

# Blank Quiz

Клас - це:

1 бал

- ☐ опис характеристик об'єкта
- ☐ тип величин
- ☐ метод розв'язування задач
- ☒ опис об'єктів певного типу

Атрибути - це:

1 бал

- ☐ екземпляри класу
- ☐ характеристика об'єкта
- ☐ методи об'єкта
- ☒ змінні, в яких зберігаються значення властивостей об'єкта

Методи - це:

1 бал

- ☒ дії, які можуть виконувати об'єкти даного класу
- ☐ властивості об'єкта
- ☐ можливості конкретних об'єктів
- ☐ вплив на об'єкт, що відбувається в програмі

Які основні принципи об'єктно-орієнтованого програмування?

1 бал

- ☒ Наслідування
- ☒ Інкапсуляція
- ☒ Поліморфізм
- ☐ Подійність

Ширину об'єкта визначає властивість \*

1 бал

- ☐ Height
- ☒ Width
- ☐ Left
- ☐ Top

Об'єкт, на якому можна розмістити кнопки, поля, написи та інші компоненти називається:

\* 1 бал

- ☐ програма
- ☒ форма
- ☐ Інтерфейс
- ☐ Інструмент розробки

Подія, яка настає після наведення вказівника миші на об'єкт називається: \*

1 бал

- ☐ KeyPress
- ☒ MouseMove
- ☐ Load
- ☐ Click

Обери символ присвоєння значення \*

1 бал

- ☐ :=
- ☒ =
- ☐ ==
- ☐ =:
- ☐ Варіант 5

Елемент Button це: \*

1 бал

- ☐ напис
- ☒ кнопка
- ☐ поле
- ☐ список

Де вірно вказана структура циклу for у C# : \*

1 бал

- ☐ for (int i=0; i++)
- ☒ for (int i=0; i<10; i++)
- ☐ for(i=0..10) i++;
- ☐ for int=1 to 10 do

Компанія Google не створювала цей вміст і не підтримує його.

Google Форми