

**Розпочато** субота 20 червень 2020 10:30

**Стан** Завершено

**Завершено** субота 20 червень 2020 10:58

**Витрачено часу** 28 хв 27 сек

**Оцінка** Ще не оцінено

### Питання 1

Завершено

Балів 1 з 1

За допомогою якої функції у контейнерах можна додати один елемент в кінець масиву?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. insert(x)
- ☐ b. back(x)
- ☒ c. push\_back(x)
- ☐ d. end(x)
- ☐ e. push(x)

### Питання 2

Завершено

Балів 1 з 1

Виберіть ключові слова мови C++, що використовуються для роботи з винятками

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. switch, catch, throw
- ☐ b. switch, case, throw
- ☒ c. try, catch, throw
- ☐ d. try, case, switch
- ☐ e. try, case, throw

### Питання 3

Завершено

Балів 1 з 1

Як оголосити вектор цілих чисел?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. vektor<unsigned int> v;
- ☐ b. vektor<int> v;
- ☒ c. vector<int> v;
- ☐ d. vector<unsigned int> v;
- ☐ e. vector v;

**Питання 4**

Завершено

Балів 0 з 1

Вкажіть спеціальні функції обробки виключень в мові C++:

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. catch(...); void abort();
- ☐ b. void terminate(); void unexpected();
- ☐ c. void abort(); void terminate();
- ☒ d. catch(...); void unexpected();
- ☐ e. void abort(); void unexpected();

**Питання 5**

Завершено

Балів 1 з 1

Яке ключове слово використовують для оголошення шаблону функції?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. function
- ☐ b. destructor
- ☒ c. template
- ☐ d. return
- ☐ e. struct

**Питання 6**

Завершено

Балів 1 з 1

За допомогою якої функції у контейнерах можна досягти до першого елемента масиву?

Виберіть одну відповідь:

- ☒ a. front();
- ☐ b. operator [](1);
- ☐ c. clear();
- ☐ d. back\_front();
- ☐ e. first();

**Питання 7**

Завершено

Балів 1 з 1

Чим відрізняються перевизначені функції?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. кількістю операндів
- ☐ b. іменем;
- ☒ c. реалізацією;
- ☐ d. сигнатурою;
- ☐ e. типом результату;

**Питання 8**

Завершено

Балів 1 з 1

Якого типу може бути виключення?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ а. будь-якого
- ☐ b. ніякого
- ☐ c. будь-якого дискретного
- ☒ d. будь-якого окрім void
- ☐ e. будь-якого вбудованого

**Питання 9**

Завершено

Балів 0 з 1

Яке з оголошень правильно вказує, що функція void f() може генерувати будь-яке виключення?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. void f() throw(\*);
- ☐ b. void f() throw(NULL);
- ☐ c. void f();
- ☐ d. void f() throw;
- ☒ e. void f() throw();

**Питання 10**

Завершено

Балів 1 з 1

Який метод служить для створення та ініціалізації об'єктів класу?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ а. інструктор.
- ☐ b. деструктор;
- ☐ c. модифікатор;
- ☐ d. селектор;
- ☒ e. конструктор;

**Питання 11**

Завершено

Балів 0 з 1

Де має бути розміщений блок catch(...)?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ а. безпосередньо перед блоком try
- ☐ b. на останньому місці серед блоків catch
- ☐ c. після блоку try вкінці функції
- ☐ d. на будь-якому місці серед блоків catch
- ☒ e. безпосередньо після блоку try

**Питання 12**

Завершено

Балів 1 з 1

Для чого використовується зарезервоване слово «template»

Виберіть одну відповідь:

- ☒ а. для оголошення шаблонів
- ☐ б. для оголошення функцій
- ☐ в. для оголошення класів
- ☐ г. для оголошення змінних
- ☐ д. для оголошення структур

**Питання 13**

Завершено

Балів 1 з 1

Що станеться, якщо серед всіх блоків catch не знайдеться відповідного за типом виключення, що генерується в блоці try, при відсутності блока catch(...)?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ а. програма очікуватиме інструкцій користувача: продовжити або завершити своє виконання
- ☐ б. програма повідомить про помилку і продовжить виконання після останнього блока catch
- ☒ в. програма аварійно завершить виконання
- ☐ г. програма продовжить виконання після останнього блока catch
- ☐ д. програма передасть керування в останній блок catch

**Питання 14**

Завершено

Балів 1 з 1

В якому випадку p є вказівник на константу типу int?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ а. const int \* const p.
- ☐ б. int \* const p;
- ☒ в. const int \* p;

**Питання 15**

Завершено

Балів 1 з 1

Оператор Book \*pR = new Book; видаляє об'єкт з динамічної пам'яті.

Виберіть одну відповідь:

- ☐ Правильно
- ☒ Неправильно

**Питання 16**

Завершено

Балів 1 з 1

Як правильно розміщати блоки обробки виключень, описаних за допомогою базового і похідного класів?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. блок catch можна використовувати тільки для об'єктів виключень базових класів
- ☒ b. спочатку блок catch для об'єктів похідного класу
- ☐ c. спочатку блок catch для об'єктів базового класу
- ☐ d. немає різниці
- ☐ e. блок catch можна використовувати тільки для об'єктів виключень похідних класів

**Питання 17**

Завершено

Балів 1 з 1

У якому заголовному файлі визначено контейнер список?

Виберіть одну відповідь:

- ☒ a. list.h
- ☐ b. listing.h
- ☐ c. spysok.h
- ☐ d. container.h
- ☐ e. template.h

**Питання 18**

Завершено

Балів 1 з 1

Який з перелічених контейнерів належить до асоціативних?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. клас
- ☒ b. карта
- ☐ c. мультиклас
- ☐ d. список
- ☐ e. мультичерга

**Питання 19**

Завершено

Балів 1 з 1

Яке ключове слово мови C++ позначає блок обробки виключення?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. try
- ☒ b. catch
- ☐ c. switch
- ☐ d. case
- ☐ e. throw

**Питання 20**

Завершено

Балів 1 з 1

Відкриті члени класу доступні:

Виберіть одну відповідь:

- ☒ a. всім функціям програми;
- ☐ b. тільки закритим методам класу;
- ☐ c. тільки захищеним методам похідного класу.

**Питання 21**

Завершено

Балів 1 з 1

Як оголосити функцію вбудованою?

Виберіть одну відповідь:

- ☒ a. inline;
- ☐ b. friend;
- ☐ c. operator;
- ☐ d. main;
- ☐ e. public.

**Питання 22**

Завершено

Балів 1 з 1

Яке ключове слово мови C++ позначає специфікацію виключень для функцій/методів?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. case
- ☐ b. catch
- ☒ c. throw
- ☐ d. switch
- ☐ e. try

**Питання 23**

Завершено

Балів 1 з 1

Яким має бути тип функції, що перевизначає операцію порівняння для об'єктів певного класу?

Виберіть одну або декілька відповідей:

- ☐ a. цілий;
- ☐ b. визначається іменем класу;
- ☐ c. визначається іменем об'єкту;
- ☒ d. bool

**Питання 24**

Завершено

Балів 1 з 1

Наведений фрагмент призведе до «утікання пам'яті»: `int * pR = new int; *pR = 72; pR = new int; *pR = 84;`

Виберіть одну відповідь:

- ☒ Правильно
- ☐ Неправильно

**Питання 25**

Завершено

Балів 1 з 1

У якому заголовному файлі визначено контейнер вектор?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. wektor.h
- ☒ b. vector.h
- ☐ c. wector.h
- ☐ d. vektor.h
- ☐ e. wect.h

**Питання 26**

Завершено

Балів 1 з 1

До яких контейнерів належить двостороння черга?

Виберіть одну відповідь:

- ☒ a. послідовних
- ☐ b. індексних
- ☐ c. прямих
- ☐ d. інверсних
- ☐ e. асоціативних

## Питання 27

Завершено

Макс. оцінка до  
20

1. Якими способами можна доступитись до закритих змінних класу? Приклади.
2. Перерахуйте основні арифметичні операції з вказівниками.
3. У яких випадках замість посилання необхідно використовувати вказівник?
4. Які етапи включає циклічний метод проектування?
5. Яка функція об'єкту `cin` дозволяє переглянути символ у буфері? Приклад.

1. До закритих змінних класу можна доступитись за допомогою функцій-членів (відкритих методів доступу), які дозволяють приховати дані про об'єкт від користувача та за допомогою дружніх функцій.

```
1.1 class Person {  
public: int GetWeight();  
void SetWeight(int iWeight);  
private: int Weight;
```

```
1.2 friend void Name ( Person&, int);
```

2. Один вказівник може відніматись від іншого, і коли вказівники посилаються на різні елементи це приведе до кількості елементів, що знаходяться між значенням на яких вказівники. (Отже, лише віднімання).

3. При використанні посилання об'єкт стає відкритим та його можна змінювати, тоді пропадає його приватність та захист. В такому випадку використовуємо вказівники. Ще до посилань не можна застосовувати `new`, присвоювати нульове значення в таких випадках також використовуємо вказівники.

4. Циклічний процес означає, що при розробці програми необхідно періодично повторювати весь процес, в процесі розробки якоїсь задачі. На етапах рішення задачі відбувається повернення до початку процесу, постійне вдосконалення інтерфейсів та реалізацію процедур певних об'єктів. При циклічному підході до проектування можна починати, маючи лише загальну концепцію (абстрактне рішення) того, що має бути в результаті. В ході реалізації виникають все нові та нові проблеми (нюанси).

5. Функція `peek()` передилляється один символ у буфері але не виводить його.

```
5.1 nameChannel = cin.peek();
```

## Питання 28

Завершено

Балів 1 з 1

Оператор «двокрапка» використовується при оголошенні похідного класу.

Виберіть одну відповідь:

- ☒ Правильно
- ☐ Неправильно



**Питання 29**

Завершено

Балів 1 з 1

Скільки блоків обробки catch має бути після блоку try?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. від одного до п'яти включно
- ☒ b. мінімум один
- ☐ c. залежить від компілятора
- ☐ d. тільки один
- ☐ e. жодного

**Питання 30**

Завершено

Балів 1 з 1

Вказівник this вказує на вільну область в динамічній пам'яті.

Виберіть одну відповідь:

- ☐ Правильно
- ☒ Неправильно

**Питання 31**

Завершено

Балів 1 з 1

Яке ключове слово в мові C++ використовують для виділення ділянки пам'яті у динамічно-розподіленій області?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. malloc;
- ☒ b. new;
- ☐ c. const.
- ☐ d. virtual;
- ☐ e. inline;

[◀ Пробний білет](#)

Перейти до...

[План лекції 1 ▶](#)

**Розпочато** субота 20 червень 2020 10:30

**Стан** Завершено

**Завершено** субота 20 червень 2020 11:04

**Витрачено часу** 34 хв 11 сек

**Оцінка** Ще не оцінено

### Питання 1

Завершено

Балів 1 з 1

Яким має бути тип функції, що перевизначає операцію порівняння для об'єктів певного класу?

Виберіть одну або декілька відповідей:

- ☐ а. цілий;
- ☐ б. визначається іменем класу;
- ☐ в. визначається іменем об'єкту;
- ☒ г. bool

### Питання 2

Завершено

Балів 1 з 1

Чи можливе перевантаження імені шаблону класу?

Виберіть одну відповідь:

- ☒ а. не можливе
- ☐ б. тільки для окремих шаблонів
- ☐ в. можливе
- ☐ г. правильна відповідь відсутня
- ☐ е. не у всіх випадках

### Питання 3

Завершено

Балів 0 з 1

Яке з оголошень правильно вказує, що функція void f() може генерувати будь-яке виключення?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ а. void f();
- ☐ б. void f() throw(NULL);
- ☒ в. void f() throw();
- ☐ г. void f() throw(\*);
- ☐ е. void f() throw;

**Питання 4**

Завершено

Балів 1 з 1

Яким чином відбувається доступ до елементів послідовних контейнерів?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. за допомогою ключів
- ☐ b. за допомогою шаблонів
- ☒ c. за допомогою індексів
- ☐ d. за допомогою індексів і ключів
- ☐ e. за допомогою структур

**Питання 5**

Завершено

Балів 1 з 1

Як оголосити функцію вбудованою?

Виберіть одну відповідь:

- ☒ a. inline;
- ☐ b. friend;
- ☐ c. operator;
- ☐ d. main;
- ☐ e. public.

**Питання 6**

Завершено

Балів 1 з 1

Можна перевизначити операцію "::" подвійна двокрапка .

Виберіть одну відповідь:

- ☐ Правильно
- ☒ Неправильно

**Питання 7**

Завершено

Балів 1 з 1

Вказівник this вказує на вільну область в динамічній пам'яті.

Виберіть одну відповідь:

- ☐ Правильно
- ☒ Неправильно

**Питання 8**

Завершено

Балів 1 з 1

Яке ключове слово мови C++ позначає блок обробки виключення?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. throw
- ☐ b. try
- ☐ c. switch
- ☒ d. catch
- ☐ e. case

**Питання 9**

Завершено

Балів 1 з 1

Оператор `Book *pR = new Book`; видаляє об'єкт з динамічної пам'яті.

Виберіть одну відповідь:

- ☐ Правильно
- ☒ Неправильно

**Питання 10**

Завершено

Балів 1 з 1

Якого типу може бути виключення?

Виберіть одну відповідь:

- ☒ а. будь-якого окрім `void`
- ☐ б. будь-якого вбудованого
- ☐ в. ніякого
- ☐ г. будь-якого
- ☐ д. будь-якого дискретного

**Питання 11**

Завершено

Балів 1 з 1

Який використовується опис для оголошення шаблону функції, коли параметр повинен бути вбудованим типом даних?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ а. `template <typename T > class E {}`
- ☐ б. `template class < T > class E {}`
- ☐ в. `template <class T> class E {}`
- ☐ г. `template <class T> void E() {}`
- ☒ д. `template <typename T > void E() {}`

**Питання 12**

Завершено

Балів 1 з 1

Оператор `delete pR`; видаляє об'єкт з динамічної пам'яті.

Виберіть одну відповідь:

- ☒ Правильно
- ☐ Неправильно

**Питання 13**

Завершено

Балів 0 з 1

В якому випадку `p` є вказівник на константу типу `int`?

Виберіть одну відповідь:

- ☒ а. `const int * const p.`
- ☐ б. `const int * p;`
- ☐ в. `int * const p;`

**Питання 14**

Завершено

Балів 1 з 1

У якому заголовному файлі визначено контейнер список?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. template.h
- ☒ b. list.h
- ☐ c. listing.h
- ☐ d. spysok.h
- ☐ e. container.h

**Питання 15**

Завершено

Балів 1 з 1

Який принцип ООП надає можливість зменшити кількість даних при оголошенні нового класу?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. інкапсуляція;
- ☐ b. поліморфізм;
- ☐ c. розпаралелення;
- ☒ d. наслідування;
- ☐ e. модульність;

**Питання 16**

Завершено

Балів 1 з 1

У якому заголовному файлі визначено контейнер мультикарта?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. multi.h
- ☐ b. map.h
- ☐ c. multikarta.h
- ☐ d. multimer.h
- ☒ e. multimap.h

**Питання 17**

Завершено

Балів 0 з 1

Що позначає ключове слово throw?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. обробник переривань
- ☐ b. генератор виключення, специфікацію виключень для функцій/методів
- ☐ c. блок обробки виключення
- ☒ d. генератор виключення
- ☐ e. блок перевірки на виключення

**Питання 18**

Завершено

Балів 1 з 1

До яких контейнерів належить двостороння черга?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ а. асоціативних
- ☒ б. послідовних
- ☐ в. індексних
- ☐ г. прямих
- ☐ д. інверсних

**Питання 19**

Завершено

Балів 1 з 1

Наведений фрагмент призведе до «утікання пам'яті»: `int * pR = new int; *pR = 72; pR = new int; *pR = 84;`

Виберіть одну відповідь:

- ☒ Правильно
- ☐ Неправильно

**Питання 20**

Завершено

Балів 1 з 1

У якому заголовному файлі визначено контейнер вектор?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ а. wector.h
- ☐ б. wektor.h
- ☐ в. vektor.h
- ☐ г. wect.h
- ☒ д. vector.h

**Питання 21**

Завершено

Балів 1 з 1

За допомогою якої функції у контейнерах можна досягнути до першого елемента масиву?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ а. first();
- ☐ б. back\_front();
- ☒ в. front();
- ☐ г. clear();
- ☐ д. operator [](1);

**Питання 22**

Завершено

Балів 1 з 1

При оголошенні похідного класу тип наслідування public дозволяє:

Виберіть одну відповідь:

- ☒ а. використовувати відкриті елементи базового класу функціям і об'єктам похідного класу;
- ☐ б. використовувати відкриті елементи базового класу тільки функціям похідного класу;
- ☐ с. використовувати відкриті та захищені елементи базового класу функціям похідного класу.

**Питання 23**

Завершено

Балів 0 з 1

Чи можуть бути вкладеними блоки перевірки try?

Виберіть одну відповідь:

- ☒ а. так, якщо вкладений блок не містить обробника catch(...)
- ☐ б. ні
- ☐ с. так, якщо виключення за типом є об'єктом класу чи структури
- ☐ d. так
- ☐ е. так, якщо виключення передається за посиланням

**Питання 24**

Завершено

Балів 1 з 1

Де має бути розміщений блок catch(...)?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ а. на будь-якому місці серед блоків catch
- ☐ б. після блоку try вкінці функції
- ☒ с. на останньому місці серед блоків catch
- ☐ d. безпосередньо перед блоком try
- ☐ е. безпосередньо після блоку try

**Питання 25**

Завершено

Балів 1 з 1

В операторі `const int * p`; вказівник оголошений як постійний.

Виберіть одну відповідь:

- ☐ Правильно
- ☒ Неправильно

## Питання 26

Завершено

Макс. оцінка до 20

1. Якими способами можна досягти до закритих змінних класу? Приклади.
2. Перерахуйте основні арифметичні операції з вказівниками.
3. У яких випадках замість посилання необхідно використовувати вказівник?
4. Які етапи включає циклічний метод проектування?
5. Яка функція об'єкту `cin` дозволяє переглянути символ у буфері? Приклад.

1. до закритих змінних класу можуть досягти тільки методи цього класу, та дружні функції. Відповідно в програмі досягти та змінити значення `private` змінних можна тільки за допомогою гетерів і сетерів - функції, що повертають або встановлюють значення `private` змінних:

```
class Num{  
    int a;  
    public  
    int get(){return this->a;}  
    void set(int b){this->a = b;}  
};
```

2. додавання, віднімання, інкрементування

3. коли нам потрібно змінити певну змінну в програмі. Наприклад функція, що буде додавати до однозв'язного списку ще 1 елемент (передається вказівник на список)

5. функція `peek()`  
`if(cin.peek() == '0')`  
 `cin.ignore(1, '0');` // пропустити знак 0

## Питання 27

Завершено

Балів 1 з 1

Механізм, що дозволяє використовувати типи даних в якості параметра – це

Виберіть одну відповідь:

- ☐ а. виключення
- ☐ б. клас
- ☐ в. структура
- ☐ г. функція
- ☒ д. шаблони



**Питання 28**

Завершено

Балів 1 з 1

Яке ключове слово в мові C++ використовують для виділення ділянки пам'яті у динамічно-розподіленій області?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. malloc;
- ☒ b. new;
- ☐ c. virtual;
- ☐ d. const.
- ☐ e. inline;

**Питання 29**

Завершено

Балів 1 з 1

За допомогою якої функції у контейнерах можна додати один елемент в кінець масиву?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. push(x)
- ☒ b. push\_back(x)
- ☐ c. insert(x)
- ☐ d. end(x)
- ☐ e. back(x)

**Питання 30**

Завершено

Балів 1 з 1

Який з перелічених контейнерів належить до асоціативних?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. мультиклас
- ☐ b. клас
- ☐ c. список
- ☒ d. карта
- ☐ e. мультичерга

**Питання 31**

Завершено

Балів 1 з 1

До яких контейнерів належить мультикарта?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. ітераційних
- ☐ b. інтеграційних
- ☐ c. типізованих
- ☐ d. шаблонізованих
- ☒ e. асоціативних

Перейти до...



План лекції 1 ►

**Питання 1**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

🚩 Відмітити питання

Як додати число 10 у контейнер `vector<int> v`?

Виберіть одну відповідь:

- ☒ a. `v = push(10);`
- ☐ b. `push_back(v) = 10;`
- ☐ c. `v.push_back(10);`
- ☐ d. `push(10) = v;`
- ☐ e. `push(v) = 10;`

**Питання 2**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

🚩 Відмітити питання

За-замовчуванням члени класу в мові C++ є...

Виберіть одну відповідь:

- ☒ a. закритими;
- ☐ b. пасивними.
- ☐ c. активними;
- ☐ d. відкритими;
- ☐ e. захищеними;

**Питання 3**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

🚩 Відмітити питання

Які методи можуть звертатись до закритих членів класу?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. вбудовані функції класу;
- ☐ b. методи даного класу;
- ☐ c. всі функції програми;
- ☐ d. перевантажені функції
- ☐ e. тільки закриті методи даного класу;

**Питання 4**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

🚩 Відмітити питання

Який метод служить для видалення з пам'яті відпрацьованих об'єктів ?

Виберіть одну відповідь:

- ☒ a. модифікатор;
- ☐ b. конструктор;
- ☐ c. деструктор;
- ☐ d. селектор;
- ☐ e. інструктор

**Питання 5**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

🚩 Відмітити питання

Перевантажені функції відрізняються...?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. списками параметрів: типом і/або кількістю;
- ☐ b. типом результату;
- ☐ c. назвою;
- ☐ d. назвою і типом результату;
- ☐ e. назвою і списками параметрів

**Питання 6**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

🚩 Відмітити питання

Бібліотека класів контейнерів, що базується на шаблонах і містить стандартні алгоритми для опрацювання таких структур даних, як вектор, список, черга, стек і т.п. – це

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. SDL
- ☐ b. LTL
- ☐ c. STL
- ☐ d. TTL
- ☐ e. ATL

**Питання 7**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

🚩 Відмітити питання

Що позначає ключове слово catch?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. блок обробки виключення
- ☐ b. обробник переривань
- ☐ c. генератор виключення
- ☐ d. генератор виключення, специфікацію виключень для функцій/методів
- ☐ e. блок перевірки на виключення

**Питання 8**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

🚩 Відмітити питання

Виберіть коректні заголовки блока catch:

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. catch(int), catch(double&), catch(int exc), catch(...)
- ☐ b. catch(int &), catch(double), catch(int exc), catch()
- ☐ c. catch(int), catch(double&), catch(exc), catch
- ☐ d. catch(int &&), catch(double exc), catch(case), catch(...)
- ☐ e. catch(int exc), catch(double &exc), catch(int exc1, double exc2), catch(...)

**Питання 9**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

🚩

У якому заголовному файлі визначено контейнер карта?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. karta.h
- ☐ b. mapping.h
- ☐ c. kart.h
- ☐ d. mep.h
- ☐ e. map.h

**Питання 10**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

Відмітити питання

Скільки параметрів можна передати при генерації виключення (розглядаються всі випадки)?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. нуль або один
- ☐ b. один або два
- ☐ c. жодного
- ☐ d. безліч
- ☐ e. тільки один

**Питання 11**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

Відмітити питання

Де записується блок catch?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. безпосередньо перед блоком try
- ☐ b. безпосередньо після блоку try або після блоку catch
- ☐ c. у будь-якому місці програми
- ☐ d. після блоку try у будь-якому місці програми в межах однієї функції
- ☐ e. безпосередньо після блоку try

**Питання 12**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

Відмітити питання

Який використовується опис, коли параметр шаблону повинен бути користувацьким типом даних?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. `template <typename T>`;
- ☐ b. `template <function T>`;
- ☐ c. `template <data T>`;
- ☐ d. `template <class T>`;
- ☐ e. `template <user T>`;

**Питання 13**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 20

Відмітити питання

1. На які частини поділяється основна пам'ять комп'ютера? Для чого вони використовуються?
2. Навести приклад оголошення посилання. Вкажіть переваги посилань.
3. Яка функція об'єкту `cin` дозволяє пропустити частину символів при вводі? Приклад
4. Які є типи наслідування? Що вони передбачають?
5. Що таке прецедент в ОО аналізі?



1. Оперативна пам'ять поділяється на стек і звичайну пам'ять.
2. `int& temp = &other;`  
Переваги:  
Посилання простіше використовувати і вони дозволяють приховати інформацію.  
Посилання не можна переназначати, вони не можуть приймати нульове значення, але до них не можна застосувати оператор `new`.
3. `cin.get(str, 100);`
4. В C++ є три типи наслідування: `public`, `protected`, `private`. Якщо клас оголошений як базовий для іншого класу із специфікатором доступу:  
Якщо `public` наслідування, то `public`-члени базового класу переходять як `public`-члени похідного класу, а `protected`-члени базового класу переходять як `protected`-члени похідного класу.  
Якщо `protected` наслідування, то `public`-члени і `protected`-члени базового класу переходять як `protected`-члени похідного класу.  
Якщо `private` наслідування, то `public`-члени і `protected`-члени базового класу переходять як `private`-члени похідного класу.
5. Прецедент – це опис взаємодії між виконавцем та системою, детальний опис способів застосування програми.

**Питання 14**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

Відмітити питання

За допомогою якої функції у контейнерах можна видалити всі елементи масиву?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. clear\_all()
- ☐ b. erase(all)
- ☐ c. clear(all)
- ☐ d. erase\_all()
- ☐ e. clear()

**Питання 15**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

Відмітити питання

Як оголосити стек об'єктів класу Student?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. stack <S>, Student;
- ☐ b. stack Student;
- ☐ c. stack Student S;
- ☐ d. stack<Student>, S;
- ☐ e. stack <class>, Student;

**Питання 16**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

Відмітити питання

Альтернативне визначення шаблону для вибору компілятором потрібного варіанту на основі аргументів шаблону – це

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. класифікація
- ☐ b. спеціалізація
- ☐ c. шаблонізація
- ☐ d. специфікація
- ☐ e. структуризація

**Питання 17**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

Відмітити питання

За допомогою якої функції у контейнерах можна визначити кількість елементів масиву?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. count\_t()
- ☐ b. size\_t()
- ☐ c. \_t()
- ☐ d. size()
- ☐ e. all()

**Питання 18**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

Відмітити питання

Що не відноситься до основних операцій над об'єктами?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. модифікатор;
- ☐ b. наслідування;
- ☐ c. конструктор;
- ☐ d. деструктор;
- ☐ e. селектор;



**Питання 19**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

Відмітити питання

У якому заголовному файлі визначено контейнер множина?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. sset.h
- ☐ b. ssat.h
- ☐ c. seet.h
- ☐ d. sat.h
- ☒ e. set.h

**Питання 20**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

Відмітити питання

Для чого використовується оператор :: подвійна двокрапка?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. для виклику методу класу через об'єкт;
- ☐ b. для оголошення повної назви методу класу;
- ☐ c. для оголошення методу класу.

**Питання 21**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

Відмітити питання

Можна перевизначити операцію "." крапка.

Виберіть одну відповідь:

- ☒ Правильно
- ☐ Неправильно

**Питання 22**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

Відмітити питання

Статичні змінні досяжні всім елементам програми.

Виберіть одну відповідь:

- ☐ Правильно
- ☐ Неправильно

**Питання 23**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

Відмітити питання

Яким способом функція може повернути більше одного значення?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. через використання змінних;
- ☐ b. через передачу параметрів за посиланням;
- ☐ c. через передачу параметрів за значенням;

**Питання 24**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

🚩 Відмітити питання

Чи можна передавати у функцію шаблон класу як параметр?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. можна, тільки для окремих функцій
- ☐ b. правильна відповідь відсутня
- ☐ c. ні, неможна
- ☐ d. так, можна.
- ☐ e. можна, тільки для вбудованих функцій

**Питання 25**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

🚩 Відмітити питання

Оператор delete pR; розміщує об'єкт в динамічній пам'яті.

Виберіть одну відповідь:

- ☐ Правильно
- ☒ Неправильно

**Питання 26**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

🚩 Відмітити питання

Що таке файл заголовку?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. файл виконання програми;
- ☐ b. файл, в якому розміщена реалізація методів;
- ☐ c. об'єктний файл.
- ☒ d. файл, в якому розміщено оголошення класів;
- ☐ e. файл, в якому розміщена програма;

**Питання 27**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

🚩 Відмітити питання

Яким має бути тип функції, що перевизначає операцію додавання для об'єктів певного класу?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. визначається іменем класу;
- ☐ b. цілий;
- ☐ c. bool
- ☐ d. визначається іменем об'єкту;

**Питання 28**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

🚩

Вказівник this вказує на поточний об'єкт класу.

Виберіть одну відповідь:

- ☐ Правильно
- ☐ Неправильно



**Питання 29**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

Відмітити питання

Клас - це

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. набір змінних;
- ☐ b. набір функцій;
- ☐ c. набір об'єктів;
- ☐ d. заголовок підпрограми.
- ☐ e. новий тип даних;

**Питання 30**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

Відмітити питання

За допомогою якого ключового слова можна зробити методи класу вбудованими?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. virtual;
- ☒ b. inline
- ☐ c. private;
- ☐ d. public;
- ☐ e. const;

**Питання 31**

Відповіді ще не було

Макс. оцінка до 1

Відмітити питання

Яким може бути рівень вкладеності шаблонів?

Виберіть одну відповідь:

- ☐ a. два вкладених шаблони
- ☐ b. необмежена кількість вкладених шаблонів
- ☐ c. жодного вкладеного шаблону
- ☐ d. один вкладений шаблон
- ☐ e. правильна відповідь відсутня