

# Домашняя работа

## Козлова София

### Тема: “Переменные”

#### Вопрос 1

Что выведет следующий код:

```
1  string name = "Tom";  
2  Console.WriteLine(Name);
```

Ответ: ничего не получится, тк переменная name не соответствует переменной Name.

#### Вопрос 2

Что выведет на консоль следующий код:

```
1  string person = "Tom";  
2  person = "Sam";  
3  Console.WriteLine(person);
```

Варианты ответов

- Tom
- Sam
- person
- Программа завершит выполнение с ошибкой

Ответ: Sam , тк мы в след строке дали другое значение для переменной person

#### Вопрос 3

Какие из следующих вариантов представляют корректное определение переменных:

```
string person = "Tom";
```

```
person = "Tom";
```

```
string person;
```

```
string "Tom";
```

Ответ: `string person = "Tom";` объявление и инициализация

#### Вопрос 4

Какие три основных компонента имеет переменная в языке C#?:

- класс, имя, метод
- тип, размер, область видимости
- имя, индекс, значение
- Тип, имя, значение

Ответ Тип, имя, значение

#### Вопрос 5

В чём заключается различие между определением переменной и её инициализацией в C#?

- определение создаёт новую переменную в памяти, а инициализация её удаляет.
- определение задаёт начальное значение, а инициализация устанавливает тип переменной.
- Определение устанавливает тип и имя переменной, а инициализация задаёт начальное значение.
- определение и инициализация — это одно и то же действие.

Ответ Определение устанавливает тип и имя переменной, а инициализация задаёт начальное значение.

#### Вопрос 6

Почему важно учитывать регистрозависимость при работе с переменными в C#? Приведите пример.

- Регистр важен для типов данных, а не для имён переменных.
- C# регистрозависимый язык, поэтому name и Name — разные переменные.
- В C# регистр не имеет значения для имён переменных.
- Имена переменных в C# должны быть записаны только строчными буквами.

Ответ C# регистрозависимый язык, поэтому name и Name — разные переменные.

## Вопрос 7

В чём состоит ключевое отличие константы от переменной в C# и как это отражается на их использовании в программе?

- Значение переменной фиксируется при определении и не может быть изменено.
- Константа может быть изменена в процессе работы программы, как и переменная.
- Переменные и константы в C# ничем не отличаются друг от друга.
- Константа инициализируется при определении и её значение нельзя изменить, в отличие от переменной.

Ответ: Константа инициализируется при определении и её значение нельзя изменить, в отличие от переменной.

# Литералы

## Вопрос 1

Какие виды литералов существуют и чем они отличаются друг от друга?

- Логические, целочисленные, вещественные, символьные, строковые и null.
- целые, дробные, текстовые, булевы и специальные.
- положительные, отрицательные, дробные, символьные и строковые.
- числовые, буквенные, логические, графические и пустые.

Ответ Логические, целочисленные, вещественные, символьные, строковые и null.

## Вопрос 2

В каких формах могут быть представлены вещественные литералы и как они интерпретируются?

- строковые литералы в двойных кавычках
- Вещественные числа с фиксированной запятой и в экспоненциальной форме MEr
- целые числа в десятичной, шестнадцатеричной и двоичной форме
- символьные литералы в одинарных кавычках

Ответ Вещественные числа с фиксированной запятой и в экспоненциальной форме MEr

# Базовые типы данных

## Вопрос 1

Какие из нижеперечисленных НЕ являются встроенными типами языка C#?

- uint
- sbyte
- real
- int128
- object
- float64

Ответ real, int128

## Вопрос 2

Какой тип данных языка C# будет представлять следующая переменная?

```
1 bool enabled = true;
```

Ответ bool, System.Boolean

## Вопрос 3

Какой тип данных языка C# будет представлять следующая переменная?

```
1    var weight = 84.45f;
```

Ответ float, System.Single. Буква f указывает на тип float

#### Вопрос 4

Сколько байт занимает значение типа **uint**?

Ответ 4 байта

#### Вопрос 5

Какие из следующих вариантов представляют корректное определение переменных:

```
1    string person = "Tom";
```

```
2    var person = "Tom";
```

```
3    var person;
```

```
4    string person;
```

Ответ

```
string person = "Tom";
```

```
var person = "Tom";
```

#### Вопрос 6

Какой системный тип соответствует базовому типу данных **int** в языке C# и сколько байт он занимает?

1. System.Int32, 4 байта
2. System.Single, 4 байта
3. System.UInt32, 8 байт
4. System.Int16, 2 байта

Ответ System.Int32, 4 байта

#### Вопрос 7

Какие суффиксы используются в C# для явного указания типа данных `float` и `decimal` при присвоении значений?

1. S/s — для `float`, D/d — для `decimal`
2. X/x — для `float`, Y/y — для `decimal`
3. F/f — для `float`, M/m — для `decimal`
4. L/l — для `float`, U/u — для `decimal`

Ответ F/f — для `float`, M/m — для `decimal`

## Вопрос 8

Чем отличается объявление переменной с использованием `var` от явного указания типа данных, например, `int`?

1. `var` и `int` — это синонимы для объявления целочисленных переменных.
2. При использовании `var` тип переменной определяется автоматически на основе присвоенного значения.
3. `var` используется для объявления переменных с типом `string`.
4. `var` позволяет объявлять переменные без указания типа и инициализации.

Ответ 2

# Консольный ввод-вывод

## Вопрос 1

Как вывести на консоль значения нескольких переменных в одной строке с помощью интерполяции?

- `Console.WriteLine("{name} {age} {height}");`
- `Console.WriteLine("Имя: " name " Возраст: " age " Рост: " height "м");`
- `Console.WriteLine("Имя: {name} Возраст: {age} Рост: {height}м");`
- `Console.Write(name, age, height);`

Ответ Вообще тут нет правильного варианта ответа вот правильный  
`Console.WriteLine($"Имя: {name} Возраст: {age} Рост: {height}м");`

## Вопрос 2

Что такое плейсхолдеры в контексте вывода данных на консоль и как они используются?

- Плейсхолдеры — это числа в фигурных скобках, которые заменяются значениями при выводе на консоль
- плейсхолдеры используются для создания пустых строк в выводе
- плейсхолдеры — это имена переменных, которые выводятся на консоль без изменений
- плейсхолдеры — это специальные символы для форматирования строк

Ответ Плейсхолдеры — это числа в фигурных скобках, которые заменяются значениями при выводе на консоль.

### Вопрос 3

В чём отличие метода `Console.Write()` от `Console.WriteLine()`?

1. `Console.Write()` используется для ввода данных, а `Console.WriteLine()` — для вывода.
2. `Console.Write()` выводит информацию в виде таблицы, а `Console.WriteLine()` — в виде списка.
3. `Console.Write()` не добавляет переход на следующую строку, а `Console.WriteLine()` добавляет.
4. `Console.Write()` может выводить только числа, а `Console.WriteLine()` — любые данные.

Ответ `Console.Write()` не добавляет переход на следующую строку, а `Console.WriteLine()` добавляет.

### Вопрос 4

Каким методом можно получить ввод с консоли и в каком виде он возвращается?

1. методом `Console.WriteLine()`, возвращается в виде числа.
2. методом `Console.Write()`, возвращается в виде массива.
3. методом `Convert.ToInt()`, возвращается в виде строки.
4. Методом `Console.ReadLine()`, возвращается в виде строки.

Ответ Методом `Console.ReadLine()`, возвращается в виде строки.

## Вопрос 5

Какие методы предоставляет платформа .NET для преобразования строковых значений в числовые типы данных?

1. Convert.ToString(), Convert.ToInt(), Convert.ToChar()
2. Parse.ToInt(), Parse.ToFloat(), Parse.ToNumber()
3. Convert.ToInt(), Convert.ToDouble(), Convert.ToDecimal()
4. Console.WriteLine(), Console.Write(), Console.ReadLine()

# Операции

## Вопрос 1

Есть следующий код:

```
1  int n1 = 2;
2  int n2 = 5;
3  int result = n2 * 3 + 20 / 2 * n1--;
```

Используя приоритеты операций, разложите выражение `int result = n2 * 3 + 20 / 2 * n1--` по шагам.

Ответ

1.  $n2 * 3$  ( $5 * 3 = 15$ )
2.  $20 / 2$  ( $=10$ )
3.  $20 / 2 * n1-$  ( $10 * n1-- = 10 * 2 = 20$ )
4.  $1.+ 2.$  ( $15+10= 35$ )

35,  $n-- = 1$

## Вопрос 2

Есть следующий код:

```
1  int num1 = 4;
2  int num2 = 5;
3  int num3 = 15;
4  int num4 = 10;
5  int num5 = 5;
6  int result = 12;
7
```



```
8 result += num1 * num2 + num3 % num4 / num5;
```

Используя приоритеты операций, разложите выражение `result += num1 * num2 + num3 % num4 / num5` по шагам.

**Ответ**

1. `num1 * num2` ( $4 * 5 = 20$ )
2. `num3 % num4` ( $15 \% 10 = 5$ )
3. `2. / num5` ( $5 / 5 = 1$ )
4. `1. + 3.` ( $20 + 1 = 21$ )
5. `Result + 4.` ( $12 + 21 = 33$ )

### Вопрос 3

Чему будет равна переменная `z` после выполнения следующего кода и почему?

```
1 int x = 8;
2 int y = 9;
3 int z = x++ + ++y;
```

Ответ: `z = 18`, `x = 9`, `y = 10`  
до 10, `z = 8 + 10 = 18`

`x++` возвращает 8, потом `x = 9`, `++y` увеличивает `y`

## Практическое задание:

### Задача 1

Ваша задача — создать простой калькулятор, который сможет выполнять базовые арифметические операции: сложение, вычитание, умножение и деление, остаток от деления, инкремент, декремент. Калькулятор должен предоставлять пользователю возможность вводить числа и вывод всех математических действий.

Условия выполнения:

#### 1. Ввод данных:

- Пользователь должен вводить два числа (например, целые или дробные).

#### 2. Операции:

- Реализуйте следующие арифметические операции:
  - Сложение (+)
  - Вычитание (-)
  - Умножение (\*)
  - Деление (/)
  - Остаток от деления (%)
  - Инкремент (++)
  - Декремент (--)

#### 3. Вывод результата:

- После выполнения операции калькулятор должен выводить результат на экран.