Обектите от клас Dictionary<key, value> са

**- хеш таблици**

Inorder е начин на обхождане на:

**- двоични дървета**

Кое е вярно за масивите в C#

**- дължината им не може да се променя**

Схемата на Хорнер се използва за

**- преобразуване на бройни системи**

Двоично търсене се използва за бързо намиране на елемент в

**- сортиран масив**

Какво се случва, ако индексираме елемент извън размера на масив в C#

**- програмата спира да работи с IndexOutOfRangeException**

Кой от следните алгоритми е с най-малка сложност

**- двоично търсене в сортиран масив**

Можем да реализираме опашка с помощта на

**- множество**

Кое от следните не е линейна динамична структура от данни

**- хеш таблица (Hashable) / сортиран масив (SortedArray)**

Дробните числа с плаваща точка се записват в паметта на компютъра, с използването на

**- допълнителен двоичен код**

Списъците в C# са организирани като

**- масиви от разнотипни елементи**

В сортировката чрез селекция на всяка стъпка във външния цикъл

**- се сравняват всеки два съседни елемента**

Каква е сложността на алгоритъма на бързата сортировка

**- О(n log n)**

При обхождането с връщане назад (backtracking) се връщаме към началото, когато

**- Текущото решение е по-лошо от предходната стъпка**

Да се изведе редна на обхождане на върховете от дадения фраг в дълбочина

без да се пише код като се започне от връх предпоследната цифра на фак.номер

**- 0 1 8 2 3 9 7 4 5 6**

Матрицата на съседства се използва за описание на

**- връзките в граф**

Минимално покриващо дърво се намира с

**- минимален път в граф**

Кое не е вярно за алгоритъма на Дейкстра

**- в графа може да има отрицателен цикъл / използва се за сортировка на графи**

Кое от следниоте е лаком (Грийди) алгоритъм

**- търсене в ширина**

Променливите и обектите от референтен тип

**- се записват в динамичната памет**