::13::

Когда компилятор встраивает код функции вместо ее вызова, такая функция называется

{~конструктором

~деструктором

=Подставляемой

~рекурсивной}

::14::

Цель перегрузки функции состоит в

{=том, чтобы функция с одним именем по-разному выполнялась и возвращала разные значения при обращении к ней с разными по типам и по количеству фактическими параметрами

~создании функции, которые могут обрабатывать разнотипные данные

~создании другого имени для уже существующей функции

~том, чтобы функции с разными именами выполнялись одинаково для одинакового числа параметров}

::15::

Имена параметров, указанные в прототипе, определении и вызове функции:

{~должны соответствовать друг другу, так как все параметры идентифицируются по имени;

=не должны соответствовать друг другу, так как все Ответ параметры идентифицируются позицией;

~должны соответствовать друг другу, так как все параметры идентифицируются позицией;

~не должны соответствовать друг другу, так как все параметры идентифицируются по имени;}

::16::

Выберите прототип, объявляющий функцию, аргументы которой передаются как ссылки с помощью ссылок:

{~void change(int&a, &b);

~void move(int \*x, int \*y);

=void print(int&p1, int&p2);

~void show(int k, int l);}

::17::

Выберите прототип, объявляющий функцию, аргументы которой передаются как значения:

{~void change(int&a, &b);

~void move(int \*x, int \*y);

~void print(int&p1, int&p2);

=void show(int k, int l);}

::21::

Объектно-ориентированное программирование характеризуется:

{~Наличием одной линейной программы

=Разделением программы на модули

~все данные об объекте, его связи с другими объектами объеденяються в одну структурную переменную

~Нет правильного ответа}

::22::

Метод это:

{~Функция, получая в качестве обязательного параметра указатель на объект

=Структура, хранящая указатели this, parrent, supper

~Структурная переменная, содержащая всю информацию о некотором физическом предмете или реализуемом в программе понятии

~Определенный программистом абстрактный тип данных}

::23::

Объект это:

{~Функция, получая в качестве обязательного параметра указатель на объект

~Структура, хранящая указатели this, parrent, supper

~Структурная переменная, содержащая всю информацию о некотором физическом предмете или реализуемом в программе понятии

=Определенный программистом абстрактный тип данных}

::24::

Класс это:

{=Структурная переменная, содержащая всю информацию о некотором физическом предмете или реализуемом в программе понятии

~Определенный программистом абстрактный тип данных

~Переменная, описанная абстрактным типом данных

~Нет правильного ответа}

**::25::**

**Когда данные являются не глобальными, доступными всей программе, а локальными доступными только малой части программы:**

**{~При инкапсуляции**

**~При полиморфизме**

**~При объявлении метода**

~Нет правильного ответа}

**::26::**

**Когда функция определяется независимо в каждом производном классе и имеет в этих классах общее имя:**

**{~При инкапсуляции**

**~При полиморфизме**

**~При наследовании и инкапсуляции**

**~Нет правильного ответа}**

::54::

Какова причина использования ссылочного механизма передачи аргументов в функцию?

{~убыстряется выполнение функции

~защита от изменений функцией значений аргументов

~легко передаются аргументы в функцию

=изменение исходного значения аргумента

~возможность программе обращаться к копии переменной}

::55::

Какой фирмой была разработана среда разработки BorlandC++ ?

{=Borland

~Embarcadero studios

~IDE CORP

~MICROSOFT}

::56::

Какой аббревиатурой обозначается понятие «Среда программирования»?

{=IDE

~Borland

~Nt

~MSDOS}

::57::

На каких языках программирования можно создать программу при помощи BorlandC++?

{=С ; С++

~Только С++

~Только С

~С ; С++; С#}

::58::

На каких операционных системах работает BorlandC++?

{=DOSи Windows

~ТолькоMSDOS

~Только Windows

~Нет правильного ответа}

::59::

Когда появилась первая доступная версия BorlandC++?

{=1990 г

~1992 г

~1993 г

~1991 г}

::60::

Укажите какой компонент BorlandС++ служит для создания контейнера для размещения других компонентов?

{=Frame

~Main menu

~Memo

~Edit}

::61::

Укажите какой компонент BorlandС++ служитдля создания главного меню программы?

{=Main menu

~Memo

~Edit

~Frame}

::62::

Укажите какой компонент BorlandС++ служитдля создания всплывающего меню некоторых компонентов?

{=Popup menu

~Memo

~Edit

~Frame}

::63::

Укажите какой компонент BorlandС++ служит для создания текстовой метки илинадписи?

{=Label

~Memo

~Popupmenu

~Edit}

::64::

Укажите какой компонент BorlandС++ служитдля создания на форме поле для редактирования текстовой строки?

{=Edit

~Label

~Memo

~Main menu}

::65::

Укажите какой компонент BorlandС++ служитдля отображения на форме поля для редактирования текстовых строк?

{=Memo

~Popup menu

~Edit

~Frame}

::66::

Укажите какой компонент BorlandС++ служитдля создания на форме приложения ячейки с двумя состояниями (с галочкой и без галочки) и строкой названия?

{=CheckBox

~Popup menu

~Button

~RadioButton}

::67::

Укажите какой компонент BorlandС++ служитдля создания в приложении различных прямоугольных надписей с надписями?

{=Button

~CheckBox

~Label

~Memo}

::68::

Укажите какой компонент BorlandС++ служитдля создания круглого поля с двумя состояниями (с точкой и без точки) и поясняющей текстовой строки?

{=RadioButton

~Memo

~Label

~Button}

::69::

Укажите какой компонент BorlandС++ служитдлясоздания прямоугольного поля для отображения текстовых строк с возможностью их выбора?

{=listbox

~ScrollBar

~ComboBox

~ActionList}

::70::

Укажите какой компонент BorlandС++ служитдлясоздания элемента являющегося комбинацией строки ввода и выпадающего списка для выбора?

{=ComboBox

~ScrollBar

~ActionList

~Listbox}

::71::

Укажите какой компонент BorlandС++ служитдля создания линейки с бегунком и кнопками для прокрутки окна?

{=ScrollBar

~ActionList

~Listbox

~ComboBox}

::72::

Укажите какой компонент BorlandС++ служитдлясоздания на форме области , визуально объединяющей несколько интерфейсных элементов?

{=GroupBox

~Actionlist

~ListBox

~Frame}

::73::

Укажите какой компонент BorlandС++ служитдлясоздания на форме контейнера в виде прямоугольной рамки для объединения групп взаимоисключающих радиокнопок?

{=RadioGroup

~ActionList

~Frame

~Memo}

::74::

Укажите какой компонент BorlandС++ служитдлясоздания пустой области , на которой можно разместить другие компоненты?

{=Panel

~Memo

~Frame

~Edit}

::75::

Укажите какой компонент BorlandС++ служитдляосуществления взаимодействием между интерфейсными элементами и логикой программы?

{=Actionlist

~Panel

~Memo

~Frame }

::76::

Укажите какой компонент BorlandС++ служитдлясоздания таблицы , состоящей из текстовых строк?

{=String Grid

~Shape

~Bevel

~Splitter}

::77::

Укажите какой компонент BorlandС++ служитдлясоздания на форме двумерной таблицы для отображения графических данных?

{=Draw Grid

~String Grid

~Bevel

~Shape}

::78::

Укажите какой компонент BorlandС++ служитдля рисования на форме простых геометрических фигур?

{=Shape

~Bevel

~Draw Grid

~Splitter

::79::

Укажите какой компонент BorlandС++ создает на форме рамки для различных групп объектов?

{=Bevel

~Shape

~DrawGrid

~Splitter}

::80::

Укажите какой компонент BorlandС++ разделяет рабочую область программы на две части и позволяет менять их размер во время работы программы?

{=Splitter

~Bevel

~DrawGrid

~ScrollBox}

::81::

Какую функцию выполняет компонент Splitter в BorlandC++?

{=разделяет рабочую область программы на две части и позволяет менять их размер во время работы программы

~создает на форме рамки для различных групп объектов

~ служитдля рисования на форме простых геометрических фигур

~служитдлясоздания на форме двумерной таблицы для отображения графических данных}

::82::

Какую функцию выполняет компонент Bevel в BorlandC++?

{=создает на форме рамки для различных групп объектов

~разделяет рабочую область программы на две части и позволяет менять их размер во время работы программы

~служитдлясоздания на форме двумерной таблицы для отображения графических данных

~служитдля рисования на форме простых геометрических фигур}

::83::Какую функцию выполняет компонент Shape в BorlandC++?

{=служитдля рисования на форме простых геометрических фигур

~создает на форме рамки для различных групп объектов

~разделяет рабочую область программы на две части и позволяет менять их размер во время работы программы

~служитдлясоздания на форме двумерной таблицы для отображения графических данных}

::84::

Какую функцию выполняет компонент DrawGrid в BorlandC++?

{=служитдлясоздания на форме двумерной таблицы для отображения графических данных

~служитдля рисования на форме простых геометрических фигур

~служитдляосуществления взаимодействием между интерфейсными элементами и логикой программы

~служитдлясоздания таблицы , состоящей из текстовых строк}

::85::

Какую функцию выполняет компонент StringGrid в BorlandC++?

{=служитдлясоздания таблицы , состоящей из текстовых строк

~служитдлясоздания на форме двумерной таблицы для отображения графических данных

~служитдля рисования на форме простых геометрических фигур

~служитдляосуществления взаимодействием между интерфейсными элементами и логикой программы}

::86::

Какую функцию выполняет компонент Actionlist в BorlandC++?

{=служитдляосуществления взаимодействием между интерфейсными элементами и логикой программы

~служитдлясоздания таблицы , состоящей из текстовых строк

~служитдлясоздания на форме двумерной таблицы для отображения графических данных

~служитдля рисования на форме простых геометрических фигур}

::87::

Какую функцию выполняет компонент Panel в BorlandC++?

{=служитдлясоздания пустой области , на которой можно разместить другие компоненты

~служитдля создания линейки с бегунком и кнопками для прокрутки окна

~служитдлясоздания на форме области , визуально объединяющей несколько интерфейсных элементов

~служитдлясоздания на форме контейнера в виде прямоугольной рамки для объединения групп взаимоисключающих радиокнопок}

::88::

Какую функцию выполняет компонент RadioGroup в BorlandC++?

{=служитдлясоздания на форме контейнера в виде прямоугольной рамки для объединения групп взаимоисключающих радиокнопок

~служитдлясоздания пустой области , на которой можно разместить другие компоненты

~служитдля создания линейки с бегунком и кнопками для прокрутки окна

~служитдлясоздания на форме области , визуально объединяющей несколько интерфейсных элементов}

::89::

Какую функцию выполняет компонент GroupBox в BorlandC++?

{=служитдлясоздания на форме области , визуально объединяющей несколько интерфейсных элементов

~служитдлясоздания на форме контейнера в виде прямоугольной рамки для объединения групп взаимоисключающих радиокнопок

~служитдлясоздания пустой области , на которой можно разместить другие компоненты

~служитдля создания линейки с бегунком и кнопками для прокрутки окна}

::90::

Какую функцию выполняет компонентScrollBar в BorlandC++?

{=служитдля создания линейки с бегунком и кнопками для прокрутки окна

~служитдлясоздания на форме области , визуально объединяющей несколько интерфейсных элементов

~служитдлясоздания на форме контейнера в виде прямоугольной рамки для объединения групп взаимоисключающих радиокнопок

~служитдлясоздания пустой области , на которой можно разместить другие компоненты}

::91::

Какую функцию выполняет компонентComboBox в BorlandC++?

{=служитдлясоздания элемента являющегося комбинацией строки ввода и выпадающего списка для выбора

~служитдля создания в приложении различных прямоугольных надписей с надписями

~служитдля создания круглого поля с двумя состояниями (с точкой и без точки) и поясняющей текстовой строки

~служитдлясоздания прямоугольного поля для отображения текстовых строк с возможностью их выбора}

::92::

Какую функцию выполняет компонентListbox в BorlandC++?

{=служитдлясоздания прямоугольного поля для отображения текстовых строк с возможностью их выбора

~служитдлясоздания элемента являющегося комбинацией строки ввода и выпадающего списка для выбора

~служитдля создания в приложении различных прямоугольных надписей с надписями

~служитдля создания круглого поля с двумя состояниями (с точкой и без точки) и поясняющей текстовой строки}

::93::

Какую функцию выполняет компонентRadioButton в BorlandC++?

{=служитдля создания круглого поля с двумя состояниями (с точкой и без точки) и поясняющей текстовой строки

~служитдлясоздания прямоугольного поля для отображения текстовых строк с возможностью их выбора

~служитдлясоздания элемента являющегося комбинацией строки ввода и выпадающего списка для выбора

~служитдля создания в приложении различных прямоугольных надписей с надписями}

::94::

Какую функцию выполняет компонентButton в BorlandC++?

{=служитдля создания в приложении различных прямоугольных надписей с надписями

~служитдля создания круглого поля с двумя состояниями (с точкой и без точки) и поясняющей текстовой строки

~служитдлясоздания прямоугольного поля для отображения текстовых строк с возможностью их выбора

~служитдлясоздания элемента являющегося комбинацией строки ввода и выпадающего списка для выбора}

::95::

Какую функцию выполняет компонентCheckBox в BorlandC++?

{=служитдля создания на форме приложения ячейки с двумя состояниями (с галочкой и без галочки) и строкой названия

~служит для создания текстовой метки илинадписи

~служитдля создания на форме поле для редактирования текстовой строки

~служитдля отображения на форме поля для редактирования текстовых строк}

::96::

Какую функцию выполняет компонентMemoв BorlandC++?

{=служитдля отображения на форме поля для редактирования текстовых строк

~служитдля создания на форме приложения ячейки с двумя состояниями (с галочкой и без галочки) и строкой названия

~служит для создания текстовой метки илинадписи

~служитдля создания на форме поле для редактирования текстовой строки}

::97::

Какую функцию выполняет компонентEditв BorlandC++?

{=служитдля создания на форме поле для редактирования текстовой строки

~служитдля отображения на форме поля для редактирования текстовых строк

~служитдля создания на форме приложения ячейки с двумя состояниями (с галочкой и без галочки) и строкой названия

~служит для создания текстовой метки илинадписи}

::98::

Какую функцию выполняет компонентLabelв BorlandC++?

{=служит для создания текстовой метки илинадписи

~служитдля создания на форме поле для редактирования текстовой строки

~служитдля отображения на форме поля для редактирования текстовых строк

~служитдля создания на форме приложения ячейки с двумя состояниями (с галочкой и без галочки) и строкой названия}

::99::

Какую функцию выполняет компонентPopupmenuв BorlandC++?

{=служитдля создания всплывающего меню некоторых компонентов?

~служитдля создания на форме приложения ячейки с двумя состояниями (с галочкой и без галочки) и строкой названия

~служит для создания контейнера для размещения других компонентов

~служитдля создания главного меню программы}

::100::

Какую функцию выполняет компонентMainmenuв BorlandC++?

{=служитдля создания главного меню программы

~служитдля создания всплывающего меню некоторых компонентов?

~служитдля создания на форме приложения ячейки с двумя состояниями (с галочкой и без галочки) и строкой названия

~служит для создания контейнера для размещения других компонентов}

::101::

Структура объединяет:

{~данные одного типа;

~целые именованные значения;

=переменные;}

::71::

Какой из нижеперечисленных типов данных не является скалярным

**{=указатель.**

~ссылка

~структура

~перечисление}

::72::

Какое из следующих утверждений относительно массивов неверно

{**=если массив инициализирован списком, его размерность всегда равна числу элементов этого списка.**

~если массив объявлен без инициализирующего списка, то задание размерности массива обязательно

~размерность массива, указываемая в квадратных скобках должна являться константным выражением

явная инициализация массива разрешена только при его определении}

**::104::**

**В основе концепции объектно-ориентированного программирования лежит понятие:**

**{=Объекта.**

~Класса

~Инкапсуляции

~Нет ответа}

**::105::**

**Инкапсуляция – это :**

{~Свойство системы, позволяющее описать новый класс на основе уже существующего с частично или полностью заимствующейся функциональностью

~Сущность в адресном пространстве вычислительной системы, появляющаяся при создании экземпляра класса или копирования прототипа (например, после запуска результатов компиляции и связывания исходного кода на выполнение)

**=Свойство системы, позволяющее объединить данные и методы, работающие с ними в классе, и скрыть детали реализации от пользователя.**

~Нет ответа}

**::106::**

**Способ выделить набор значимых характеристик объекта, исключая из рассмотрения незначимые.**

{~Полиморфизм

**=Абстрагирование.**

~Прототип

~Нет ответа}

**::107::**

**Термин "наследование" обозначает, что...**

{~В производных классах присутствует часть состояния родительского класса

**=Производные классы содержат поля и методы родительского.**

~Производные классы наследуют модификаторы доступа членов родительского класса

~Нет ответа}

**::107::**

**В каких отношениях может находиться один класс с другим:**

{~Отношение наследования

~Отношение включения

~Отношение использования

**=Все ответы верны.}**

**::108::**

**Способ защититься от использования объектов одного класса вместо другого, или по крайней мере управлять таким использованием – это:**

**{=Типизация.**

~Наследование

~Полиморфизм

~Нет ответа}

**::109::**

**В каких случаях вызывается деструктор:**

{~создание объекта

**=удаление объекта.**

~редактирование объекта

~Нет ответа}

1. В операционной системе Windows реализуется многозадачность

1) основанная на потоках

2) основанная на процессах

**3) основанная на потоках и процессах**

2. В операционной системе Windows реализуется многозадачность, основанная на потоках и процессах. При этом под процессом понимается

**1) отдельная выполняемая программа**

2) отдельная часть исполняемого кода программы

3) сеанс обращения к жѐсткому диску компьютера

3. В операционной системе Windows реализуется многозадачность, основанная на потоках и процессах. При этом под потоком понимается

1) отдельная выполняемая программа

**2) отдельная часть исполняемого кода программы**

3) сеанс обращения к жѐсткому диску компьютера

4. При многозадачности, основанной на потоках,

1) две или более программы могут выполняться параллельно

**2) отдельные потоки внутри процесса могут выполняться параллельно**

3) компьютер не может иметь более двух процессоров

5. При многозадачности, основанной на процессах,

**1) две или более программы могут выполняться параллельно**

2) отдельные потоки внутри процесса могут выполняться параллельно

3) компьютер не может иметь более двух процессоров

6. Синхронными называются функции, исполняемые

**1) в одном потоке команд**

2) в разных потоках команд

3) в разных модулях программы

7. Асинхронными называются функции, исполняемые

1) в одном потоке команд

**2) в разных потоках команд**

3) в разных модулях программы

9. Если в программе не имеется ни одного окна, то она

1) не может содержать более одного потока команд

2) не может содержать более двух потоков команд

**3) может содержать любое количество потоков команд**

10. Свойство Height визуальных компонентов задаѐт

1) Ширину компонента

**2) Высоту компонента**

3) Цвет компонента

11. Свойство Width визуальных компонентов задаѐт

**1) Ширину компонента**

2) Высоту компонента

3) Цвет компонента

12. Обработчик события OnClickзадаѐт

**1) функцию, вызываемую при одном щелчке мышью на компоненте**

2) функцию, вызываемую при двойном щелчке мышью на компоненте

3) функцию, вызываемую при одном нажатии клавиши на клавиатуре

13. Обработчик события OnDblClickзадаѐт

1) функцию, вызываемую при одном щелчке мышью на компоненте

**2) функцию, вызываемую при двойном щелчке мышью на компоненте**

3) функцию, вызываемую при одном нажатии клавиши на клавиатуре

14. Функция, вызываемая при нажатии клавиши на клавиатуре, задаѐтся в обработчике события

**1) OnKeyDown**

2) OnKeyUp

3) OnClick

15. Функция, вызываемая при отпускании клавиши на клавиатуре, задаѐтся в обработчике события

1) OnKeyDown

**2) OnKeyUp**

3) OnClick

1. Функция, вызываемая при движении указателя мыши, задаѐтся в обработчике события

1) OnMouseDown

2) OnMouseUp

**3) OnMouseMove**

2. Функция, вызываемая при нажатии кнопки мыши, задаѐтся в обработчике события

**1) OnMouseDown**

2) OnMouseUp

3) OnMouseMove

3. Функция, вызываемая при отпускании кнопки мыши, задаѐтся в обработчике события

1) OnMouseDown

**2) OnMouseUp**

3) OnMouseMove

4. Параметр Shift в функциях-обработчиках событий от мыши и клавиатуры

1) Равен значению «Истина», если при наступлении события была нажата клавиша Shift

**2) Содержит признаки, уточняющие обстоятельства возникновения события**

3) Содержит ссылку на компонент, вызвавший событие

6. Параметры X и Y в функциях-обработчиках событий от мыши

1) содержат координаты указателя мыши в системе координат монитора

2) содержат координаты указателя мыши в системе координат компонента, вызвавшего событие **3) содержат координаты указателя мыши в системе координат главной формы программы**

7. Функция-обработчик события OnKeyPress вызывается

1) при нажатии любой клавиши клавиатуры

2) при нажатии на клавиатуре функциональных клавиш F1 … F12

**3) при нажатии на клавиатуре любой алфавитно-цифровой клавиши**

8. Функция-обработчик события OnKeyDown вызывается

1) при нажатии любой клавиши клавиатуры

2) при нажатии на клавиатуре функциональных клавиш F1 … F12

**3) при нажатии на клавиатуре любой алфавитно-цифровой клавиши**

9. В функции-обработчике события OnKeyPress параметр Key

1) не учитывает регистр и выбранный язык

2) учитывает регистр и выбранный язык

**3) содержит номер клавиши на клавиатуре**

1. Компонент Edit представляет собой

**1) однострочный текстовый редактор**

2) многострочный текстовый редактор

3) компонент выбора файла для редактирования

2. Компонент Memo представляет собой

1) однострочный текстовый редактор

**2) многострочный текстовый редактор**

3) компонент выбора файла для редактирования

3. Свойство Color компонента Memoзадаѐт

1) цвет текста в компоненте

**2) цвет фона компонента**

3) цвет формы, на которой расположен компонент

4. Свойство Font компонента Memoзадаѐт

**1) свойства шрифта всего текста компонента**

2) свойства шрифта отдельной строки текста в компоненте

3) свойства шрифта заголовка формы, на которой расположен компонент

5. В многострочном текстовом редакторе Memo можно задать

1) цвет текста каждой строки

2) размер шрифта каждой строки

**3) цвет всех строк в компоненте**

6. В многострочном текстовом редакторе Memo можно задать

1) цвет текста каждой строки

2) размер шрифта каждой строки

**3) размер шрифта всех строк в компоненте**

7. Компоненты – диалоговые окна

**1) являются невизуальными**

2) видны на форме в том месте, где они были помещены при конструировании формы

3) показываются на экране только при вызове специального метода Execute( )

8. Функция Execute( ) в компонентах – диалоговых окнах возвращает значение

**1) 0, если диалоговое окно было закрыто в режиме «отмена»**

2) 0, если диалоговое окно было закрыто в режиме «ОК»

3) всегда равное 1

9. Основная функция диалоговых компонентов

1) Open()

**2) Execute( )**

3) Start()

4) Run()

10. Выбранное имя файла в компоненте OpenDialog хранится в свойстве компонента

**1) FileName**

2) NameOfFile

3) FileID

1. Цвет, задаваемый функцией RGB( ), определяется интенсивностью

**1) красного, зелѐного и синего цветов**

2) пурпурного, жѐлтого и оливкового цветов

3) чѐрного и белого цветов

2. Свойство объектов Canvas представляет собой

1) поле, хранящее размеры компонента

**2) поле, хранящее ссылку на изображение объекта**

3) поле, хранящее цвет объекта

10. Переменные класса TBitmap применяются для того, чтобы

**1) создавать графические объекты в памяти машины**

2) загружать изображение из файла

3) сохранять изображение в файл