

НАВИГАЦИЯ ПО ТЕСТУ

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Показать одну страницу
Закончить обзор

- Тест начал** Среда, 13 Январь 2021, 22:43
Состояние Завершенные
Завершен Среда, 13 Январь 2021, 23:03
Прошло времени 19 мин. 58 сек.
Оценка 94,91 из 99,96 (95%)
- Вопрос 1**
 Верно
 Баллы: 3.33 из 3.33
- В программе на языке Си++ обязательно имеется функция:
 Выберите один ответ:
 a. main ✓
 b. start
 c. head
 d. prime
 e. finish
- Ваш ответ верный.
 Правильный ответ: main
- Вопрос 2**
 Верно
 Баллы: 3.33 из 3.33
- Выберите правильные утверждения:
 Выберите один или несколько ответов:
 a. конструктор явно вызывается всегда перед объявлением объекта
 b. у конструктора могут быть параметры ✓
 c. если конструктор не создан, компилятор создаст его автоматически ✓
 d. конструктор наследуется, но должен быть перегружен
 e. объявление каждого класса должно содержать свой конструктор
 f. конструктор вызывается автоматически при объявлении объекта ✓
- Ваш ответ верный.
 Правильные ответы: у конструктора могут быть параметры, конструктор вызывается автоматически при объявлении объекта, если конструктор не создан, компилятор создаст его автоматически
- Вопрос 3**
 Верно
 Баллы: 3.33 из 3.33
- Для доступа к элементам объекта используются:
 Выберите один ответ:
 a. при обращении через имя объекта – два двоеточия, при обращении через указатель – операция «точка»
 b. при обращении через имя объекта – точка, при обращении через указатель – два двоеточия
 c. при обращении через имя объекта – точка, при обращении через указатель – операция «->» ✓
 d. при обращении через имя объекта – два двоеточия, при обращении через указатель – операция «->»
- Ваш ответ верный.
 Правильный ответ: при обращении через имя объекта – точка, при обращении через указатель – операция «->»
- Вопрос 4**
 Верно
 Баллы: 3.33 из 3.33
- Что нужно сделать для освобождения памяти после выполнения такого кода: char *a; a = new char[20]; ?
 Выберите один ответ:
 a. delete [] a; ✓
 b. delete [].
 c. delete a;
- Ваш ответ верный.
 Правильный ответ: delete [] a;
- Вопрос 5**
 Верно
 Баллы: 3.33 из 3.33
- Выберите наиболее подходящее определение класса:
 Выберите один ответ:
 a. тип, описывающий поведение некоторой сущности
 b. тип, описывающий характеристики и поведение объекта ✓
 c. тип, содержащий набор функций
 d. тип, который отображает состояние некоторого объекта
- Ваш ответ верный.
 Правильный ответ: тип, описывающий характеристики и поведение объекта
- Вопрос 6**
 Верно
 Баллы: 3.33 из 3.33
- В объектно-ориентированном программировании структура и функционирование множества объектов с подобными характеристиками, атрибутами и поведением описывает ...
 Выберите один ответ:
 a. скрытие информации и комбинированием данных и методов внутри объекта
 b. класс ✓
 c. событие
 d. метод
 e. полиморфизм
- Ваш ответ верный.
 Правильный ответ: класс
- Вопрос 7**
 Верно
 Баллы: 3.33 из 3.33
- Сколько производных классов можно получить из базового класса?
 Выберите один ответ:
 a. неограниченное количество ✓
 b. определяется наличием абстрактного класса
 c. количество производных классов определяется количеством базовых классов
- Ваш ответ верный.
 Правильный ответ: неограниченное количество
- Вопрос 8**
 Верно
 Баллы: 3.33 из 3.33
- Каково преимущество использования ключевого слова const вместо директивы #define?
 Выберите один ответ:
 a. константа, определенная с помощью const, имеет тип, и компилятор может проследить за ее использованием в соответствии с объявлением типа ✓
 b. константу, определенную с помощью const, можно изменять во время работы программы
 c. к константе, определенной с помощью const, можно применять операции инкремента и декремента
 d. константа, определенная с помощью const, доступна в других модулях программы

Ваш ответ верный.
Правильный ответ: константа, определенная с помощью const, имеет тип, и компилятор может проследить за ее использованием в соответствии с объявленным типом

Вопрос 9

Верно

Баллы: 3.33 из

3.33

 Отметить вопрос

Отметьте правильные утверждения:

Выберите один или несколько ответов:

- а. конструктор не возвращает значение ✓
- б. конструкторов класса может быть несколько, но их синтаксис должен подчиняться правилам перегрузки функций ✓
- в. конструкторов класса может быть несколько, их синтаксис определяется программистом
- г. конструкторы класса не наследуются ✓
- д. конструктор возвращает указатель на объект

Ваш ответ верный.

Правильные ответы: конструкторы класса не наследуются, конструкторов класса может быть несколько, но их синтаксис должен подчиняться правилам перегрузки функций, конструктор не возвращает значение

Вопрос 10

Верно

Баллы: 3.33 из

3.33

 Отметить вопрос

Полиморфизм – это:

Выберите один ответ:

- а. средство, позволяющее в одном классе использовать методы с одинаковыми именами
- б. средство, позволяющее в одном классе использовать методы с разными именами для выполнения одинаковых действий
- в. средство, позволяющее использовать одно имя для обозначения действий, общих для родственных классов ✓
- г. средство, позволяющее перегружать функции для работы с разными типами или разным количеством аргументов

Ваш ответ верный.

Правильный ответ: средство, позволяющее использовать одно имя для обозначения действий, общих для родственных классов

Вопрос 11

Верно

Баллы: 3.33 из

3.33

 Отметить вопрос

Класс B наследован от класса A. Отметьте верное для класса B.

Выберите один или несколько ответов:

- а. класс B должен быть определен с ключевым словом derived
- в. объект класса B может использоваться как объект базового класса ✓
- г. класс B может непосредственно обращаться к внутренним атрибутам базового класса
- д. класс B наследует все операторы базового класса ✓

Ваш ответ верный.

Правильные ответы: объект класса B может использоваться как объект базового класса, класс B наследует все операторы базового класса

Вопрос 12

Верно

Баллы: 3.33 из

3.33

 Отметить вопрос

Выберите верное определение this:

Выберите один ответ:

- а. объект this является аргументом метода другого класса, существует во всех методах и указывает на адрес: this-><объект>
- в. указатель this является скрытым аргументом метода, существует во всех методах объекта и указывает на его (объекта) адрес: this-><объект> ✓
- г. указатель this является скрытым аргументом метода, преобразует функцию в область памяти только для чтения

Ваш ответ верный.

Правильный ответ: указатель this является скрытым аргументом метода, существует во всех методах объекта и указывает на его (объекта) адрес: this-><объект>

Вопрос 13

Верно

Баллы: 3.33 из

3.33

 Отметить вопрос

Прототип функции содержит:

Выберите один ответ:

- в. имя функции, тип возвращаемого результата и список аргументов ✓
- г. такое описание функции, после которого она может выполняться из программы на других языках программирования
- д. имя функции и минимальное количество параметров

Ваш ответ верный.

Правильный ответ: имя функции, тип возвращаемого результата и список аргументов

Вопрос 14

Верно

Баллы: 3.33 из

3.33

 Отметить вопрос

Выберите правильные соответствия между спецификатором базового класса, ключом доступа в объявлении производного класса и правами доступа производного класса к элементам базового:

Выберите один или несколько ответов:

- а. ключ доступа – любой, в базовом классе: public; права доступа в производном классе – такие же, как ключ доступа ✓
- б. ключ доступа - private; в базовом классе: public; права доступа в производном классе – public
- в. ключ доступа - public; в базовом классе: private; права доступа в производном классе – protected
- г. ключ доступа - protected или public; в базовом классе: protected; права доступа в производном классе – protected ✓
- д. ключ доступа - любой, в базовом классе: private; права доступа в производном классе - нет прав ✓

Ваш ответ верный.

Правильные ответы: ключ доступа – любой, в базовом классе: private; права доступа в производном классе - нет прав, ключ доступа - protected или public ; в базовом классе: protected; права доступа в производном классе – protected, ключ доступа – любой, в базовом классе: public; права доступа в производном классе – такие же, как ключ доступа

Вопрос 15

Верно

Баллы: 3.33 из

3.33

 Отметить вопрос

Объект – это...

Выберите один ответ:

- а. переменная, содержащая указатель на класс
- в. экземпляр класса ✓
- г. класс, который содержит в себе данные и методы их обработки

Ваш ответ верный.

Правильный ответ: экземпляр класса

Вопрос 16

Верно

Баллы: 3.33 из

3.33

 Отметить вопрос

Что называется конструктором?

Выберите один ответ:

- а. метод, имя которого совпадает с именем класса и который необходимо явно вызывать из головной программы при объявлении объекта класса
- б. метод, имя которого совпадает с именем класса и который вызывается автоматически при объявлении класса (до создания объекта класса)
- в. метод, имя которого обязательно совпадает с именем класса и который вызывается при создании объекта класса
- г. метод, имя которого совпадает с именем класса и который вызывается автоматически при создании объекта класса ✓

Ваш ответ верный.

Правильный ответ: метод, имя которого совпадает с именем класса и который вызывается автоматически при создании объекта класса

Вопрос 17

Верно

Класс - это...

...

Баллов: 3.33 из 3.33
Отметить вопрос

Выберите один ответ:

- а. любой тип данных, определяемый пользователем
- б. структура, для которой в программе имеются функции работы с нею
- в. тип данных, определяемый пользователем и сочетающий в себе данные и функции их обработки ✓

Ваш ответ верный.
Правильный ответ: тип данных, определяемый пользователем и сочетающий в себе данные и функции их обработки

Вопрос 18
Верно
Баллов: 3.33 из 3.33
Отметить вопрос

Возможность обращения производного класса к элементам базового определяется

Выберите один ответ:

- а. только спецификатором доступа protected в заголовке объявления производного класса
- б. спецификаторами доступа private, public, protected в заголовке объявления производного класса ✓
- в. спецификатором доступа private, public, protected в теле производного класса
- д. спецификаторами доступа private, public, protected в теле базового класса

Ваш ответ верный.
Правильный ответ: спецификаторами доступа: private, public, protected в заголовке объявления производного класса

Вопрос 19
Верно
Баллов: 3.33 из 3.33
Отметить вопрос

Пусть P - указатель на объект пользовательского класса MyClass (MyClass *P). Укажите правильный способ динамического выделения памяти под этот объект при помощи оператора new. Считайте, что в классе MyClass определен конструктор по умолчанию.

Выберите один ответ:

- а. P = new MyClass; ✓
- б. MyClass = new P;
- в. c. = new MyClass;
- д. *P = new MyClass;
- е. new MyClass(*P);
- ф. P = new MyClass[];

Ваш ответ верный.
Правильный ответ: P = new MyClass;

Вопрос 20
Верно
Баллов: 3.33 из 3.33
Отметить вопрос

Выберите правильное объявление производного класса:

Выберите один ответ:

- а. class MoreDetails: Details;
- б. class MoreDetails: class(Details);
- в. class MoreDetails: public class Details;
- г. class MoreDetails: public Details; ✓

Ваш ответ верный.
Правильный ответ: class MoreDetails: public Details;

Вопрос 21
Верно
Баллов: 3.33 из 3.33
Отметить вопрос

Наследование характеризуется ...

Выберите один ответ:

- а. посыпкой сообщений объектам
- б. возможностью задания в иерархии объектов различных действий в методе с одним именем
- в. способностью объекта сохранять свойства и методы класса-родителя ✓

Ваш ответ верный.
Правильный ответ: способностью объекта сохранять свойства и методы класса-родителя

Вопрос 22
Верно
Баллов: 3.33 из 3.33
Отметить вопрос

Операция "." обозначает:

Выберите один ответ:

- а. что атрибут объекта, следующий за этим оператором, будет изменен
- б. что атрибут объекта, следующий за этим оператором, будет инициализирован
- в. обращение к атрибуту объекта ✓

Ваш ответ верный.
Правильный ответ: обращение к атрибуту объекта

Вопрос 23
Верно
Баллов: 3.33 из 3.33
Отметить вопрос

Полиморфизм реализован через механизмы:

Выберите один ответ:

- а. перегрузки функций, виртуальных функций, шаблонов ✓
- б. наследования методов, виртуальных функций, шаблонов
- в. перегрузки функций, наследования, виртуальных функций
- г. перегрузки функций, наследования методов, шаблонов

Ваш ответ верный.
Правильный ответ: перегрузки функций, виртуальных функций, шаблонов

Вопрос 24
Частично правильный
Баллов: 1.87 из 3.33
Отметить вопрос

Конструктор класса - это метод, который вызывается при создании объекта для ...

Выберите один или несколько ответов:

- а. выделения памяти под статические атрибуты класса ✗
- б. инициализации атрибутов объекта ✓
- в. выделения памяти под динамические атрибуты класса
- г. загрузки методов класса в память

Ваш ответ частично правильный.
Вы правильно выбрали 1.
Правильные ответы: выделения памяти под динамические атрибуты класса, инициализации атрибутов объекта

Вопрос 25
Верно
Баллов: 3.33 из 3.33
Отметить вопрос

Что нужно сделать для освобождения памяти после выполнения такого кода:

```
char *a; a = new char[20]; ?
```

Выберите один ответ:

- а. delete [] a; ✓
- б. delete a[];
- в. c. delete a;

Ваш ответ верный.
Правильный ответ: delete [] a;

Вопрос 26

Неверно
Баллов: 0.00 из
3.33

Отметить
вопрос

Объект в объектно-ориентированном программировании – это...

Выберите один ответ:

- а. элемент, необходимый для выполнения какой либо операции ×
- б. процедура, которая начинает выполняться после реализации определенного события
- с. основная единица ООП, которая объединяет в себе как описывающие его свойства, так и действия

Ваш ответ неправильный.
Правильный ответ: основная единица ООП, которая объединяет в себе как описывающие его свойства, так и действия

Вопрос 27

Верно
Баллов: 3.33 из
3.33

Отметить
вопрос

Какое значение будет напечатано?

```
#include <iostream>
const int SIZE = 5;
struct tester
{
    int array[SIZE];
    void size()
    {
        std::cout << sizeof(array) / sizeof(int);
    }
};
int main(int argc, char** argv)
{
    tester t;
    t.size();
    return 0;
}
```

Выберите один ответ:

- а. заранее не известно
- б. 3
- с. 5 ✓

Ваш ответ верный.
Правильный ответ: 5

Вопрос 28

Верно
Баллов: 3.33 из
3.33

Отметить
вопрос

Что называется деструктором?

Выберите один ответ:

- а. метод, который удаляет объект
- б. метод, который освобождает память, занимаемую объектом ✓
- с. системная функция, которая освобождает память, занимаемую объектом

Ваш ответ верный.
Правильный ответ: метод, который освобождает память, занимаемую объектом

Вопрос 29

Верно
Баллов: 3.33 из
3.33

Отметить
вопрос

Что называется наследованием?

Выберите один ответ:

- а. это механизм переопределения методов базового класса
- б. это механизм, посредством которого производный класс получает элементы родительского и может дополнять либо изменять их свойства и методы ✓
- с. это механизм, посредством которого производный класс получает элементы родительского, может их дополнить, но не может переопределить
- д. это механизм, посредством которого производный класс получает все поля базового класса

Ваш ответ верный.
Правильный ответ: это механизм, посредством которого производный класс получает элементы родительского и может дополнять либо изменять их свойства и методы

Вопрос 30

Верно
Баллов: 3.33 из
3.33

Отметить
вопрос

Выберите правильные утверждения.

Выберите один или несколько ответов:

- а. деструктор - это метод класса, применяемый для удаления объекта
- б. деструктор - это отдельная функция головной программы, применяемая для освобождения памяти, занимаемой объектом
- в. деструктор не наследуется ✓
- г. деструктор наследуется, но должен быть перегружен
- е. деструктор - это метод класса, применяемый для освобождения памяти, занимаемой объектом ✓

Ваш ответ верный.
Правильные ответы: деструктор - это метод класса, применяемый для освобождения памяти, занимаемой объектом, деструктор не наследуется

[Закончить обзор](#)

Вы зашли под именем **Баулин Сергей Константинович** ([Выход](#))