменных:

• 1) string person = "Tom"; - Правильное объявление и инициализация строковой переменной.

• 2) var person = "Tom"; - Правильное объявление и инициализация строковой переменной с использованием var. Компилятор сам определит тип как string.

• 4) string person; - Правильное объявление строковой переменной без инициализации.

Некорректное определение:

• 3) var person; - Нельзя объявить переменную с var без инициализации. Компилятор не может определить тип, если значение не задано.