1. **Чем класс отличается от структуры?**

Структура в C# является типом, передающимся по значению, класс же является ссылочным типом.

В структуре создается объект значение, но не объект ссылки, структура не может наследоваться от классов, но может от интерфейса.

1. **Что может и чего не может быть в структуре?**

Структуру можно создавать без new, не может объявляться конструктор без параметров и не может инициализировать поля, если они не const и static

1. **Что такое перечисление? Приведите пример определения и использования перечисления**

Перечисление-набор логически связанных констант

enum Winter\_Month

{

December,

January,

Febrary

}

1. **Перечислите и поясните стандартные интерфейсы .Net?**

Icomparable, Iclonable, Ienumeral

Для последовательного перебора элементов коллекции и цикла foreach

1. **Как используется интерфейс IComparable?**

Для сравнения элементов

1. **Как используется интерфейс ICloneable?**

Для клонирования элементов

1. **Что такое полиморфизм? Перечислите его формы. Приведите примеры.**

Полиморфизм – способность к изменению функций, унаследованных от базового класса.

Перегрузка методов обеспечивает статический полиморфизм, а виртуальный метод –динамический.

Методы и свойства, которые мы хотим переопределить помечаются ключевым словом **virtual.** Они представляют полиморфный интерфейс. При переопределении в классе- наследнике используется ключевое слово **override**

1. **Зачем в классе определяют виртуальные методы?**

Для их дальнейшего переопределения

1. **Как сделать запрет переопределения методов?**

Указатель для модификатора sealed