https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScgv\_SvXgTHdTPWYJXyiMzDYnvtKvvtRs-

YfHQJZ9gslJtlRg/viewscore?viewscore=AE0zAgAzyTKmhLIDrl-

ZvcccGF7vRr4LQWDar5rSjQm2pdylFpz7rU\_rGMfs1lytPTFPNTU

GC

Всего<mark>10/10</mark>

**Что из перечисленного ниже лучше всего описывает основную цель сборщика** мусора в **С#?** 

1 из 1

- А. Для управления распределением памяти для глобальных переменных
- **В.** Для автоматизации управления памятью путем освобождения неиспользуемой памяти
- С. Для оптимизации производительности ЦП во время выполнения программы
- **D.** Для упрощения процесса компиляции кода

Что происходит, когда сборщик мусора в С# выполняет сборку?

1 из 1

- А. Он удаляет все объекты, которые в данный момент используются
- В. Он сжимает память и освобождает память объектов, которые больше не используются
- С. Он перемещает все объекты в кучу
- **D.** Он сохраняет состояние приложения

В каком поколении сборщик мусора начинает проверку объектов для сбора?

1 из 1

- А. Поколение 0
- В. Поколение 1
- С. Поколение 2
- **D.** Сначала самое старое поколение

#### 1 из 1

Как можно явно запросить сбор мусора в коде С#?

A. GC.Cleanup()

- B. GC.Collect()
- C. GC.Reclaim()

#### D. GC.Execute()

# Какой из следующих методов можно использовать для подавления финализации объекта в C#?

1 из 1

# A. GC.SuppressFinalize()

- B. GC.SuppressObject()
- C. GC.EndFinalize()
- D. GC.StopFinalization()

### Какова основная цель метода Dispose в C#?

1 из 1

- А. Для финализации объекта перед сборкой мусора
- В. Для освобождения неуправляемых ресурсов
- С. Для сброса объекта в исходное состояние
- **D.** Для обработки исключений во время сборки мусора

# Какой интерфейс должен реализовать класс, чтобы его объекты можно было использовать в операторе using?

1 из 1

- A. IUsina
- **B.** IDisposable
- C. IGarbageCollectible
- D. IReleasable

#### Какой эффект установка ссылки на объект в null оказывает на сборку мусора?

#### 1 из 1

- А. Объект немедленно убирается сборщиком мусора
- В. Объект становится пригодным для сборки мусора
- С. Объект перемещается в другое поколение
- **D.** Объект финализируется

# Что из следующего верно для финализаторов в С#?

#### 1 из 1

- А. Финализаторы вызываются явно в коде
- В. Финализаторы не могут быть переопределены
- С. Финализаторы используются для освобождения управляемых ресурсов

**D.** Финализаторы вызываются сборщиком мусора перед тем, как объект будет утилизирован

# Какова основная цель таблицы карт в процессе сборки мусора .NET?

1 из 1

- А. Для отслеживания глобальных переменных в приложении
- В. Для мониторинга изменений в определенных областях управляемой кучи
- С. Для управления выделением памяти для неуправляемых ресурсов
- **D.** Для оптимизации производительности ЦП во время выполнения программы