**1.Какое из приведенных ниже утверждений неверно? Приложение может иметь одну или несколько страниц**

А)Страница в качестве содержимого принимает один из объектов компоновки, который в свою очередь содержит стандартные визуальные элементы типа кнопок и текстовых полей, а также другие элементы компоновки

Б)В Xamarin.Forms визуальный интерфейс состоит из объектов

В)Страница представляет собой объект класса Page, она занимает все пространство экрана

**2.Как расшифровывается UI?**

А)рабочий процесс

Б)опыт пользователя

В)Веб – дизайн

Г)пользовательский интерфейс

**3.Для чего служит свойство Children?**

А)Позволяет задать шаблон из элемента

Б)Позволяет найти произвольный элемент

В)Позволяет задать или получить вложенные элементы

Г)Позволяет найти пропавший элемент

**4.Файл, который содержит логику MainPage на языке C#**

А)MainPage.xaml.cs

Б)MainPage.xaml

В)App.xaml

Г) App.xaml.cs

**5.С помощью какого свойства контейнера Grid задаются строки?**

А)Spacing

Б)ColumnDefinitions

В)Point

Г)RowDefinitions

**6.StackLayout определяет размещение элементов в виде горизонтального или вертикального стека. Для позиционирования элементов он определяет два свойства:**

А)Vertical и Horizontal

Б)Orientation и Spacing

В)Orientation и Material

Г)Space и Horizontal

**7.Для чего используется элемент компоновки?**

А)Чтобы можно было ограничить страницу одним элементом

Б)Чтобы снять ограничение в один элемент на страниц

В)Чтобы объединить элементы в один

**8.Для чего используется AbsoluteLayout?**

А)Позволяет определить нахождение элемента на странице

Б)Позволяет вычислить размер слоя

В)Позволяет задать расположение элементов на странице относительно центра экрана

Г)Позволяет задавать вложенным элементам абсолютные координаты расположения на странице

**9.Кроме обычных элементов типа кнопок и текстовых полей, в Xamarin Forms также имеются \_\_\_\_\_, которые позволяют скомпоновать содержимое, расположить его определенным образом.**

А)Контейнеры

Б)Классы

В)Переменные

Г)Модули

**10.При создании стека или любого другого элемента компоновки может сложиться ситуация, когда не все элементы будут помещаться на экране. В этом случае необходимо создать прокрутку с помощью элемента**

А)ScrollView

Б)Extension

В)Grid

Г)Label

**11.Что такое Xamarin Forms?**

А)Язык разметки для приложений

Б)Библиотека позволяющая строить нативные, кроссплатформенные приложения

В)Нативная библиотека для IOS и Android

Г)Стандартная библиотека Visual Studio

**12.Укажите правильно описанный элемент XAML**

А) <Label /Label>

Б) <Label />

В) <Label> </Label>

**13. Выберите вариант, в котором перечислены только «контейнеры»**

А) Grid, Button, Textview

Б) AbsoluteLayout, ScrollView, Spacing

В) Button, TextView, Point

Г)Grid, StackLayout, RelativeLayout

**14.Как расшифровывается аббревиатура XAML?**

А)Xamarin Approve Markable Language

Б) eXtensible Appach Markdown Language

В) Xamarin Application Markup Language

Г) eXtensible Application Markup Language

**15. Как называется пустой шаблон для создания приложения?**

А) Blind App

Б) Blind Template

**16. Каким образом создается визуальный интерфейс в Xamarin Forms?**

А0 При помощи языка С#

Б) При помощи языка разметки html

В) все варианты

Г) Как с помощью кода C#, так и декларативным путем с помощью языка XAML

Д ) При помощи языка разметки XAML

**17. Выберите неверное утверждение**

А) С помощью XAML мы можем отделить графический интерфейс от логики приложения, благодаря чему над разными частями приложения могут относительно автономно работать разные специалисты

Б) В целом XAML позволяет организовать весь пользовательский интерфейс в виде набора страниц подобно тому, как это делается в HTML

В) С помощью XAML мы не можем отделить графический интерфейс от логики приложения над разными частями приложения могут работать только программисты

Г) XAML позволяет описать интерфейс более ясным и понятным способом, такой код гораздо проще поддерживать и обновлять

**18. Каждый элемент в XAML представляет \_\_\_\_\_\_\_\_ определенного класса С#**

А) Свойство

Б) Элемент

В)Объект

Г) Тег

**19. Контейнер, задающий относительное позиционирование**

А) Grid

Б) AbsoluteLayout

В) RelativeLayout

Г) StackLayout

**20. Компонент CANVAS –**

А)компонент, использующийся для скрытия части элемента изображения пользовательского интерфейса

Б) компонент, позволяющий задать положение и размер игрового объекта, используя удобные визуальные контролы. Он вводит понятия ширины и высоты, а не только масштаб

В) является контейнером для всех элементов UI и определяет режим рендера

Г)доработанная система событий, а конкретно компонент Event -> Event Trigger который включает компоненты визуального управления вызовом событий