**ТЕСТИРОВАНИЕ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | Таб.1 |
| № | Вопросы и варианты ответов | Вариант ответа |
| 1 | Какое количество дочерних элементов может быть у элемента в бинарном дереве?   1. Три элемента, ни одного 2. Один, два элемента или ни одного 3. Бесконечность- не предел |  |
| 2 | Что возвращает функция rand()?   1. Случайное число 2. Псевдослучайное число 3. Красивое число |  |
| 3 | Какое условие необходимо для возможности использования линейного поиска в массиве?   1. Элементы массива должны быть чётными 2. Элементы массива должны быть неотрицательными 3. Элементы массива должны быть упорядочены |  |
| 4 | Есть вектор vector<int> v  v.pop\_back() это метод, который …   1. Добавляет элемент в конец коллекции 2. Удаляет элемент в начало коллекции 3. Добавляет элемент в начало коллекции 4. Удаляет элемент в конце коллекции |  |
| 5 | Switch – это ?   1. Цикл в С++ 2. Аналог конструкции if-else if-else (множественное условие) 3. Стандартная функция для создания cout и cin |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 6 | Что такое STL?   1. Стандартная библиотека шаблонов 2. Ключевое слово С++, обозначающее начало любой программы 3. Стандартная таблица литералов (значения для char) |  |
| 7 | Есть вектор vector<int> v  Что происходит в данном куске кода?  for (auto i: v) cout << i << ‘ ’;   1. Вывод элементов вектора на экран 2. Добавление элементов к вектору 3. Сортировка элементов |  |
| 8 | Что такое vector?   1. Аналог массива 2. Массив 3. Цикл 4. Что-то непонятное |  |
| 9 | Что такое указатель в С++?   1. Специальный тип для хранения значений 2. Специальный тип для указывания на уже существующее значение в памяти 3. Ссылки только в интернете 4. Переменная, которая в себе хранит адрес другой переменной |  |
| 10 | Что такое && в С++?   1. Вертикальные палочки, они и в С++ вертикальные палочки 2. Логический оператор (логическое «ИЛИ») 3. Логический оператор (логическое «И») 4. Логический оператор (логическое «НЕ») |  |
| 11 | Что такое многомерный массив?   1. Когда много массы 2. Множество массивов (два и более) 3. Много переменных, созданные в коде друг возле друга 4. Массив, каждый элемент которого – массив, каждый элемент которого массив … |  |
| 12 | Что будет выведено в консоль в результате выполнения следующего кода?  bool b = (false && true || false || true) && false  cout << b << endl;   1. Ошибка 2. 1 3. 0 |  |
| 13 | Зачем может быть нужна константная ссылка на вектор?   1. Пусть будет, жалко что ли 2. При передаче вектора в функцию, если цель- скопировать значения 3. Чтобы не изменять значений вектора в функции |  |
| 14 | Есть ли максимальное значение у числа, хранящегося в переменной типа данных int   1. Нет, память компьютера бесконечна 2. Нет, С++ всё делает за нас, он нам не даст записать такое большое число 3. Есть, для каждого типа данных оно существует |  |
| 15 | Что будет выведено в консоль в результате выполнения следующего кода?  int q = -17;  while(q) ++q;  cout << "Res: " << q-- << "\n";   1. 1 2. 0 3. -1 4. -17 |  |