

---

1. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова `ios` :: ?

✗ `out`

2. Какую программу надо написать, чтобы при клике по `Button1` ширина формы изменилась на значение в `Edit1`?

✓ `Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);`

3. Чему будет равна переменная `a`, после выполнения этого кода `int a; for(a = 0; a < 10; a++) {}`?

✓ 10

4. Открытые секции класса имеют метки ...

✓ `public`

5. Чему равно значение `y`, если `int y=0; if(y) y=2; else if(++y>0) y=7`?

✓ 7

6. С помощью каких компонентов в `C++ Builder` можно вести переменные из клавиатуры?

✓ `Edit`

7. Что нужно сделать чтобы при клике на `Button1`, компонент `Button2` стал невидимым?

✓ `Button2->Visible=false;`

8. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

✗ `fstream`

9. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

---

✓ PopUpMenu

10. Подключение программ стандартных функций из заголовочных файлов выполняет ...

---

✓ препроцессор

11. Дано переменные типа `int a=4` и `b=6` и только один компонент `Button1`. Написать программу которая вычислит сумму `a+b` и выведет его на `Form1`:

---

✓ `ShowMessage(a+b);`

12. Пусть `x = 1`, `y = 0.5`. Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

---

✓ `while (1) x=y`

13. Все конструкторы класса ...

---

✓ имеют разное число формальных параметров

14. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

---

✓ MainMenu

15. Чему равно значение выражения (`x` - целое) `x=3.4; int f = (2*x+1.7)?`

---

✓ 7

16. Чему равно значение выражения (`x` - целое) `x=3.4; int f = (2*x+1.7)?`

---

✓ 7

17. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

---

✓ ofstream

18. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

---

✓ Button2->Enabled=false;

19. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

---

✗ Form1->Color==clBlue;

20. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

---

✓ Label1->Visible=false;

21. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

---

✓ Edit1->ReadOnly=true;

22. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

---

✓ Label1->Caption = "текст";

23. Дано переменные типа int x=10 и y=15. Написать программу которая вычислит сумму x+y и выведет его заголовку Form1:

---

✓ Form1->Caption=x+y;

24. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

---

✓ Edit1->Enabled=false;

25. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

---

✓ if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

26. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

✓ Button1->Enabled=false;

27. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:

✓ if (RadioButton1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

28. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

✗ Label1->Caption = "текст";

29. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

✓ Edit1->Visible=false;

30. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

✓ Button1->Visible=false;

|                  |                                       |
|------------------|---------------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Промежуточный контроль                |
| <b>Talaba</b>    | TURSUNOV MAXMUDJON DILMURATJON O'G'LI |
| <b>Boshlandi</b> | 27.01.2023 20:00                      |
| <b>Tugadi</b>    | 27.01.2023 20:43                      |
| <b>To'g'ri</b>   | 26                                    |
| <b>Foiz</b>      | 85.0                                  |

---

1. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

✓ Edit1->Text = "текст";

2. Дано переменные типа int x=10 и y=15. Написать программу которая вычислит сумму x+y и выведет его заголовку Form1:

✓ Form1->Caption=x+y;

3. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

✓ PopupMenu

4. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?

✓ Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);

5. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2 \cdot x + 1.7)$ ?

✓ 7

6. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

✓ Button1->Visible=false;

7. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

✗ Label1->Visible=false;

8. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?

✗ Form1->Height=Edit1->Text;

9. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовка формы) менялась на значение написанную на Edit1?

---

✓ Form1->Caption=Edit1->Text;

10. Дано переменные типа int a=5, b=8, c=a+b; Что нужно сделать чтобы значение "c" вывести в Label1?

---

✓ Label1->Caption=IntToStr(c);

11. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

---

✓ Edit1->ReadOnly=true;

12. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова ios :: ?

---

✓ in

13. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

---

✓ ofstream

14. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

---

✓ Button2->Enabled=false;

15. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

---

✓ while (1) x=y

16. Объекты могут быть ...

---

✗ типа char

17. Дано переменные типа int a=4 и b=6 и только один компонент Button1. Написать программу которая вычислит сумму a+b и выведет его на Form1:

---

✓ ShowMessage(a+b);

18. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

---

✓ Edit1->Visible=false;

19. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

---

✓ Label1->Visible=false;

20. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

---

✓ if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

21. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

---

✗ Edit1->Visible=false;

22. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

---

✓ Label1->Caption = "текст";

23. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

---

✓ Button1->Visible=false;

24. Чему будет равна переменная a, после выполнения этого кода int a; for(a = 0; a < 10; a++) {}?

---

✓ 10

25. Подключение программ стандартных функций из заголовочных файлов выполняет ...

---

✓ препроцессор

26. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

✓ Form1->Color=clBlue;

27. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✓ while (1) x=y

28. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

✓ конструктором

29. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

✗ stream

30. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

✓ MainMenu

---

|           |                              |
|-----------|------------------------------|
| Topshiriq | Промежуточный контроль       |
| Talaba    | XOLMATOV IKROMJON ILXOMOVICH |
| Boshlandi | 29.01.2023 14:11             |
| Tugadi    | 29.01.2023 14:49             |
| To'g'ri   | 25                           |
| Foiz      | 83.3                         |

---



1. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2 * x + 1.7)$ ?

✗ 8

2. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

✓ `Edit1->Text = "текст";`

3. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✗ `while (--x) x=1`

4. Дано переменные типа `int x=10` и `y=15`. Написать программу которая вычислит сумму  $x+y$  и выведет его заголовку Form1:

✓ `Form1->Caption=x+y;`

5. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

✓ `ofstream`

6. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

✓ `MainMenu`

7. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

✓ `Edit1->ReadOnly=true;`

8. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

✓ `Edit1->Visible=false;`

9. Чему будет равна переменная a, после выполнения этого кода `int a; for(a = 0; a < 10; a++) {}`?

✓ 10

10. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

✓ Edit1->Enabled=false;

11. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовка формы) менялась на значение написанную на Edit1?

✓ Form1->Caption=Edit1->Text;

12. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

✓ ifstream

13. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

✓ Edit

14. Объекты могут быть ...

✗ без типа

15. Дано переменные типа `int a=5, b=8, c=a+b`; Что нужно сделать чтобы значение "c" вывести в Label1?

✓ Label1->Caption=IntToStr(c);

16. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

✓ Button1->Visible=false;

17. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

✗ функцией класса

18. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2 \cdot x + 1.7)$ ?

✓ 7

19. Открытые секции класса имеют метки ...

✓ public

20. Чему равно значение в после выполнения фрагмента  $a=10; y=5$ ; `switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }`

✓ 4

21. Все конструкторы класса ...

✓ имеют разное число формальных параметров

22. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

✓ `if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");`

23. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

✓ PopupMenu

24. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

✓ `Label1->Caption = "текст";`

25. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?

✓ `Form1->Height=StrToInt(Edit1->Text);`

26. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

✓ Button2->Visible=false;

27. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, информация в Edit1 перешел в Label1 в C++ Builder?

✓ Label1->Caption=Edit1->Text;

28. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

✓ Label1->Visible=false;

29. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

✓ Button1->Visible=false;

30. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

✓ Form1->Color=clBlue;

|                  |                                      |
|------------------|--------------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Промежуточный контроль               |
| <b>Talaba</b>    | MAMADJONOVA NIGORAXON MUXAMEDJANOVNA |
| <b>Boshlandi</b> | 28.01.2023 18:15                     |
| <b>Tugadi</b>    | 28.01.2023 18:50                     |
| <b>To'g'ri</b>   | 26                                   |
| <b>Foiz</b>      | 86.7                                 |

---

1. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?

✘ Form1->Width=IntToStr(Edit1->Text);

2. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

✓ Edit1->Enabled=false;

3. Чему равно значение y, если int y=0; if(y) y=2; else if(++y>0) y=7?

✓ 7

4. Пусть x = 1, y = 0.5. Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✘ while (x==y) x=y

5. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

✘ Form1->Color=Blue;

6. Чему равно значение выражения (x - целое) x=3.4; int f = (2\*x+1.7)?

✘ 8

7. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

✓ Label1->Visible=false;

8. Дано переменные типа int a=5, b=8, c=a+b; Что нужно сделать чтобы значение "c" вывести в Label1?

✘ Label1->Caption=StrToInt(c);

9. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

---

✓ Label1->Caption = "текст";

10. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

---

✓ if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

11. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:

---

✗ if (RadioButton1->Checked=true) ShowMessage("Выбрано");

12. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовка формы) менялась на значение написанную на Edit1?

---

✓ Form1->Caption=Edit1->Text;

13. Объекты могут быть ...

---

✗ типа int

14. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?

---

✗ Form1->Height=StrToChar(Edit1->Text);

15. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

---

✓ Button1->Visible=false;

16. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

---

✓ MainMenu

17. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

---

✓ Button1->Visible=false;

18. Чему будет равна переменная a, после выполнения этого кода `int a; for(a = 0; a < 10; a++) {}`?

✓ 10

19. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

✓ Button2->Enabled=false;

20. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

✓ Edit1->Visible=false;

21. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова `ios :: ?`

✓ in

22. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

✓ Edit1->Text = "текст";

23. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

✓ с помощью объектов

24. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

✓ Label1->Enabled=false;

25. Какой спецификатор используется для записи в файл после ключевого слова `ios :: ?`

✗ in

26. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

✓ конструктором

27. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2*x+1.7)$ ?

✗ 8

28. Открытые секции класса имеют метки ...

✓ public

29. Чему равно значение в после выполнения фрагмента  $a=10; y=5$ ; `switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }`

✓ 4

30. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

✗ BitBtn

|           |                               |
|-----------|-------------------------------|
| Задача    | Промежуточный контроль        |
| Студенты  | VALIYEV ABBOS BAXTIYOR O'G'LI |
| Начало    | 26.01.2023 12:04              |
| Конец     | 26.01.2023 12:41              |
| Правильно | 19                            |
| Процент   | 61.7                          |



1. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

✓ MainMenu

2. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

✓ Edit1->Enabled=false;

3. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

✓ Edit1->Text = "текст";

4. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✓ while (1) x=y

5. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

✓ Button1->Visible=false;

6. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

✓ с помощью объектов

7. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, информация в Edit1 перешел в Label1 в C++ Builder?

✓ Label1->Caption=Edit1->Text;

8. Какой спецификатор используется для записи в файл после ключевого слова ios :: ?

✓ out

9. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

✓ Edit1->Visible=false;

10. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

✓ if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

11. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

✓ Label1->Caption = "текст";

12. Все конструкторы класса ...

✓ имеют разное число формальных параметров

13. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

✓ Form1->Color=clBlue;

14. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

✗ Button2->Visible=true;

15. Открытые секции класса имеют метки ...

✓ public

16. Дано переменные типа int a=4 и b=6 и только один компонент Button1. Написать программу которая вычислит сумму a+b и выведет его на Form1:

✓ ShowMessage(a+b);

17. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовка формы) менялась на значение написанную на Edit1?

✓ Form1->Caption>Edit1->Text;

18. Объекты могут быть ...

✓ классового типа

19. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

✗ Button1->Enabled=false;

20. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова ios :: ?

✓ in

21. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

✗ ofstream

22. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

✓ Edit

23. Чему равно значение в после выполнения фрагмента a=10;y=5; switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }

✗ 5

24. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?

✓ Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);

25. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

✓ Button2->Enabled=false;

26. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

✓ Label1->Visible=false;

27. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

✓ Button1->Enabled=false;

28. Дано переменные типа int x=10 и y=15. Написать программу которая вычислит сумму x+y и выведет его заголовку Form1:

✓ Form1->Caption=x+y;

29. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:

✓ if (RadioButton1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

30. Дано переменные типа int a=5, b=8, c=a+b; Что нужно сделать чтобы значение "c" вывести в Label1?

✓ Label1->Caption=IntToStr(c);

|                  |                                 |
|------------------|---------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Промежуточный контроль          |
| <b>Talaba</b>    | NURALIYEV ABDURAUF RASUL O'G'LI |
| <b>Boshlandi</b> | 28.01.2023 08:49                |
| <b>Tugadi</b>    | 28.01.2023 09:08                |
| <b>To'g'ri</b>   | 26                              |
| <b>Foiz</b>      | 85.0                            |

---

1. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

✓ `if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");`

2. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

✓ `Label1->Visible=false;`

3. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

✓ `ofstream`

4. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

✓ `Edit`

5. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

✓ `MainMenu`

6. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

✓ `Edit1->Visible=false;`

7. Чему равно значение выражения ( $x$  - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2*x+1.7)$ ?

✓ 7

8. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

✓ с помощью объектов

9. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

---

✓ `Edit1->ReadOnly=true;`

10. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

---

✓ `Button1->Enabled=false;`

11. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

---

✓ `Form1->Color=clBlue;`

12. Дано переменные типа `int` `x=10` и `y=15`. Написать программу которая вычислит сумму `x+y` и выведет его заголовку Form1:

---

✓ `Form1->Caption=x+y;`

13. Какой спецификатор используется для записи в файл после ключевого слова `ios` :: ?

---

✓ `out`

14. Дано переменные типа `int` `a=4` и `b=6` и только один компонент Button1. Написать программу которая вычислит сумму `a+b` и выведет его на Form1:

---

✓ `ShowMessage(a+b);`

15. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?

---

✓ `Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);`

16. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова `ios` :: ?

---

✓ `in`

17. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовок формы) менялась на значение написанную на Edit1?

---

✓ Form1->Caption=Edit1->Text;

18. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

---

✓ PopupMenu

19. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

---

✓ конструктором

20. Открытые секции класса имеют метки ...

---

✓ public

21. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

---

✓ Button2->Visible=false;

22. Все конструкторы класса ...

---

✓ имеют разное число формальных параметров

23. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

---

✗ Label1->Caption = "текст";

24. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:

---

✓ if (RadioButton1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

25. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2*x+1.7)$ ?

---

✓ 7

26. Дано переменные типа `int a=5, b=8, c=a+b`; Что нужно сделать чтобы значеие "с" вывести в Label1?

✓ `Label1->Caption=IntToStr(c);`

27. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

✓ `Label1->Caption = "текст";`

28. Пусть  $x = 1, y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✓ `while (1) x=y`

29. Пусть  $x = 1, y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✓ `while (1) x=y`

30. Подключение программ стандартных функций из заголовочных файлов выполняет ...

✗ другая программа

|                  |                                       |
|------------------|---------------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Промежуточный контроль                |
| <b>Talaba</b>    | QOBILJONOV KAMOLIDDIN KOMILJON O'G'LI |
| <b>Boshlandi</b> | 27.01.2023 22:19                      |
| <b>Tugadi</b>    | 27.01.2023 22:45                      |
| <b>To'g'ri</b>   | 28                                    |
| <b>Foiz</b>      | 91.7                                  |



1. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

✓ PopupMenu

2. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

✗ с помощью конструкторов класса

3. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

✗ Label1->Enabled=false;

4. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

✓ Button2->Visible=false;

5. Чему равно значение в после выполнения фрагмента `a=10;y=5; switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }`

✗ 7

6. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?

✗ Form1->Width=StrToChar(Edit1->Text);

7. Дано переменные типа `int a=4` и `b=6` и только один компонент Button1. Написать программу которая вычислит сумму `a+b` и выведет его на Form1:

✓ ShowMessage(a+b);

8. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

✓ Button2->Enabled=false;

9. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

✗ BitBtn

10. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

✗ Button2->Enabled=false;

11. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2*x+1.7)$ ?

✗ 8

12. Открытые секции класса имеют метки ...

✓ public

13. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

✗ fstream

14. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?

✗ Form1->Height=StrToChar(Edit1->Text);

15. Дано переменные типа  $\text{int } a=5, b=8, c=a+b$ ; Что нужно сделать чтобы значение "c" вывести в Label1?

✗ Label1->Caption=c;

16. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

✓ ofstream

17. Дано переменные типа `int x=10` и `y=15`. Написать программу которая вычислит сумму `x+y` и выведет его заголовку Form1:

---

✓ `Form1->Caption=x+y;`

18. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

---

✗ `Button1->Enabled=false;`

19. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

---

✗ `Edit1->ReadOnly=false;`

20. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

---

✓ `MainMenu`

21. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

---

✓ `Edit1->Visible=false;`

22. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, информация в Edit1 перешел в Label1 в C++ Builder?

---

✗ `Edit1->Text=Label1->Caption;`

23. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

---

✓ `Button1->Enabled=false;`

24. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

---

✓ `Label1->Caption = "текст";`

25. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

---

✘ деструктор класса

26. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✘ while ( $x < 0$ )

27. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✓ while (1)  $x=y$

28. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовка формы) менялась на значение написанную на Edit1?

✘ Form1->Text=Edit1->Text;

29. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

✘ Label1->Caption = "текст";

30. Объекты могут быть ...

✘ типа int

|           |                                 |
|-----------|---------------------------------|
| Задача    | Промежуточный контроль          |
| Студенты  | TASHMATOV BOTIRJON ALISHEROVICH |
| Начало    | 25.01.2023 21:25                |
| Конец     | 25.01.2023 22:00                |
| Правильно | 12                              |
| Процент   | 38.3                            |

1. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

✗ stream

2. Чему равно значение `y` после выполнения фрагмента `a=10; y=5; switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }`

✓ 4

3. Пусть `x = 1, y = 0.5`. Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✓ while (1) x=y

4. Что нужно сделать чтобы после компиляции `Button1` стал невидимым на форме?

✓ `Button1->Visible=false;`

5. Что нужно сделать чтобы при клике на `Button1`, компонент `Button1` стал невидимым?

✓ `Button1->Visible=false;`

6. Какую программу надо написать, чтобы при клике по `Button1` название `Form1` (заголовок формы) менялась на значение написанную на `Edit1`?

✗ `Form1->Caption==Edit1->Caption;`

7. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

✓ с помощью объектов

8. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?

---

✓ `Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);`

9. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

---

✓ `Form1->Color=clBlue;`

10. Все конструкторы класса ...

---

✓ имеют разное число формальных параметров

11. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

---

✓ `Button2->Visible=false;`

12. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:

---

✓ `if (RadioButton1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");`

13. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

---

✓ `while (1) x=y`

14. Дано переменные типа `int`  $a=4$  и  $b=6$  и только один компонент Button1. Написать программу которая вычислит сумму  $a+b$  и выведет его на Form1:

---

✓ `ShowMessage(a+b);`

15. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

---

✓ Button2->Enabled=false;

16. Чему равно значение y, если `int y=0; if(y) y=2; else if(++y>0) y=7;`

---

✓ 7

17. Объекты могут быть ...

---

✓ классового типа

18. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

---

✓ Edit1->ReadOnly=true;

19. Дано переменные типа `int x=10` и `y=15`. Написать программу которая вычислит сумму `x+y` и выведет его заголовку Form1:

---

✓ Form1->Caption=x+y;

20. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

---

✓ PopupMenu

21. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

---

✓ Edit1->Text = "текст";

22. Открытые секции класса имеют метки ...

---

✓ public

23. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

---

✓ Button1->Enabled=false;

24. Какой спецификатор используется для записи в файл после ключевого слова ios :: ?

---

✗ in

25. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

---

✓ Edit1->Enabled=false;

26. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2*x+1.7)$ ?

---

✓ 7

27. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?

---

✓ Form1->Height=StrToInt(Edit1->Text);

28. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

---

✓ MainMenu

29. Подключение программ стандартных функций из заголовочных файлов выполняет ...

---



✓ препроцессор

30. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова ios :: ?

✓ in

|                  |                                |
|------------------|--------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Промежуточный контроль         |
| <b>Talaba</b>    | AMANGALDIYEV OTABEK MARKSOVICH |
| <b>Boshlandi</b> | 30.01.2023 13:28               |
| <b>Tugadi</b>    | 30.01.2023 13:55               |
| <b>To'g'ri</b>   | 27                             |
| <b>Foiz</b>      | 88.3                           |

---

1. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✗ `while (--x) x=1`

2. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

✗ `Button1->Visible=true;`

3. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

✓ `Label1->Caption = "текст";`

4. Все конструкторы класса ...

✓ имеют разное число формальных параметров

5. Чему будет равна переменная a, после выполнения этого кода `int a; for(a = 0; a < 10; a++) {}`?

✗ 11

6. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

✗ `Button1->Visible=true;`

7. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

✗ деструктор класса

8. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

✗ MainMenu

9. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

---

✘ Button2->Enabled=false;

10. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2*x+1.7)$ ?

---

✘ 75

11. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

---

✘ if (CheckBox1->Checked==false) ShowMessage("Выбрано");

12. Чему равно значение y, если  $\text{int } y=0$ ; if(y) y=2; else if(++y>0) y=7?

---

✘ 2

13. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2*x+1.7)$ ?

---

✘ 75

14. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?

---

✓ Form1->Height=StrToInt(Edit1->Text);

15. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

---

✘ while (x==y) x=y

16. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

---

✘ Label

17. Объекты могут быть ...

---

✓ классового типа

18. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

---

✗ stream

19. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

---

✗ stream

20. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

---

✓ Label1->Visible=false;

21. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

---

✓ Form1->Color=clBlue;

22. Дано переменные типа int x=10 и y=15. Написать программу которая вычислит сумму x+y и выведет его заголовку Form1:

---

✗ Form1->Caption=Int(x+y);

23. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

---

✓ MainMenu

24. Дано переменные типа int a=4 и b=6 и только один компонент Button1. Написать программу которая вычислит сумму a+b и выведет его на Form1:

---

✗ Edit1->Caption=a+b;

25. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

---

✗ Label1->Enabled=true;

26. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, информация в Edit1 перешел в Label1 в C++ Builder?

✓ Label1->Caption=Edit1->Text;

27. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

✗ Button2->Enabled=true;

28. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

✗ Edit1->Visible=true;

29. Чему равно значение в после выполнения фрагмента `a=10;y=5; switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }`

✗ 7

30. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

✗ с помощью конструкторов класса

|                  |                                 |
|------------------|---------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Промежуточный контроль          |
| <b>Talaba</b>    | NABIYEV SAIDJON TUROBJON O'G'LI |
| <b>Boshlandi</b> | 26.01.2023 11:29                |
| <b>Tugadi</b>    | 26.01.2023 11:35                |
| <b>To'g'ri</b>   | 8                               |
| <b>Foiz</b>      | 26.7                            |

---

1. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

✘ `if (Button1->Checked->true) ShowMessage("Выбрано");`

2. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

✓ `Button1->Visible=false;`

3. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ; `int f = (2*x+1.7)`?

✘ 75

4. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, информация в Edit1 перешел в Label1 в C++ Builder?

✘ `Edit1->Caption=Label1->Text;`

5. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?

✘ `Form1->Height=IntToStr(Edit1->Text);`

6. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

✘ `Form1->FontColor=clBlue;`

7. Чему равно значение в после выполнения фрагмента `a=10;y=5; switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }`

✘ 5

8. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

✘ `Edit1->CharCase=ecLowerCase;`

9. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?

---

✓ Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);

10. Чему равно значение y, если `int y=0; if(y) y=2; else if(++y>0) y=7;`

---

✗ 2

11. Дано переменные типа `int a=5, b=8, c=a+b;` Что нужно сделать чтобы значение "с" вывести в Label1?

---

✗ Label1->Caption=FloatToStr(c);

12. Все конструкторы класса ...

---

✓ имеют разное число формальных параметров

13. Пусть `x = 1, y = 0.5`. Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

---

✓ while (1) x=y

14. Какой спецификатор используется для записи в файл после ключевого слова `ios` :: ?

---

✓ out

15. Объекты могут быть ...

---

✗ без типа

16. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

---

✓ MainMenu

17. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

---

✗ Label1->Visible=false;

18. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

✓ Button2->Enabled=false;

19. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

✗ функцией класса

20. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2*x+1.7)$ ?

✗ 75

21. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовка формы) менялась на значение написанную на Edit1?

✓ Form1->Caption=Edit1->Text;

22. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

✓ PopupMenu

23. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

✓ Button2->Visible=false;

24. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✓ while (1) x=y

25. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

✓ ofstream



26. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

✓ Label1->Caption = "текст";

27. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова ios :: ?

✓ in

28. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

✓ Edit1->Enabled=false;

29. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

✗ с помощью функций членов класса

30. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

✗ Label

|                  |                                       |
|------------------|---------------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Промежуточный контроль                |
| <b>Talaba</b>    | QOBILJONOV KAMOLIDDIN KOMILJON O'G'LI |
| <b>Boshlandi</b> | 26.01.2023 00:12                      |
| <b>Tugadi</b>    | 26.01.2023 00:55                      |
| <b>To'g'ri</b>   | 15                                    |
| <b>Foiz</b>      | 50.0                                  |

---

1. Чему равно значение `y` после выполнения фрагмента `a=10;y=5; switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }`

✓ 4

2. Какой спецификатор используется для чтения из файла после ключевого слова `ios` :: ?

✓ `in`

3. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

✗ `ofstream`

4. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

✓ `MainMenu`

5. Дано переменные типа `int x=10` и `y=15`. Написать программу которая вычислит сумму `x+y` и выведет его заголовку `Form1`:

✓ `Form1->Caption=x+y;`

6. Дано переменные типа `int a=5, b=8, c=a+b`; Что нужно сделать чтобы значение "`c`" вывести в `Label1`?

✓ `Label1->Caption=IntToStr(c);`

7. Что нужно сделать чтобы в `Edit1` запретить ввод информации?

✓ `Edit1->ReadOnly=true;`

8. Все конструкторы класса ...

✓ имеют разное число формальных параметров

9. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

---

✓ Edit1->Text = "текст";

10. Чему равно значение y, если `int y=0; if(y) y=2; else if(++y>0) y=7;`

---

✓ 7

11. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

---

✓ Edit1->Enabled=false;

12. Чему будет равна переменная a, после выполнения этого кода `int a; for(a = 0; a < 10; a++) {}`?

---

✓ 10

13. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

---

✓ с помощью объектов

14. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

---

✓ Label1->Visible=false;

15. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

---

✓ Button1->Visible=false;

16. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

---

✓ Button1->Visible=false;

17. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

---

✓ ofstream

18. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

✓ Button1->Enabled=false;

19. Открытые секции класса имеют метки ...

✓ public

20. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

✓ Button2->Visible=false;

21. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:

✓ if (RadioButton1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

22. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

✓ Edit1->Visible=false;

23. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

✓ Edit

24. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

✓ Button2->Enabled=false;

25. Дано переменные типа int a=4 и b=6 и только один компонент Button1. Написать программу которая вычислит сумму a+b и выведет его на Form1:

✓ ShowMessage(a+b);

26. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовок формы) менялась на значение написанную на Edit1?

✓ Form1->Caption=Edit1->Text;

27. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2*x+1.7)$ ?

✓ 7

28. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

✓ конструктором

29. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?

✓ Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);

30. Какой спецификатор используется для записи в файл после ключевого слова ios :: ?

✓ out

---

|                  |                                    |
|------------------|------------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Промежуточный контроль             |
| <b>Talaba</b>    | QODIROV NODIRBEK MIRZAZOXID O'G'LI |
| <b>Boshlandi</b> | 28.01.2023 16:26                   |
| <b>Tugadi</b>    | 28.01.2023 16:51                   |
| <b>To'g'ri</b>   | 29                                 |
| <b>Foiz</b>      | 95.0                               |

---

---

1. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

✓ Button1->Visible=false;

2. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✓ while (1) x=y

3. Подключение программ стандартных функций из заголовочных файлов выполняет ...

✓ препроцессор

4. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✓ while (1) x=y

5. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовка формы) менялась на значение написанную на Edit1?

✓ Form1->Caption=Edit1->Text;

6. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

✓ PopupMenu

7. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

✓ if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

8. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

✓ Edit1->Visible=false;

9. Какой спецификатор используется для записи в файл после ключевого слова ios :: ?

---

✓ out

10. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова ios :: ?

---

✓ in

11. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2 \cdot x + 1.7)$ ?

---

✓ 7

12. Все конструкторы класса ...

---

✓ имеют разное число формальных параметров

13. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?

---

✗ `Form1->Height=IntToStr(Edit1->Text);`

14. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, информация в Edit1 перешел в Label1 в C++ Builder?

---

✗ `Edit1->Caption=Label1->Text;`

15. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

---

✗ `Edit1->ReadOnly==true;`

16. Дано переменные типа `int a=5, b=8, c=a+b`; Что нужно сделать чтобы значение "c" вывести в Label1?

---

✓ `Label1->Caption=IntToStr(c);`

17. Чему будет равна переменная a, после выполнения этого кода `int a; for(a = 0; a < 10; a++) {}`?

---

✓ 10

18. Чему равно значение выражения (x - целое) `x=3.4; int f = (2*x+1.7)`?

---

✓ 7

19. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?

---

✓ `Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);`

20. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

---

✓ `Button1->Visible=false;`

21. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

---

✓ `Button2->Visible=false;`

22. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

---

✗ `ofstream`

23. Объекты могут быть ...

---

✓ классового типа

24. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

---

✓ `Label1->Caption = "текст";`

25. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:

---



✓ if (RadioButton1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

26. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

✓ Edit1->Enabled=false;

27. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

✗ Label1->Enabled=false;

28. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

✓ Edit

29. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

✓ Edit1->Text = "текст";

30. Дано переменные типа int x=10 и y=15. Написать программу которая вычислит сумму x+y и выведет его заголовку Form1:

✓ Form1->Caption=x+y;

|                  |                                 |
|------------------|---------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Промежуточный контроль          |
| <b>Talaba</b>    | NABIYEV SAIDJON TUROBJON O'G'LI |
| <b>Boshlandi</b> | 29.01.2023 22:27                |
| <b>Tugadi</b>    | 29.01.2023 22:59                |
| <b>To'g'ri</b>   | 25                              |
| <b>Foiz</b>      | 83.3                            |

1. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✗ `while (x==y) x=y`

2. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✗ `while (x==y) x=y`

3. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

✓ `ofstream`

4. Дано переменные типа `int x=10` и `y=15`. Написать программу которая вычислит сумму  $x+y$  и выведет его заголовку `Form1`:

✓ `Form1->Caption=x+y;`

5. Какой спецификатор используется для записи в файл после ключевого слова `ios ::` ?

✓ `out`

6. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в `Label` вывести "текст" ?

✓ `Label1->Caption = "текст";`

7. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова `ios ::` ?

✓ `in`

8. Чему равно значение  $y$ , если `int y=0; if(y) y=2; else if(++y>0) y=7;`

✓ 7

9. Что нужно сделать чтобы при клике на `Button1`, компонент `Label1` стал неактивным?

✗ Button1->Visible=false;

✗ Label1->Visible=false;

✓ Button1->Enabled=false;

#### 10. Открытые секции класса имеют метки ...

---

✓ public

#### 11. Все конструкторы класса ...

---

✓ имеют разное число формальных параметров

#### 12. Подключение программ стандартных функций из заголовочных файлов выполняет ...

---

✗ компилятор

#### 13. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

---

✗ if (Button1->Checked->true) ShowMessage("Выбрано");

#### 14. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:

---

✓ if (RadioButton1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

#### 15. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

---

✗ дружественной функцией

#### 16. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

---

✓ Button2->Enabled=false;

17. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовок формы) менялась на значение написанную на Edit1?

✘ Form1->Caption==Edit1->Caption;

18. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2*x+1.7)$ ?

✘ 9

19. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

✘ Button1->Enabled=false;

20. Чему равно значение в после выполнения фрагмента  $a=10$ ;  $y=5$ ; `switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }`

✘ 5

21. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

✘ Edit1->Enabled=false;

22. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

✘ Form1->Color=Blue;

23. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

✓ Edit1->Enabled=false;

24. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

✘ Label1->Caption = "текст";

25. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

✓ Button2->Visible=false;

26. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

✗ Edit1->CharCase=ecLowerCase;

27. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

✓ PopupMenu

28. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

✗ Button1->Enabled=true;

29. Дано переменные типа int a=4 и b=6 и только один компонент Button1. Написать программу которая вычислит сумму a+b и выведет его на Form1:

✓ ShowMessage(a+b);

30. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

✓ MainMenu

|                  |                                     |
|------------------|-------------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Промежуточный контроль              |
| <b>Talaba</b>    | O'KTAMOV BAXTIYOR SIROJIDDIN O'G'LI |
| <b>Boshlandi</b> | 25.01.2023 19:53                    |
| <b>Tugadi</b>    | 25.01.2023 20:23                    |
| <b>To'g'ri</b>   | 16                                  |
| <b>Foiz</b>      | 51.7                                |



1. Чему равно значение выражения ( $x$  - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2*x+1.7)$ ?

✗ 8

2. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

✓ `Edit1->Text = "текст";`

3. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✗ `while (--x) x=1`

4. Дано переменные типа `int x=10` и `y=15`. Написать программу которая вычислит сумму  $x+y$  и выведет его заголовку Form1:

✓ `Form1->Caption=x+y;`

5. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

✓ `ofstream`

6. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

✓ `MainMenu`

7. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

✓ `Edit1->ReadOnly=true;`

8. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

✓ `Edit1->Visible=false;`

9. Чему будет равна переменная  $a$ , после выполнения этого кода `int a; for(a = 0; a < 10; a++) {}`?

✓ 10

10. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

✓ Edit1->Enabled=false;

11. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовка формы) менялась на значение написанную на Edit1?

✓ Form1->Caption=Edit1->Text;

12. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

✓ ifstream

13. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

✓ Edit

14. Объекты могут быть ...

✗ без типа

15. Дано переменные типа `int a=5, b=8, c=a+b`; Что нужно сделать чтобы значение "c" вывести в Label1?

✓ Label1->Caption=IntToStr(c);

16. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

✓ Button1->Visible=false;

17. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

✗ функцией класса



18. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2 \cdot x + 1.7)$ ?

✓ 7

19. Открытые секции класса имеют метки ...

✓ public

20. Чему равно значение в после выполнения фрагмента  $a=10; y=5$ ; `switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }`

✓ 4

21. Все конструкторы класса ...

✓ имеют разное число формальных параметров

22. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

✓ `if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");`

23. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

✓ PopupMenu

24. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

✓ `Label1->Caption = "текст";`

25. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?

✓ `Form1->Height=StrToInt(Edit1->Text);`

26. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

✓ Button2->Visible=false;

27. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, информация в Edit1 перешел в Label1 в C++ Builder?

✓ Label1->Caption=Edit1->Text;

28. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

✓ Label1->Visible=false;

29. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

✓ Button1->Visible=false;

30. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

✓ Form1->Color=clBlue;

|                  |                                      |
|------------------|--------------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Промежуточный контроль               |
| <b>Talaba</b>    | MAMADJONOVA NIGORAXON MUXAMEDJANOVNA |
| <b>Boshlandi</b> | 28.01.2023 18:15                     |
| <b>Tugadi</b>    | 28.01.2023 18:50                     |
| <b>To'g'ri</b>   | 26                                   |
| <b>Foiz</b>      | 86.7                                 |

---

1. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✗ `while (--x) x=1`

2. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

✓ `Edit1->Visible=false;`

3. Объекты могут быть ...

✓ классового типа

4. Дано переменные типа `int x=10` и `y=15`. Написать программу которая вычислит сумму  $x+y$  и выведет его заголовку Form1:

✓ `Form1->Caption=x+y;`

5. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

✓ `Edit1->ReadOnly=true;`

6. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

✓ `MainMenu`

7. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

✗ `Form1->FontColor=clBlue;`

8. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?

✗ `Form1->Width=IntToStr(Edit1->Text);`

9. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

---

✗ с помощью функций членов класса

10. Чему равно значение y, если `int y=0; if(y) y=2; else if(++y>0) y=7;`

✓ 7

11. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, информация в Edit1 перешел в Label1 в C++ Builder?

✓ `Label1->Caption=Edit1->Text;`

12. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:

✓ `if (RadioButton1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");`

13. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

✗ `ofstream`

14. Какой спецификатор используется для записи в файл после ключевого слова `ios` :: ?

✓ `out`

15. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

✓ `PopupMenu`

16. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

✓ `Label1->Caption = "текст";`

17. Дано переменные типа `int a=4` и `b=6` и только один компонент Button1. Написать программу которая вычислит сумму `a+b` и выведет его на Form1:

✓ `ShowMessage(a+b);`

18. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

---

✓ `if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");`

19. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

---

✓ `Button1->Visible=false;`

20. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

---

✗ `Label1->Caption = "текст";`

21. Все конструкторы класса ...

---

✓ имеют разное число формальных параметров

22. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовка формы) менялась на значение написанную на Edit1?

---

✗ `Form1->Caption=Edit1->Caption;`

23. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ; `int f = (2*x+1.7)`?

---

✓ 7

24. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

---

✓ конструктором

25. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

---

✗ Button

26. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

✘ *Javob belgilanmagan*

27. Дано переменные типа `int a=5, b=8, c=a+b`; Что нужно сделать чтобы значеие "c" вывести в Label1?

✓ `Label1->Caption=IntToStr(c);`

28. Чему будет равна переменная a, после выполнения этого кода `int a; for(a = 0; a < 10; a++) {}`?

✓ 10

29. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова `ios :: ?`

✓ `in`

30. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

✘ `Button2->Enabled=false;`

|                  |                                       |
|------------------|---------------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Промежуточный контроль                |
| <b>Talaba</b>    | TURSUNOV MAXMUDJON DILMURATJON O'G'LI |
| <b>Boshlandi</b> | 26.01.2023 00:12                      |
| <b>Tugadi</b>    | 26.01.2023 00:57                      |
| <b>To'g'ri</b>   | 20                                    |
| <b>Foiz</b>      | 66.7                                  |

---

1. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?

✘ Form1->Width=IntToStr(Edit1->Text);

2. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

✓ Edit1->Enabled=false;

3. Чему равно значение y, если int y=0; if(y) y=2; else if(++y>0) y=7?

✓ 7

4. Пусть x = 1, y = 0.5. Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✘ while (x==y) x=y

5. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

✘ Form1->Color=Blue;

6. Чему равно значение выражения (x - целое) x=3.4; int f = (2\*x+1.7)?

✘ 8

7. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

✓ Label1->Visible=false;

8. Дано переменные типа int a=5, b=8, c=a+b; Что нужно сделать чтобы значение "c" вывести в Label1?

✘ Label1->Caption=StrToInt(c);

9. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

---

✓ Label1->Caption = "текст";

10. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

---

✓ if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

11. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:

---

✗ if (RadioButton1->Checked=true) ShowMessage("Выбрано");

12. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовка формы) менялась на значение написанную на Edit1?

---

✓ Form1->Caption=Edit1->Text;

13. Объекты могут быть ...

---

✗ типа int

14. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?

---

✗ Form1->Height=StrToChar(Edit1->Text);

15. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

---

✓ Button1->Visible=false;

16. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

---

✓ MainMenu

17. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

---



✓ Button1->Visible=false;

18. Чему будет равна переменная a, после выполнения этого кода `int a; for(a = 0; a < 10; a++) {}`?

✓ 10

19. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

✓ Button2->Enabled=false;

20. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

✓ Edit1->Visible=false;

21. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова `ios :: ?`

✓ in

22. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

✓ Edit1->Text = "текст";

23. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

✓ с помощью объектов

24. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

✓ Label1->Enabled=false;

25. Какой спецификатор используется для записи в файл после ключевого слова `ios :: ?`

✗ in

26. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

✓ конструктором

27. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2*x+1.7)$ ?

✗ 8

28. Открытые секции класса имеют метки ...

✓ public

29. Чему равно значение в после выполнения фрагмента  $a=10; y=5$ ; `switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }`

✓ 4

30. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

✗ BitBtn

|           |                               |
|-----------|-------------------------------|
| Задача    | Промежуточный контроль        |
| Студенты  | VALIYEV ABBOS BAXTIYOR O'G'LI |
| Начало    | 26.01.2023 12:04              |
| Конец     | 26.01.2023 12:41              |
| Правильно | 19                            |
| Процент   | 61.7                          |

---

1. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова `ios` :: ?

✗ `out`

2. Какую программу надо написать, чтобы при клике по `Button1` ширина формы изменилась на значение в `Edit1`?

✓ `Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);`

3. Чему будет равна переменная `a`, после выполнения этого кода `int a; for(a = 0; a < 10; a++) {}`?

✓ 10

4. Открытые секции класса имеют метки ...

✓ `public`

5. Чему равно значение `y`, если `int y=0; if(y) y=2; else if(++y>0) y=7`?

✓ 7

6. С помощью каких компонентов в `C++ Builder` можно вести переменные из клавиатуры?

✓ `Edit`

7. Что нужно сделать чтобы при клике на `Button1`, компонент `Button2` стал невидимым?

✓ `Button2->Visible=false;`

8. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

✗ `fstream`

9. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

---

✓ PopUpMenu

10. Подключение программ стандартных функций из заголовочных файлов выполняет ...

---

✓ препроцессор

11. Дано переменные типа `int a=4` и `b=6` и только один компонент `Button1`. Написать программу которая вычислит сумму `a+b` и выведет его на `Form1`:

---

✓ `ShowMessage(a+b);`

12. Пусть `x = 1`, `y = 0.5`. Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

---

✓ `while (1) x=y`

13. Все конструкторы класса ...

---

✓ имеют разное число формальных параметров

14. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

---

✓ MainMenu

15. Чему равно значение выражения (`x` - целое) `x=3.4; int f = (2*x+1.7)?`

---

✓ 7

16. Чему равно значение выражения (`x` - целое) `x=3.4; int f = (2*x+1.7)?`

---

✓ 7

17. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

---

✓ ofstream

18. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

✓ Button2->Enabled=false;

19. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

✗ Form1->Color==clBlue;

20. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

✓ Label1->Visible=false;

21. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

✓ Edit1->ReadOnly=true;

22. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

✓ Label1->Caption = "текст";

23. Дано переменные типа int x=10 и y=15. Написать программу которая вычислит сумму x+y и выведет его заголовку Form1:

✓ Form1->Caption=x+y;

24. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

✓ Edit1->Enabled=false;

25. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

✓ if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

26. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

✓ Button1->Enabled=false;

27. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:

✓ if (RadioButton1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

28. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

✗ Label1->Caption = "текст";

29. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

✓ Edit1->Visible=false;

30. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

✓ Button1->Visible=false;

|                  |                                       |
|------------------|---------------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Промежуточный контроль                |
| <b>Talaba</b>    | TURSUNOV MAXMUDJON DILMURATJON O'G'LI |
| <b>Boshlandi</b> | 27.01.2023 20:00                      |
| <b>Tugadi</b>    | 27.01.2023 20:43                      |
| <b>To'g'ri</b>   | 26                                    |
| <b>Foiz</b>      | 85.0                                  |

---

1. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

✓ Edit1->Text = "текст";

2. Дано переменные типа `int x=10` и `y=15`. Написать программу которая вычислит сумму `x+y` и выведет его заголовку Form1:

✓ Form1->Caption=x+y;

3. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

✓ PopupMenu

4. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?

✓ Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);

5. Чему равно значение выражения (`x` - целое) `x=3.4; int f = (2*x+1.7)`?

✓ 7

6. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

✓ Button1->Visible=false;

7. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

✗ Label1->Visible=false;

8. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?

✗ Form1->Height=Edit1->Text;

9. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовок формы) менялась на значение написанную на Edit1?

---

✓ Form1->Caption=Edit1->Text;

10. Дано переменные типа int a=5, b=8, c=a+b; Что нужно сделать чтобы значение "c" вывести в Label1?

---

✓ Label1->Caption=IntToStr(c);

11. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

---

✓ Edit1->ReadOnly=true;

12. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова ios :: ?

---

✓ in

13. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

---

✓ ofstream

14. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

---

✓ Button2->Enabled=false;

15. Пусть x = 1, y = 0.5. Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

---

✓ while (1) x=y

16. Объекты могут быть ...

---

✗ типа char

17. Дано переменные типа int a=4 и b=6 и только один компонент Button1. Написать программу которая вычислит сумму a+b и выведет его на Form1:

---



✓ ShowMessage(a+b);

18. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

---

✓ Edit1->Visible=false;

19. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

---

✓ Label1->Visible=false;

20. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

---

✓ if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

21. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

---

✗ Edit1->Visible=false;

22. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

---

✓ Label1->Caption = "текст";

23. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

---

✓ Button1->Visible=false;

24. Чему будет равна переменная a, после выполнения этого кода int a; for(a = 0; a < 10; a++) {}?

---

✓ 10

25. Подключение программ стандартных функций из заголовочных файлов выполняет ...

---

✓ препроцессор

26. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

✓ Form1->Color=clBlue;

27. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✓ while (1) x=y

28. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

✓ конструктором

29. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

✗ stream

30. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

✓ MainMenu

---

|           |                              |
|-----------|------------------------------|
| Topshiriq | Промежуточный контроль       |
| Talaba    | XOLMATOV IKROMJON ILXOMOVICH |
| Boshlandi | 29.01.2023 14:11             |
| Tugadi    | 29.01.2023 14:49             |
| To'g'ri   | 25                           |
| Foiz      | 83.3                         |

---

1. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

✓ Edit

2. Дано переменные типа `int x=10` и `y=15`. Написать программу которая вычислит сумму `x+y` и выведет его заголовку Form1:

✓ `Form1->Caption=x+y;`

3. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:

✗ `if (RadioButton1->Checked=true) ShowMessage("Выбрано");`

4. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

✓ `Label1->Caption = "текст";`

5. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?

✗ `Form1->Width=StrToChar(Edit1->Text);`

6. Пусть `x = 1`, `y = 0.5`. Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✓ `while (1) x=y`

7. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

✗ `Label1->Enabled=false;`

8. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?

✗ `Form1->Height=StrToChar(Edit1->Text);`

9. Подключение программ стандартных функций из заголовочных файлов выполняет ...

---

✗ компоновщик

10. Дано переменные типа `int a=4` и `b=6` и только один компонент `Button1`. Написать программу которая вычислит сумму `a+b` и выведет его на `Form1`:

---

✗ `Edit1->Caption=a+b;`

11. Дано переменные типа `int a=5`, `b=8`, `c=a+b`; Что нужно сделать чтобы значеие "c" вывести в `Label1`?

---

✓ `Label1->Caption=IntToStr(c);`

12. Что нужно сделать чтобы при клике на `Button1`, компонент `Edit1` стал неактивным?

---

✓ `Edit1->Enabled=false;`

13. Объекты могут быть ...

---

✓ классового типа

14. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова `ios :: ?`

---

✓ `in`

15. Укажите название компонента `C++ Builder` предназначенного для создания контекстного меню:

---

✓ `PopupMenu`

16. Что нужно сделать чтобы в `Edit1` запретить ввод информации?

---

✓ `Edit1->ReadOnly=true;`

17. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

---

✓ `if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");`

18. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

---

✓ `ifstream`

19. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

---

✓ с помощью объектов

20. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

---

✓ `MainMenu`

21. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

---

✓ `Button2->Visible=false;`

22. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

---

✓ `Button2->Enabled=false;`

23. Чему равно значение в после выполнения фрагмента `a=10;y=5; switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }`

---

✗ 5

24. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

---

✓ `Button1->Visible=false;`

25. Чему равно значение выражения ( $x$  - целое) `x=3.4; int f = (2*x+1.7)?`

---

✓ 7

26. Чему будет равна переменная a, после выполнения этого кода `int a; for(a = 0; a < 10; a++) {}`?

✓ 10

27. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

✓ Button1->Visible=false;

28. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

✗ ifstream

29. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

✓ Edit1->Text = "текст";

30. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✓ while (1) x=y

|                  |                                      |
|------------------|--------------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Промежуточный контроль               |
| <b>Talaba</b>    | HOSHIMOV DONIYORXO'JA UMIDJON O'G'LI |
| <b>Boshlandi</b> | 02.02.2023 11:41                     |
| <b>Tugadi</b>    | 02.02.2023 12:11                     |
| <b>To'g'ri</b>   | 22                                   |
| <b>Foiz</b>      | 73.3                                 |

1. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:

✓ `if (RadioButton1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");`

2. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

✓ `Label1->Caption = "текст";`

3. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2 \cdot x + 1.7)$ ?

✓ 7

4. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

✓ `Label1->Visible=false;`

5. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

✗ `fstream`

6. Дано переменные типа `int x=10` и `y=15`. Написать программу которая вычислит сумму  $x+y$  и выведет его заголовку Form1:

✗ `Form1->Caption=Int(x+y);`

7. Чему будет равна переменная a, после выполнения этого кода `int a; for(a = 0; a < 10; a++) {}`?

✓ 10

8. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✓ `while (1) x=y`

9. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

✓ с помощью объектов

10. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

✗ Edit1->Visible=false;

11. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2*x+1.7)$ ?

✓ 7

12. Объекты могут быть ...

✓ классового типа

13. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

✓ Edit1->Text = "текст";

14. Открытые секции класса имеют метки ...

✓ public

15. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

✓ Form1->Color=clBlue;

16. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

✓ Button2->Enabled=false;

17. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

✗ Label1->Visible=false;



18. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

✓ PopUpMenu

19. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✓ while (1) x=y

20. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

✓ Edit

21. Все конструкторы класса ...

✓ имеют разное число формальных параметров

22. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

✓ if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

23. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

✓ ofstream

24. Подключение программ стандартных функций из заголовочных файлов выполняет ...

✗ другая программа

25. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

✓ Edit1->ReadOnly=true;

26. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

✓ Button1->Visible=false;

27. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

✓ Edit1->Visible=false;

28. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, информация в Edit1 перешел в Label1 в C++ Builder?

✓ Label1->Caption=Edit1->Text;

29. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?

✓ Form1->Height=StrToInt(Edit1->Text);

30. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

✗ Button2->Visible=true;

|           |                                  |
|-----------|----------------------------------|
| Topshiriq | Промежуточный контроль           |
| Talaba    | BARATOV FAYYOZBEK FARIDIN O'G'LI |
| Boshlandi | 28.01.2023 17:32                 |
| Tugadi    | 28.01.2023 18:01                 |
| To'g'ri   | 24                               |
| Foiz      | 80.0                             |

| TR | Savol  | Javob1             |
|----|--|--------------------|
| 1  | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ){     short a,b; double c;     a=3; b=2; c=a/b;     if (c==1) {cout &lt;&lt; "odin" &lt;&lt; endl; }     else {cout &lt;&lt; "dva" &lt;&lt; endl; }     return 0; }</pre>  | odin               |
| 2  | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) { int a,b; float c; a=3; b=2; c=a/b;     switch (c) {         case 1 : cout &lt;&lt; "C++"; break;         case 1.5: cout &lt;&lt; "Программа"; break;         case 2 : cout &lt;&lt; "Пауза"; break;         case 2.5: cout &lt;&lt; "Hello"; break; }     return 0; }</pre> | Ошибка в программе |
| 3  | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {     int a; a=1500;     if (a%2==0) {         a=a/100;         if (a/3==500) {             if (a%4==3) { cout &lt;&lt; "Студент"; }             cout &lt;&lt; "Привет"; }         cout &lt;&lt; "Привет Студент"; }     return 0; }</pre>                                    | Привет Студент     |
| 4  | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {     int a,b,c,d;     a=3; b=2; c=4;     d=a+b/2*c;     cout &lt;&lt; d &lt;&lt; endl;     return 0; }</pre>   | 7                  |

|   |   |                    |
|---|---|--------------------|
| 5 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main() { int a,b,c; double d;   a=3; b=2; c=4;   d=b/c*sqrt(c)/pow(a,b);   cout &lt;&lt; d &lt;&lt; endl;   return 0; }</pre>  | ошибка в программе |
| 6 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main() { double a,b,c,d;   a=3; b=2; c=4;   d=b/c*sqrt(c)/pow(a,b);   swap(a,d);   cout &lt;&lt; d &lt;&lt; endl;   return 0; }</pre>  | ошибка в программе |
| 7 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; #include &lt;cmath&gt; using namespace std; int main( ) {   int a,b,c; double d;   a=0; b=1; c=4;   d=b/c*sqrt(c)/pow(a,b);   swap(a,d);   cout &lt;&lt; d &lt;&lt; endl;   return 0; }</pre>   | 3                  |
| 8 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main ( ) {   int a,b,c; a=3; b=4; c=8;   bool e= a&gt;=b &amp;&amp; c&lt;=b;   if (e) {     if (e%11==0)     { if (a==3)       { cout &lt;&lt; "C++"; }       cout &lt;&lt; "Программист";     }     cout &lt;&lt; "Программирование";   }   return 0; }</pre> | Ничего не выйдет   |

|    |   |                  |
|----|---|------------------|
| 9  | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main() { int a,b,c;   a=3; b=4; c=8;   bool e= a&lt;=b &amp;&amp; c&gt;=b;   if (e)   { if (e%11==0)     { if (a==3)       { cout &lt;&lt; "C++"; }       cout &lt;&lt; "программист";     }     cout &lt;&lt; "программирование";   }   return 0; }</pre> | программирование |
| 10 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; #include &lt;cmath&gt; using namespace std; int main( ){   int a,b,c; double d;   a=0; b=2; c=1;   d=(a+b)/c+pow(b,a)/b;   cout &lt;&lt; d &lt;&lt; endl;   return 0; }</pre>   | 2,5              |
| 11 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; #include &lt;cmath&gt; using namespace std; int main( ) {   int a,b,c; double d;   a=0; b=2; c=1;   d=pow(a+(b+2*c)/2,2)/(a+2*b);   cout &lt;&lt; d &lt;&lt; endl;   return 0; }</pre>  | 1                |
| 12 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {   int a,b,c;   a=4; b=8; c=0;   bool e= a&gt;b    b&gt;c;   cout &lt;&lt; e &lt;&lt; endl;   return 0; }</pre>   | 1                |

|    |  |                         |
|----|--|-------------------------|
| 13 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main() {     short d; double a,b,c;     a=1.5; b=3; c=2.3;     d=a+b+c;     cout &lt;&lt; d &lt;&lt; endl;     return 0; }</pre>  | 6                       |
| 14 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main() {     short a,b,c; a=3.8; b=2.2; c=1.5;     if (b+c==3) {         if (a+b==5) {             if (a+c==4) {                 cout &lt;&lt; "программа"; }             cout &lt;&lt; "урок"; }         cout &lt;&lt; "закончен"; }     return 0; }</pre> | программа урок закончен |
| 15 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main() {     short a,b,c;     float d; a=10; b=3; c=9;     d=(a+c+3*b)/a;     cout &lt;&lt; d &lt;&lt; endl;     return 0; }</pre>  | 2                       |
| 16 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main() { int a,c; a=5; c=a/4;   switch (c)   { case 1:     case 3: cout &lt;&lt; "1"; break;     case 5: cout &lt;&lt; "2"; break;     default: cout &lt;&lt; "3";   }   return 0; }</pre>  | 1                       |

|    |   |    |
|----|---|----|
| 17 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {     int a,b,c;     a=5;     b=12;     c=b/a;     switch (c)     { case 1:       case 3: cout &lt;&lt; "10"; break;       case 5: cout &lt;&lt; "15"; break;       default: cout &lt;&lt; "20"; }     return 0; }</pre> | 20 |
| 18 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main() {     int q=0;     string s="hello";     if (s[0]=='m')     {         q=q++;     }     cout &lt;&lt; q++;     return 0; }</pre>   | 0  |
| 19 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {     int a,b,q=0;     a=1.2; b=2;     if (b+a==3) {         if (a==2) {             q=q++;         }         q++;     }     cout &lt;&lt; q++;     return 0; }</pre>  | 1  |

|    |  |                    |
|----|--|--------------------|
| 20 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {     a=10;     b=2;     if (a/b==5)     {         if (a==10)         {             if (b==2)             { cout &lt;&lt; " 0 "; return 0;}             cout &lt;&lt; " 1 "; return 0;}             cout &lt;&lt; " 2 ";}     }     return 0;} </pre> | ошибка в программе |
| 21 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {     int a,b,c; a=10; b=5; c=7;     bool e = a&gt;=b &amp;&amp; c!=b    a&lt;=c;     cout &lt;&lt; e &lt;&lt; endl;     return 0; } </pre>   | 1                  |
| 22 | Какая структура используется для чтения из файла в консоль?  | ifstream           |
| 23 | Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?   | ofstream           |
| 24 | Какой спецификатор используется для записи в файл после ключевого слова ios :: ?   | out                |
| 25 | Какой спецификатор используется для чтения из файла после ключевого слова ios :: ?   | in                 |
| 26 | Какой спецификатор используется для записи в конец файла после ключевого слова ios :: ?  | app                |
| 27 | <p>Укажите объект класса в следующей программе:</p> <pre>class Fakultet {     public:     string nomi;   }; int main( ){ Fakultet kif; kif.nomi= "AT servis"; cout&lt;&lt;kif.nomi; } </pre>   | kif                |
| 28 | <p>Укажите переменную класса в следующей программе:</p> <pre>class Fakultet {     public:     string nomi;   }; int main( ){ Fakultet kif; kif.nomi= "AT servis"; cout&lt;&lt;kif.nomi; } </pre>   | nomi               |



|    |  |            |
|----|--|------------|
| 29 | <p>Укажите функцию класса в следующей программе:</p> <pre>class Fakultet {     public: string nomi; }; int main() {     Fakultet kif;     kif.nomi= "АТ servis";     cout&lt;&lt;kif.nomi; }</pre>   | не имеет   |
| 30 | <p>Какой символ был пропущено при создании данного класса?</p> <pre>class Fakultet {     public:         string nomi;  } int main() {     Fakultet kif;     kif.nomi= "АТ servis";     cout&lt;&lt;kif.nomi; }</pre>   | ;          |
| 31 | <p>Какую задачу выполняет «name» в данном классе?</p> <pre>class Person {     public: string name; int age;     void print() {         cout &lt;&lt; "Имя : " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl;         cout &lt;&lt; "Возраст : " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl; } };</pre> | переменная |
| 32 | <p>Какую задачу выполняет «age» в данном классе?</p> <pre>class Person {     public: string name; int age;     void print() {         cout &lt;&lt; "Имя : " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl;         cout &lt;&lt; "Возраст : " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl; } };</pre>  | переменная |
| 33 | <p>Какую задачу выполняет «print» в данном классе?</p> <pre>class person {     public: string name; int age;     void print() {         cout &lt;&lt; "Имя: " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl;         cout &lt;&lt; "Возраст : " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl; } };</pre> | функция    |
| 34 | <p>Определите тип функции в данном классе.</p> <pre>class person {     public : string name; int age;     void print() {         cout &lt;&lt; "Имя : " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl;         cout &lt;&lt; "Возраст: " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl; } };</pre>        | void       |

|    |   |         |
|----|---|---------|
| 35 | <p>В каком спецификаторе объявлена переменная «a» в данном классе?</p> <pre> class person { private: string name;  int age; public: void set(string a, int b){     name = a;  age = b; } void print( ) { cout &lt;&lt; "Имя : " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl; cout &lt;&lt; "Возраст : " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl;} };</pre>   | Public  |
| 36 | <p>В каком спецификаторе объявлена переменная «age» в данном классе?</p> <pre> class person { private: string name;  int age; public: void set(string a, int b){     name = a;  age = b; } void print( ) { cout &lt;&lt; "Имя : " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl; cout &lt;&lt; "Возраст : " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl;} };</pre> | Private |
| 37 | <p>В каком спецификаторе объявлена переменная «b» в данном классе?</p> <pre> class person { private: string name;  int age; public: void set(string a, int b){     name = a;  age = b; } void print( ) { cout &lt;&lt; "Имя : " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl; cout &lt;&lt; "Возраст : " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl;} };</pre>   | Public  |
| 38 | <p>В каком спецификаторе объявлена функция «set» в данном классе?</p> <pre> class person { private: string name;  int age; public: void set(string a, int b){     name = a;  age = b; } void print( ) { cout &lt;&lt; "Имя : " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl; cout &lt;&lt; "Возраст : " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl;} };</pre>    | Public  |

|    |  |         |
|----|--|---------|
| 39 | <p>В каком спецификаторе объявлена переменная «Value» в данном классе?</p> <pre>class Func { float Value; void F(int x, float a, float b, float s){ a=cos(x); b=sqrt(b*x); s=sin(-x); Value=a*x*x+b*x+s; } };</pre>  | Private |
| 40 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Yuza{float a; float b; public: int Y(int x){ a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){ a=x; b=y; return a*b;}}; int main (){ Yuza T; cout&lt;&lt;T.Y(5,2)&lt;&lt;endl; return 0;}</pre>                         | 10      |
| 41 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Yuza{float a; float b; public: int Y(int x){ a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){ a=x; b=y; return a*b;}}; int main (){ Yuza T; cout&lt;&lt;T.Y(5.2)&lt;&lt;endl; return 0;}</pre>                         | 25      |
| 42 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Yuza{float a; float b; public: int Y(int x){ a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){ a=x; b=y; return a*b;}}; int main (){ Yuza T; cout&lt;&lt;T.Y(1.2,2)&lt;&lt;endl; return 0;}</pre>                       | 2.4     |
| 43 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Yuza{float a; float b; public: int Y(int x){a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){a=x; b=y; return a*b;}}; int main (){ Yuza T; cout&lt;&lt;T.Y(1,2.2)&lt;&lt;endl; return 0;}</pre>                         | 2.2     |
| 44 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x, double y){a=x; b=y; cout&lt;&lt;a+b&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout&lt;&lt;a*b&lt;&lt;endl;} }; int main ( ) { calc T; T.cl(3, 2); return 0; }</pre> | 6       |

|    |   |      |
|----|---|------|
| 45 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x, double y){a=x; b=y; cout&lt;&lt;a+b&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout&lt;&lt;a*b&lt;&lt;endl;} }; int main () { calc T; T.cl( 3. , 2. ); return 0; }</pre>  | 5    |
| 46 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x, double y){a=x; b=y; cout&lt;&lt;a+b&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout&lt;&lt;a*b&lt;&lt;endl;} }; int main () { calc T; T.cl(6.28 , 2. ); return 0; }</pre> | 8,28 |
| 47 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x, double y){a=x; b=y; cout&lt;&lt;a+b&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout&lt;&lt;a*b&lt;&lt;endl;} }; int main () { calc T; T.cl(6,2); return 0; }</pre>        | 12   |
| 48 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout&lt;&lt;a+a&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout&lt;&lt;a-b&lt;&lt;endl;} }; int main () { calc T; T.cl(6,2); return 0; }</pre>                       | 4    |
| 49 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout&lt;&lt;a+a&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout&lt;&lt;a-b&lt;&lt;endl;} }; int main () { calc T; T.cl(6.2); return 0; }</pre>                       | 12.4 |
| 50 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout&lt;&lt;a+a&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout&lt;&lt;a-b&lt;&lt;endl;} }; int main () { calc T; T.cl(4,3); return 0; }</pre>                       | 1    |

|    |  |   |
|----|--|---|
| 51 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout&lt;&lt;a+a&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout&lt;&lt;a-b&lt;&lt;endl;} }; int main () { calc T; T.cl(5.1,3.2); return 0; }</pre>  | 2 |
| 52 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Kattasi{ float a,b,c; public: int max( int x1, int y1 ){a=x1; b=y1; return a&lt;b?a:(b&lt;c?b:c); } double max(double x2, double y2, double z2){ a=x2; b=y2; c=z2; return a&gt;b?a:(b&gt;c?b:c);} }; int main (){ Kattasi T; cout&lt;&lt;T.max(5, 7); return 0; }</pre>  | 5 |
| 53 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Kattasi{ float a,b,c; public: int max( int x1, int y1 ){a=x1; b=y1; return a&lt;b?a:(b&lt;c?b:c); } double max(double x2, double y2, double z2){ a=x2; b=y2; c=z2; return a&gt;b?a:(b&gt;c?b:c);} }; int main (){ Kattasi T; cout&lt;&lt;T.max(2.1,6); return 0; }</pre> | 2 |
| 54 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Kattasi{ float a,b,c; public: int max( int x1, int y1 ){a=x1; b=y1; return a&lt;b?a:b; } float max(float x2, float y2, float z2){ a=x2; b=y2; c=z2; return a&gt;b?a:(b&gt;c?b:c);} }; int main (){ Kattasi T; cout&lt;&lt;T.max(5,7,4); return 0; }</pre>                | 7 |

|    |   |    |
|----|---|----|
| 55 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Kattasi{ float a,b,c; public: int max( int x1, int y1 ){a=x1; b=y1; return a&lt;b?a:b; } float max(float x2, float y2, float z2){ a=x2; b=y2; c=z2; return a&gt;b?a:(b&gt;c?b:c);} }; int main (){ Kattasi T; cout&lt;&lt;T.max(1.9,2); return 0; }</pre> | 1  |
| 56 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; template &lt; typename T &gt; T katta( T a, T b ){ if (a&gt;b) return a; else return b;} int main ( ) { cout&lt;&lt;katta('a', 'b'); return 0;}</pre>   | b  |
| 57 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; template &lt;class T&gt; T add(T a, T b){ return a; b; } int main( ){ cout&lt;&lt;add &lt;int&gt;(21,56) &lt;&lt;endl; return 0;}</pre>   | 21 |
| 58 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; template &lt; typename T &gt; T katta( T a, T b ){ if (a&gt;b) return a; else return b;} int main ( ) { cout&lt;&lt;katta(string("as"), string("ac")); return 0; }</pre>  | as |

|    |  |      |
|----|--|------|
| 59 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; template &lt;class T&gt; T add(T a, T b){ return a+b; } int main( ) { cout&lt;&lt;add &lt;float&gt;(2.1,3.2) &lt;&lt;endl; return 0;}</pre>  | 5.3  |
| 60 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; template &lt;class T&gt; class my{ T a, b; public: my(T x, T y){ a = x; b = y;} T add(){return a + b;} }; int main(){ my &lt;string&gt; d("ab", "cd"); cout &lt;&lt; d.add(); return 0;}</pre>   | abcd |
| 61 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; template &lt;class T&gt; T M (T a, T b){ return a&gt;b?a:b;} int main () { cout&lt;&lt;M &lt;int&gt;(4+3,6-1); return 0;}</pre>  | 7    |
| 62 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; template &lt;typename T&gt; T a1(T a, T b){return a + b;} template &lt;class T&gt; T a2(T a, T b){return a&gt;b?a:b;} int main(){ cout&lt;&lt;a1(8,4)+a2&lt;double&gt;(3.3,7.); return 0;}</pre> | 19   |

|    |  |   |
|----|--|---|
| 63 | Найдите результат программы:<br>#include <iostream><br>using namespace std;<br>template <typename T><br>T a1(T a, T b){return a + b;}<br>template <class T><br>T a2(T a, T b){return a>b?a:b;}<br>int main(){<br>cout<<a1(34,64); a2<double>(3.3,7.2);<br>return 0;} | 98  |
| 64 | Найдите результат программы:<br>#include <iostream><br>using namespace std;<br>template <typename T><br>T a1(T a, T b){return a + b;}<br>template <class T><br>T a2(T a, T b){return a>b?a:b;}<br>int main(){<br>cout<<a1(15,17)-a2<double>(3,7);<br>return 0;}      | 25  |
| 65 | Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?  | Label1->Caption = "текст";                                  |
| 66 | Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?   | Edit1->Text = "текст";                                      |
| 67 | Дано переменные типа int a=5, b=8, c=a+b; Что нужно сделать чтобы значение "c" вывести в Label1?   | Label1->Caption=IntToStr(c);                                |
| 68 | Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?  | Button1->Visible=false;                                     |
| 69 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, информация в Edit1 перешел в Label1 в C++ Builder?   | Label1->Caption=Edit1->Text;                                |
| 70 | Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:   | MainMenu  |
| 71 | Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:   | PopupMenu   |
| 72 | Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:  | if (CheckBox1->Checked==true)<br>ShowMessage("Выбрано");    |
| 73 | Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:   | if (RadioButton1->Checked==true)<br>ShowMessage("Выбрано"); |
| 74 | С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?  | Edit  |
| 75 | Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?   | Edit1->ReadOnly=true;                                       |



|    |  |                                      |
|----|--|--------------------------------------|
| 76 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?  | Button2->Visible=false;              |
| 77 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?  | Edit1->Visible=false;                |
| 78 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?   | Label1->Visible=false;               |
| 79 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?  | Button1->Visible=false;              |
| 80 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?   | Button2->Enabled=false;              |
| 81 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?  | Label1->Enabled=false;               |
| 82 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал неактивным?   | Button1->Enabled=false;              |
| 83 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?   | Edit1->Enabled=false;                |
| 84 | Дано переменные типа int a=4 и b=6 и только один компонент Button1. Написать программу которая вычислит сумму a+b и выведет его на Form1:  | ShowMessage(a+b);                    |
| 85 | Дано переменные типа int x=10 и y=15. Написать программу которая вычислит сумму x+y и выведет его заголовку Form1:   | Form1->Caption=x+y;                  |
| 86 | Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?   | Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);  |
| 87 | Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?   | Form1->Height=StrToInt(Edit1->Text); |
| 88 | Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий ?  | Form1->Color=clBlue;                 |
| 89 | Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовка формы) менялась на значение написанную на Edit1?  | Form1->Caption>Edit1->Text;          |
| 90 | Найдите результат функции:<br>int x=16;<br>void baho(int a)<br>{ int a=17; return x;}. // Здесь "x" глобальная переменная  | 16                                   |
| 91 | Найдите результат функции:<br>int x=16;<br>int baho(int a){ a=17; return x;}   | 16                                   |
| 92 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b ){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b ){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b ){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b ){ return a/b;}<br>найдите:<br>tana3(a,b)+tana2(a,b)+tana4(b,a)+2*tana1(b,a)=?<br>При int a=2,b=4; | 20                                   |

|    |   |    |
|----|---|----|
| 93 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b){ return a/b;}<br>найдите:<br>tana3(a,b)+tana2(a,b)+tana4(b,a)-2*tana1(b,a)+1=? При int a=3,b=6;                           | 0  |
| 94 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите:<br>tana3(a,b)+2*tana2(a,b)-tana4(b,a)+2*tana1(b,a)=? при int a=3,b=6;                              | 26 |
| 95 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите:<br>tana3(a,b)+tana2(a,b)-2*tana4(b,a)+tana1(b,a)=? при int a=4,b=8;                                | 36 |
| 96 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите:<br>tana3(a,b)-tana2(a,b)+tana4(b,a)+tana1(b,a)=? При int a=4,b=8;                                  | 50 |
| 97 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите:<br>tana3(a,b)+4*tana2(a,b)+tana4(b,a)+tana1(b,a)=? При int a=4,b=8;                                | 30 |
| 98 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите:<br>tana3(a,b)+3*tana2(a,b)+2*tana4(b,a)+tana1(b,a)=? При int a=4,b=8;                              | 40 |
| 99 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите:<br>$\frac{1}{4}$ *tana3(a,b)+ $\frac{1}{2}$ *tana2(a,b)+2*tana4(b,a)+tana1(b,a)=? При int a=4,b=8; | 22 |

|     |   |    |
|-----|---|----|
| 100 | <p>Дано следующие функции:</p> <pre>int tana1(int a,int b){return a+b;} int tana2(int a,int b){ return a-b; } int tana3(int a,int b){ return a*b;} int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите: tana3(a,b)+tana2(a,b)+tana4(b,a)+tana1(b,a)=? при int a=4,b=8;</pre>                   | 46 |
| 101 | <p>Дано следующие функции:</p> <pre>int tana1(int a,int b){return a+b;} int tana2(int a,int b){ return a-b; } int tana3(int a,int b){ return a*b;} int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите: tana3(a,b)-2*tana2(a,b)+2*tana4(b,a)+tana1(b,a)=? При int a=4,b=8;</pre>               | 56 |
| 102 | <p>Дано следующие функции:</p> <pre>int tana1(int a,int b){return a+b;} int tana2(int a,int b){ return a-b; } int tana3(int a,int b){ return a*b;} int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите: 1/2*tana3(a,b)+tana2(a,b)+2*tana4(b,a)+tana1(b,a)=? При int a=4,b=8;</pre>             | 28 |
| 103 | <p>Дано следующие функции:</p> <pre>int tana1(int a,int b){return a+b;} int tana2(int a,int b){ return a-b; } int tana3(int a,int b){ return a*b;} int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите: 1/32*tana3(a,b)+1/4*tana2(a,b)+1/2*tana4(b,a)+1/12*tana1(b,a)=? При int a=4,b=8;</pre> | 2  |
| 104 | <p>Дано следующие функции:</p> <pre>int tana1(int a,int b){return a+b;} int tana2(int a,int b){ return a-b; } int tana3(int a,int b){ return a*b;} int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите: (tana3(a,b)+2*tana2(a,b))/(tana4(b,a)*tana1(b,a))=? При int a=4,b=8;</pre>             | 1  |
| 105 | <p>Дано следующие функции:</p> <pre>int tana1(int a,int b){return a+b;} int tana2(int a,int b){ return a-b; } int tana3(int a,int b){ return a*b;} int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите: tana3(a,b)-tana2(a,b)+2*tana4(b,a)+tana1(b,a)=? При int a=4,b=8;</pre>                 | 52 |
| 106 | <p>Дано следующие функции:</p> <pre>int tana1(int a,int b){return a+b;} int tana2(int a,int b){ return a-b; } int tana3(int a,int b){ return a*b;} int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите: (-1)*tana3(a,b)+tana2(a,b)+2*tana4(b,a)+tana1(b,a)=? При int a=4,b=8;</pre>            | -4 |

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 107 | Дано следующие функции:<br><code>int tana1(int a,int b){return a+b;}</code><br><code>int tana2(int a,int b){ return a-b; }</code><br><code>int tana3(int a,int b){ return a*b;}</code><br><code>int tana4(int a,int b){ return a/b;}</code> найдите:<br><code>tana3(a,b)+3*tana2(a,b)+ tana4(b,a)+tana1(b,a)=?</code> При <code>int a=4,b=8;</code>        | 34 |
| 108 | Дано следующие функции:<br><code>int tana1(int a,int b){return a+b;}</code><br><code>int tana2(int a,int b){ return a-b; }</code><br><code>int tana3(int a,int b){ return a*b;}</code><br><code>int tana4(int a,int b){ return a/b;}</code> найдите:<br><code>2*tana3(a,b)+1.5*tana2(a,b)+ tana4(b,a)+tana1(b,a)=?</code> При <code>int a=4,b=8;</code>    | 72 |
| 109 | Дано следующие функции:<br><code>int tana1(int a,int b){return a+b;}</code><br><code>int tana2(int a,int b){ return a-b; }</code><br><code>int tana3(int a,int b){ return a*b;}</code><br><code>int tana4(int a,int b){ return a/b;}</code> найдите:<br><code>1.5*tana3(a,b)+12*tana2(a,b)+2*tana4(b,a)+tana1(b,a)=?</code> При <code>int a=4,b=8;</code>  | 16 |
| 110 | Дано следующие функции:<br><code>int tana1(int a,int b){return a+b;}</code><br><code>int tana2(int a,int b){ return a-b; }</code><br><code>int tana3(int a,int b){ return a*b;}</code><br><code>int tana4(int a,int b){ return a/b;}</code> найдите:<br><code>0.5*tana3(a,b)+2*tana2(a,b)+tana4(b,a)+1.5*tana1(b,a)=?</code> При <code>int a=4,b=8;</code> | 28 |
| 111 | Дано следующие функции:<br><code>int tana1(int a,int b){return a+b;}</code><br><code>int tana2(int a,int b){ return a-b; }</code><br><code>int tana3(int a,int b){ return a*b;}</code><br><code>int tana4(int a,int b){ return a/b;}</code> найдите:<br><code>tana3(a,b)-2* tana2(a,b)+ tana4(b,a)+tana1(b,a)=?</code> При <code>int a=4,b=8;</code>       | 54 |
| 112 | Найдите результат программы:<br><code>int main( ) {a=0;For (int i=0;i&lt;2;i++){a=a+i;}cout&lt;&lt;a;}</code>  | 1  |
| 113 | Найдите результат программы:<br><code>int main(){a=0;for (int i=0;i&lt;=2;i++)</code><br><code>{a=a+i;}cout&lt;&lt;a;}</code>  | 3  |
| 114 | Сколько раз выполнится цикл?<br><code>For (int i=0; i&lt;4; i++)</code>  | 4  |
| 115 | Сколько раз выполнится цикл?<br><code>For (int i=0; i&lt;=4; i++)</code>   | 5  |
| 116 | Найдите результат программы:<br><code>int main()</code><br><code>{a=2;for (int i=1;i&lt;=2;i++)</code><br><code>{a=a+i;}</code><br><code>cout&lt;&lt;a;}</code>  | 5  |

|     |  |                    |
|-----|--|--------------------|
| 117 | Найдите результат программы:<br><pre>int main( ) {a=3;for (int i=1;i&lt;=3;i++) {a=a+i;}cout&lt;&lt;a;}</pre>  | 9                  |
| 118 | Найдите результат программы:<br><pre>int main( ) {    int q;cin&gt;&gt;q;   if(q&gt;0)   {     int t=33;   }   cout&lt;&lt;t&lt;&lt;endl; return 0;}</pre> | ошибка в программе |
| 119 | Найдите результат программы:<br><pre>int g=3; g+=4; g-=2; cout&lt;&lt;g&lt;&lt;endl;</pre>   | 5                  |
| 120 | Найдите результат программы:<br><pre>#define amal(x)(x+x*2) cout&lt;&lt;amal(2 * 3);</pre>   | 18                 |
| 121 | Найдите результат программы:<br><pre>cout &lt;&lt; double(12/5);</pre>   | 2                  |
| 122 | Найдите результат программы:<br><pre>#define amal(x) x * x int a=4; cout&lt;&lt;amal(a++);</pre>   | 20                 |

| TR | Savol  | Javob1 |
|----|--|--------|
| 1  | <p>n=8 найдите результат программы:</p> <pre> int n, s = 0; cout &lt;&lt; "n="; cin &gt;&gt; n; for (int i = 0; i &lt;= n; i = i + 2) s += i; cout &lt;&lt; s &lt;&lt; endl; </pre>            | 20     |
| 2  | <p>n=9 найдите результат программы:</p> <pre> int n, s = 0; cout &lt;&lt; "n="; cin &gt;&gt; n; for (int i = 0; i &lt;= n; i++) if (i % 2==1) s += i; cout &lt;&lt; s &lt;&lt; endl; </pre>    | 25     |
| 3  | <p>n=10 найдите результат программы:</p> <pre> int n, s = 0; cout &lt;&lt; "n="; cin &gt;&gt; n; for (int i = 1; i &lt;= n; i++) if (n % i == 0) s += i; cout &lt;&lt; s &lt;&lt; endl; </pre> | 18     |
| 4  | <p>n=15 найдите результат программы:</p> <pre> int n, s = 0; cout &lt;&lt; "n="; cin &gt;&gt; n; for (int i = 1; i &lt;= n; i++) if (n % i == 0) s += 1; cout &lt;&lt; s &lt;&lt; endl; </pre> | 4      |
| 5  | <p>n=5 найдите результат программы:</p> <pre> int n, s = 0; cout &lt;&lt; "n="; cin &gt;&gt; n; for (int i = 1; i &lt;= n; i++) s *= i; cout &lt;&lt; s &lt;&lt; endl; </pre>                  | 0      |
| 6  | <p>n=6 найдите результат программы:</p> <pre> int n, s = 1; cout &lt;&lt; "n="; cin &gt;&gt; n; for (int i = 1; i &lt;= n; i++) s *= i; cout &lt;&lt; s &lt;&lt; endl; </pre>                  | 720    |

|    |   |     |
|----|---|-----|
| 7  | <p>n=12 найдите результат программы:</p> <pre> int n, s = 0; cout &lt;&lt; "n="; cin &gt;&gt; n; for (int i = 2; i &lt;= n; i++) {     bool b = true;     for (int j = 2; j &lt; i; j++)         if (i % j == 0)         {             b = false;             break;         }     if ( b ) s += i; } cout &lt;&lt; s &lt;&lt; endl; </pre> | 28  |
| 8  | <p>n=15 найдите результат программы:</p> <pre> int n, s = 0; cout &lt;&lt; "n="; cin &gt;&gt; n; for (int i = 1; i &lt;= n; i++) {     int k = 0;     for (int j = 1; j &lt; i; j++)         if (i % j == 0) k++;     if ( k == 1 ) s += i; } cout &lt;&lt; s &lt;&lt; endl; </pre>   | 41  |
| 9  | <p>n=8 найдите результат программы:</p> <pre> int n, s = 1, i = 2; cout &lt;&lt; "n="; cin &gt;&gt; n; for (int k = 1; k &lt;= n; k++)     s *= i; cout &lt;&lt; s &lt;&lt; endl; </pre>  | 256 |
| 10 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre> #include &lt;iostream&gt; #include &lt;cmath&gt; using namespace std; int main( ){     int a,b,c; double d;     a=0; b=2; c=1;     d=(a+b)/c+pow(b,a)/b;     cout &lt;&lt; d &lt;&lt; endl;     return 0; } </pre>   | 2,5 |

|    |   |                       |
|----|---|-----------------------|
| 11 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; #include &lt;cmath&gt; using namespace std; int main( ) {     int a,b,c; double d;     a=0; b=2; c=1;     d=pow(a+(b+2*c)/2,2)/(a+2*b);     cout &lt;&lt; d &lt;&lt; endl;     return 0; }</pre>  | 1                     |
| 12 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {     int a,b,c;     a=4; b=8; c=0;     bool e= a&gt;b    b&gt;c;     cout &lt;&lt; e &lt;&lt; endl;     return 0; }</pre>   | 1                     |
| 13 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {     short d; double a,b,c;     a=1.5; b=3; c=2.3;     d=a+b+c;     cout &lt;&lt; d &lt;&lt; endl;     return 0; }</pre>  | 6                     |
| 14 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {     short a,b,c; a=3.8; b=2.2; c=1.5;     if (b+c==3) {         if (a+b==5) {             if (a+c==4) {                 cout &lt;&lt; "программа"; }                 cout &lt;&lt; "урок"; }                 cout &lt;&lt; "закончен"; }     return 0; }</pre> | программаурокзакончен |



|    |  |    |
|----|--|----|
| 15 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main() {     short a,b,c;     float d; a=10; b=3; c=9;     d=(a+c+3*b)/a;     cout &lt;&lt; d &lt;&lt; endl;     return 0; }</pre>  | 2  |
| 16 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main() { int a,c; a=5; c=a/4;   switch (c)   { case 1:     case 3: cout &lt;&lt; "1"; break;     case 5: cout &lt;&lt; "2"; break;     default: cout &lt;&lt; "3";   }   return 0; }</pre>                                      | 1  |
| 17 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main() {     int a,b,c;     a=5;     b=12;     c=b/a;     switch (c)     { case 1:       case 3: cout &lt;&lt; "10"; break;       case 5: cout &lt;&lt; "15"; break;       default: cout &lt;&lt; "20"; }     return 0; }</pre> | 20 |
| 18 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main() {     int q=0;     string s="hello";     if (s[0]=='m')     {         q=q++;     }     cout &lt;&lt; q++;     return 0; }</pre>  | 0  |

|    |  |                    |
|----|--|--------------------|
| 19 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {     int a,b,q=0;     a=1.2; b=2;     if (b+a==3) {         if (a==2) {             q=q++;         }         q++;     }     cout &lt;&lt; q++; return 0; }</pre>   | 1                  |
| 20 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {     a=10;     b=2;     if (a/b==5)     {         if (a==10)         {             if (b==2)             { cout &lt;&lt; " 0 "; return 0;}             cout &lt;&lt; " 1 "; return 0;}         cout &lt;&lt; " 2 " ;} return 0;}</pre> | ошибка в программе |
| 21 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {     int a,b,c; a=10; b=5; c=7;     bool e = a&gt;=b &amp;&amp; c!=b    a&lt;=c;     cout &lt;&lt; e &lt;&lt; endl; return 0; }</pre>  | 1                  |
| 22 | Какая структура используется для чтения из файла в консоль?  | ifstream           |
| 23 | Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?   | ofstream           |
| 24 | Какой спецификатор используется для записи в файл после ключевого слова ios :: ?   | out                |
| 25 | Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова ios :: ?   | in                 |
| 26 | Какой спецификатор используется для записи в конец файла после ключевого слова ios :: ?  | app                |

|    |   |            |
|----|---|------------|
| 27 | <p>Укажите объект класса в следующей программе:</p> <pre>class Fakultet {     public:         string nomi;    }; int main( ){     Fakultet kif;     kif.nomi= "АТ servis";     cout&lt;&lt;kif.nomi; }</pre>  | kif        |
| 28 | <p>Укажите переменную класса в следующей программе:</p> <pre>class Fakultet {     public:         string nomi;    }; int main( ){     Fakultet kif;     kif.nomi= "АТ servis";     cout&lt;&lt;kif.nomi; }</pre>                                      | nomi       |
| 29 | <p>Укажите функцию класса в следующей программе:</p> <pre>class Fakultet {     public: string nomi; }; int main( ){     Fakultet kif;     kif.nomi= "АТ servis";     cout&lt;&lt;kif.nomi; }</pre>  | не имеет   |
| 30 | <p>Какой символ был пропущено при создании данного класса?</p> <pre>class Fakultet {     public:         string nomi;    } int main( ){     Fakultet kif;     kif.nomi= "АТ servis";     cout&lt;&lt;kif.nomi; }</pre>                                | ;          |
| 31 | <p>Какую задачу выполняет «name» в данном классе?</p> <pre>class Person { public: string name; int age; void print( ) {     cout &lt;&lt; "Имя : " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl;     cout &lt;&lt; "Возраст : " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl; } };</pre> | переменная |
| 32 | <p>Какую задачу выполняет «age» в данном классе?</p> <pre>class Person { public: string name; int age; void print( ) {     cout &lt;&lt; "Имя : " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl;     cout &lt;&lt; "Возраст : " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl; } };</pre>  | переменная |
| 33 | <p>Какую задачу выполняет «print» в данном классе?</p> <pre>class person { public: string name; int age; void print( ){     cout &lt;&lt; "Имя: " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl;     cout &lt;&lt; "Возраст : " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl; } };</pre>  | функция    |

|    |  |         |
|----|--|---------|
| 34 | <p>Определите тип функции в данном классе.</p> <pre>class person { public : string name;  int age; void print( ) { cout &lt;&lt; "Имя : " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl; cout &lt;&lt; "Возраст: " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl; } };</pre>  | void    |
| 35 | <p>В каком спецификаторе объявлена переменная «a» в данном классе?</p> <pre>class person { private: string name;  int age; public: void set(string a, int b){     name = a; age = b; } void print( ) { cout &lt;&lt; "Имя : " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl; cout &lt;&lt; "Возраст : " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl;} };</pre>    | Public  |
| 36 | <p>В каком спецификаторе объявлена переменная «age» в данном классе?</p> <pre>class person { private: string name;  int age; public: void set(string a, int b){     name = a; age = b; } void print( ) { cout &lt;&lt; "Имя : " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl; cout &lt;&lt; "Возраст : " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl; } };</pre> | Private |
| 37 | <p>В каком спецификаторе объявлена переменная «b» в данном классе?</p> <pre>class person { private: string name;  int age; public: void set(string a, int b){     name = a; age = b; } void print( ) { cout &lt;&lt; "Имя : " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl; cout &lt;&lt; "Возраст : " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl; } };</pre>   | Public  |

|    |   |         |
|----|---|---------|
| 38 | <p>В каком спецификаторе объявлена функция «set» в данном классе?</p> <pre> class person { private: string name;  int age; public: void set(string a, int b){     name = a;  age = b; } void print( ) { cout &lt;&lt; "Имя : " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl; cout &lt;&lt; "Возраст : " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl; } };</pre> | Public  |
| 39 | <p>В каком спецификаторе объявлена переменная «Value» в данном классе?</p> <pre> class Func { float Value; void F(int x, float a, float b, float s){ a=cos(x); b=sqrt(b*x); s=sin(-x); Value=a*x*x+b*x+s; } };</pre>  | Private |
| 40 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre> #include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Yuza{float a; float b; public: int Y(int x){ a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){ a=x; b=y; return a*b;}}; int main (){ Yuza T; cout&lt;&lt;T.Y(5,2)&lt;&lt;endl; return 0;}</pre>                                     | 10      |
| 41 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre> #include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Yuza{float a; float b; public: int Y(int x){ a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){ a=x; b=y; return a*b;}}; int main (){ Yuza T; cout&lt;&lt;T.Y(5.2)&lt;&lt;endl; return 0;}</pre>                                     | 25      |
| 42 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre> #include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Yuza{float a; float b; public: int Y(int x){ a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){ a=x; b=y; return a*b;}}; int main (){ Yuza T; cout&lt;&lt;T.Y(1.2,2)&lt;&lt;endl; return 0;}</pre>                                   | 2.4     |
| 43 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre> #include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Yuza{float a; float b; public: int Y(int x){a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){a=x; b=y; return a*b;}}; int main (){ Yuza T; cout&lt;&lt;T.Y(1,2.2)&lt;&lt;endl; return 0;}</pre>                                     | 2.2     |

|    |  |      |
|----|--|------|
| 44 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x, double y){a=x; b=y; cout&lt;&lt;a+b&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout&lt;&lt;a*b&lt;&lt;endl;} }; int main ( ) { calc T; T.cl(3, 2); return 0; }</pre>       | 6    |
| 45 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x, double y){a=x; b=y; cout&lt;&lt;a+b&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout&lt;&lt;a*b&lt;&lt;endl;} }; int main ( ) { calc T; T.cl( 3. , 2. ); return 0; }</pre>  | 5    |
| 46 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x, double y){a=x; b=y; cout&lt;&lt;a+b&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout&lt;&lt;a*b&lt;&lt;endl;} }; int main ( ) { calc T; T.cl(6.28 , 2. ); return 0; }</pre> | 8,28 |
| 47 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x, double y){a=x; b=y; cout&lt;&lt;a+b&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout&lt;&lt;a*b&lt;&lt;endl;} }; int main ( ) { calc T; T.cl(6,2); return 0; }</pre>        | 12   |
| 48 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout&lt;&lt;a+a&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout&lt;&lt;a-b&lt;&lt;endl;} }; int main ( ) { calc T; T.cl(6,2); return 0; }</pre>                       | 4    |
| 49 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout&lt;&lt;a+a&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout&lt;&lt;a-b&lt;&lt;endl;} }; int main ( ) { calc T; T.cl(6.2); return 0; }</pre>                       | 12.4 |

|    |  |   |
|----|--|---|
| 50 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout&lt;&lt;a+a&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout&lt;&lt;a-b&lt;&lt;endl;} }; int main () { calc T; T.cl(4,3); return 0; }</pre>  | 1 |
| 51 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout&lt;&lt;a+a&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout&lt;&lt;a-b&lt;&lt;endl;} }; int main () { calc T; T.cl(5.1,3.2); return 0; }</pre>  | 2 |
| 52 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Kattasi{ float a,b,c; public: int max( int x1, int y1 ){a=x1; b=y1; return a&lt;b?a:(b&lt;c?b:c); } double max(double x2, double y2, double z2){ a=x2; b=y2; c=z2; return a&gt;b?a:(b&gt;c?b:c);} }; int main (){ Kattasi T; cout&lt;&lt;T.max(5, 7); return 0; }</pre>  | 5 |
| 53 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Kattasi{ float a,b,c; public: int max( int x1, int y1 ){a=x1; b=y1; return a&lt;b?a:(b&lt;c?b:c); } double max(double x2, double y2, double z2){ a=x2; b=y2; c=z2; return a&gt;b?a:(b&gt;c?b:c);} }; int main (){ Kattasi T; cout&lt;&lt;T.max(2.1,6); return 0; }</pre> | 2 |

|    |   |    |
|----|---|----|
| 54 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Kattasi{ float a,b,c; public: int max( int x1, int y1 ){a=x1; b=y1; return a&lt;b?a:b; } float max(float x2, float y2, float z2){ a=x2; b=y2; c=z2; return a&gt;b?a:(b&gt;c?b:c);} }; int main (){ Kattasi T; cout&lt;&lt;T.max(5,7,4); return 0; }</pre> | 7  |
| 55 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Kattasi{ float a,b,c; public: int max( int x1, int y1 ){a=x1; b=y1; return a&lt;b?a:b; } float max(float x2, float y2, float z2){ a=x2; b=y2; c=z2; return a&gt;b?a:(b&gt;c?b:c);} }; int main (){ Kattasi T; cout&lt;&lt;T.max(1.9,2); return 0; }</pre> | 1  |
| 56 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; template &lt; typename T &gt; T katta( T a, T b ){ if (a&gt;b) return a; else return b;} int main ( ) { cout&lt;&lt;katta('a', 'b'); return 0;}</pre>   | b  |
| 57 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; template &lt;class T&gt; T add(T a, T b){ return a; b; } int main( ){ cout&lt;&lt;add &lt;int&gt;(21,56) &lt;&lt;endl; return 0;}</pre>   | 21 |



|    |  |      |
|----|--|------|
| 58 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; template &lt; typename T &gt; T katta( T a, T b ){ if (a&gt;b) return a; else return b;} int main ( ) { cout&lt;&lt;katta(string("as"), string("ac")); return 0; }</pre>                       | as   |
| 59 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; template &lt;class T&gt; T add(T a, T b){ return a+b; } int main( ){ cout&lt;&lt;add &lt;float&gt;(2.1,3.2) &lt;&lt;endl; return 0;}</pre>   | 5.3  |
| 60 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; template &lt;class T&gt; class my{ T a, b; public: my(T x, T y){ a = x; b = y;} T add(){return a + b;} }; int main(){ my &lt;string&gt; d("ab", "cd"); cout &lt;&lt; d.add(); return 0;}</pre> | abcd |
| 61 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; template &lt;class T&gt; T M (T a, T b){ return a&gt;b?a:b;} int main ( ) { cout&lt;&lt;M &lt;int&gt;(4+3,6-1); return 0;}</pre>   | 7    |

|    |  |                               |
|----|--|-------------------------------|
| 62 | Найдите результат программы:<br>#include <iostream><br>using namespace std;<br>template <typename T><br>T a1(T a, T b){return a + b;}<br>template <class T><br>T a2(T a, T b){return a>b?a:b;}<br>int main(){<br>cout<<a1(8,4)+a2<double>(3.3,7.);<br>return 0;}<br>     | 19                            |
| 63 | Найдите результат программы:<br>#include <iostream><br>using namespace std;<br>template <typename T><br>T a1(T a, T b){return a + b;}<br>template <class T><br>T a2(T a, T b){return a>b?a:b;}<br>int main(){<br>cout<<a1(34,64); a2<double>(3.3,7.2);<br>return 0;}<br> | 98                            |
| 64 | Найдите результат программы:<br>#include <iostream><br>using namespace std;<br>template <typename T><br>T a1(T a, T b){return a + b;}<br>template <class T><br>T a2(T a, T b){return a>b?a:b;}<br>int main(){<br>cout<<a1(15,17)-a2<double>(3,7);<br>return 0;}<br>      | 25                            |
| 65 | Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?  | Label1->Caption =<br>"текст"; |
| 66 | Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?   | Edit1->Text =<br>"текст";     |
| 67 | Дано переменные типа int a=5, b=8, c=a+b; Что нужно сделать чтобы значение "c" вывести в Label1?   | Label1->Caption=IntToStr(c);  |
| 68 | Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?  | Button1->Visible=false;       |
| 69 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, информация в Edit1 перешел в Label1 в C++ Builder?   | Label1->Caption=Edit1->Text;  |
| 70 | Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:   | MainMenu                      |
| 71 | Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:   | PopupMenu                     |

|    |   |   |
|----|---|---|
| 72 | Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:     | if (CheckBox1->Checked==true)<br>ShowMessage("Выбрано");    |
| 73 | Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:  | if (RadioButton1->Checked==true)<br>ShowMessage("Выбрано"); |
| 74 | С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?   | Edit  |
| 75 | Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?  | Edit1->ReadOnly=true;                                       |
| 76 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?   | Button2->Visible=false;                                     |
| 77 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?   | Edit1->Visible=false;                                       |
| 78 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?  | Label1->Visible=false;                                      |
| 79 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?   | Button1->Visible=false;                                     |
| 80 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?  | Button2->Enabled=false;                                     |
| 81 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?   | Label1->Enabled=false;                                      |
| 82 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал неактивным?  | Button1->Enabled=false;                                     |
| 83 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?  | Edit1->Enabled=false;                                       |
| 84 | Дано переменные типа int a=4 и b=6 и только один компонент Button1. Написать программу которая вычислит сумму a+b и выведет его на Form1: | ShowMessage(a+b);   |
| 85 | Дано переменные типа int x=10 и y=15. Написать программу которая вычислит сумму x+y и выведет его заголовку Form1:                        | Form1->Caption=x+y;   |
| 86 | Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?                                    | Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);                         |
| 87 | Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?                                    | Form1->Height=StrToInt(Edit1->Text);                        |
| 88 | Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий ?   | Form1->Color=clBlue;  |
| 89 | Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовка формы) менялась на значение написанную на Edit1?       | Form1->Caption>Edit1->Text;                                 |
| 90 | Найдите результат функции:<br>int x=16;<br>void baho(int a)<br>{ int a=17; return x;}. // Здесь "x" глобальная переменная                 | 16  |

|    |  |    |
|----|--|----|
| 91 | Найдите результат функции:<br>int x=16;<br>int baho(int a){ a=17; return x;}   | 16 |
| 92 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b){ return a/b;}<br>найдите:<br>tana3(a,b)+tana2(a,b)+tana4(b,a)+2*tana1(b,a)=?<br>При int a=2,b=4; | 20 |
| 93 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b){ return a/b;}<br>найдите:<br>tana3(a,b)+tana2(a,b)+tana4(b,a)-2*tana1(b,a)+1=? При int a=3,b=6;  | 0  |
| 94 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите:<br>tana3(a,b)+2*tana2(a,b)-tana4(b,a)+2*tana1(b,a)=? при int a=3,b=6;     | 26 |
| 95 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите:<br>tana3(a,b)+tana2(a,b)-2*tana4(b,a)+tana1(b,a)=? при int a=4,b=8;       | 36 |
| 96 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите:<br>tana3(a,b)-tana2(a,b)+tana4(b,a)+tana1(b,a)=? При int a=4,b=8;         | 50 |
| 97 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите:<br>tana3(a,b)+4*tana2(a,b)+tana4(b,a)+tana1(b,a)=? При int a=4,b=8;       | 30 |
| 98 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите:<br>tana3(a,b)+3*tana2(a,b)+2*tana4(b,a)+tana1(b,a)=? При int a=4,b=8;     | 40 |

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 99  | Дано следующие функции:<br><code>int tana1(int a,int b){return a+b;}</code><br><code>int tana2(int a,int b){ return a-b; }</code><br><code>int tana3(int a,int b){ return a*b;}</code><br><code>int tana4(int a,int b){ return a/b;}</code> найдите:<br>$\frac{1}{4} * \text{tana3}(a,b) + \frac{1}{2} * \text{tana2}(a,b) + 2 * \text{tana4}(b,a) + \text{tana1}(b,a) = ?$ При <code>int a=4,b=8;</code>                              | 22 |
| 100 | Дано следующие функции:<br><code>int tana1(int a,int b){return a+b;}</code><br><code>int tana2(int a,int b){ return a-b; }</code><br><code>int tana3(int a,int b){ return a*b;}</code><br><code>int tana4(int a,int b){ return a/b;}</code> найдите:<br>$\text{tana3}(a,b) + \text{tana2}(a,b) + \text{tana4}(b,a) + \text{tana1}(b,a) = ?$ при <code>int a=4,b=8;</code>  | 46 |
| 101 | Дано следующие функции:<br><code>int tana1(int a,int b){return a+b;}</code><br><code>int tana2(int a,int b){ return a-b; }</code><br><code>int tana3(int a,int b){ return a*b;}</code><br><code>int tana4(int a,int b){ return a/b;}</code> найдите:<br>$\text{tana3}(a,b) - 2 * \text{tana2}(a,b) + 2 * \text{tana4}(b,a) + \text{tana1}(b,a) = ?$ При <code>int a=4,b=8;</code>  | 56 |
| 102 | Дано следующие функции:<br><code>int tana1(int a,int b){return a+b;}</code><br><code>int tana2(int a,int b){ return a-b; }</code><br><code>int tana3(int a,int b){ return a*b;}</code><br><code>int tana4(int a,int b){ return a/b;}</code> найдите:<br>$\frac{1}{2} * \text{tana3}(a,b) + \text{tana2}(a,b) + 2 * \text{tana4}(b,a) + \text{tana1}(b,a) = ?$ При <code>int a=4,b=8;</code>  | 28 |
| 103 | Дано следующие функции:<br><code>int tana1(int a,int b){return a+b;}</code><br><code>int tana2(int a,int b){ return a-b; }</code><br><code>int tana3(int a,int b){ return a*b;}</code><br><code>int tana4(int a,int b){ return a/b;}</code> найдите:<br>$\frac{1}{32} * \text{tana3}(a,b) + \frac{1}{4} * \text{tana2}(a,b) + \frac{1}{2} * \text{tana4}(b,a) + \frac{1}{12} * \text{tana1}(b,a) = ?$<br>При <code>int a=4,b=8;</code> | 2  |
| 104 | Дано следующие функции:<br><code>int tana1(int a,int b){return a+b;}</code><br><code>int tana2(int a,int b){ return a-b; }</code><br><code>int tana3(int a,int b){ return a*b;}</code><br><code>int tana4(int a,int b){ return a/b;}</code> найдите:<br>$(\text{tana3}(a,b) + 2 * \text{tana2}(a,b)) / (\text{tana4}(b,a) * \text{tana1}(b,a)) = ?$ При <code>int a=4,b=8;</code>  | 1  |
| 105 | Дано следующие функции:<br><code>int tana1(int a,int b){return a+b;}</code><br><code>int tana2(int a,int b){ return a-b; }</code><br><code>int tana3(int a,int b){ return a*b;}</code><br><code>int tana4(int a,int b){ return a/b;}</code> найдите:<br>$\text{tana3}(a,b) - \text{tana2}(a,b) + 2 * \text{tana4}(b,a) + \text{tana1}(b,a) = ?$ При <code>int a=4,b=8;</code>  | 52 |

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 106 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите:<br>$(-1)*tana3(a,b)+tana2(a,b)+2*tana4(b,a)+tana1(b,a)=?$ При int a=4,b=8;    | -4 |
| 107 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите:<br>$tana3(a,b)+3*tana2(a,b)+ tana4(b,a)+tana1(b,a)=?$ При int a=4,b=8;        | 34 |
| 108 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите:<br>$2*tana3(a,b)+1.5*tana2(a,b)+ tana4(b,a)+tana1(b,a)=?$ При int a=4,b=8;    | 72 |
| 109 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите:<br>$1.5*tana3(a,b)+12*tana2(a,b)+2*tana4(b,a)+tana1(b,a)=?$ При int a=4,b=8;  | 16 |
| 110 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите:<br>$0.5*tana3(a,b)+2*tana2(a,b)+tana4(b,a)+1.5*tana1(b,a)=?$ При int a=4,b=8; | 28 |
| 111 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b){ return a/b;} найдите:<br>$tana3(a,b)-2* tana2(a,b)+ tana4(b,a)+tana1(b,a)=?$ При int a=4,b=8;       | 54 |
| 112 | Найдите результат программы:<br>int main( ) {a=0;For (int i=0;i<2;i++){a=a+i;} cout<<a;}   | 1  |
| 113 | Найдите результат программы:<br>int main(){a=0;for (int i=0;i<=2;i++)<br>{a=a+i;}cout<<a;}   | 3  |
| 114 | Сколько раз выполнится цикл?<br>For (int i=0; i<4; i++)  | 4  |
| 115 | Сколько раз выполнится цикл?<br>For (int i=0; i<=4; i++)   | 5  |

|     |  |                    |
|-----|--|--------------------|
| 116 | Найдите результат программы:<br><pre>int main() {a=2;for (int i=1;i&lt;=2;i++) {a=a+i;} cout&lt;&lt;a;}</pre>  | 5                  |
| 117 | Найдите результат программы:<br><pre>int main( ) {a=3;for (int i=1;i&lt;=3;i++) {a=a+i;}cout&lt;&lt;a;}</pre>  | 9                  |
| 118 | Найдите результат программы:<br><pre>int main( ) {    int q;cin&gt;&gt;q;   if(q&gt;0)   {     int t=33;   }   cout&lt;&lt;t&lt;&lt;endl; return 0;}</pre> | ошибка в программе |
| 119 | Найдите результат программы:<br><pre>int g=3; g+=4; g-=2; cout&lt;&lt;g&lt;&lt;endl;</pre>   | 5                  |
| 120 | Найдите результат программы:<br><pre>#define amal(x)(x+x*2) cout&lt;&lt;amal(2 * 3);</pre>   | 18                 |
| 121 | Найдите результат программы:<br><pre>cout &lt;&lt; double(12/5);</pre>   | 2                  |
| 122 | Найдите результат программы:<br><pre>#define amal(x) x * x int a=4; cout&lt;&lt;amal(a++);</pre>   | 20                 |

1. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

✓ Edit1->Visible=false;

2. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, информация в Edit1 перешел в Label1 в C++ Builder?

✓ Label1->Caption=Edit1->Text;

3. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

✓ if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

4. Чему равно значение в после выполнения фрагмента a=10;y=5; switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }

✓ 4

5. Чему будет равна переменная a, после выполнения этого кода int a; for(a = 0; a < 10; a++) {}?

✓ 10

6. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

✓ Button2->Visible=false;

7. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

✓ Edit1->Text = "текст";

8. Все конструкторы класса ...

✓ имеют разное число формальных параметров



9. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

---

✓ Label1->Caption = "текст";

10. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова ios :: ?

---

✓ in

11. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

---

✓ конструктором

12. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

---

✓ ifstream

13. Какой спецификатор используется для записи в файл после ключевого слова ios :: ?

---

✓ out

14. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?

---

✓ Form1->Height=StrToInt(Edit1->Text);

15. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

---

✓ Button2->Enabled=false;

16. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

---

✓ PopupMenu

17. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

---

✓ Button1->Visible=false;

18. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

---

✓ Edit

19. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

---

✓ Button1->Enabled=false;

20. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2 \cdot x + 1.7)$ ?

---

✓ 7

21. Объекты могут быть ...

---

✓ классового типа

22. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

---

✓ Label1->Visible=false;

23. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

---

✓ Edit1->ReadOnly=true;

24. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:

---

✓ if (RadioButton1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

25. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

---

✓ ofstream

26. Открытые секции класса имеют метки ...

✓ public

27. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

✓ с помощью объектов

28. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

✓ Form1->Color=clBlue;

29. Дано переменные типа int a=5, b=8, c=a+b; Что нужно сделать чтобы значеие "c" вывести в Label1?

✓ Label1->Caption=IntToStr(c);

30. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

✓ Button1->Visible=false;

|                  |                                    |
|------------------|------------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Промежуточный контроль             |
| <b>Talaba</b>    | ISAQJONOV JAVLONBEK VALIJON O'G'LI |
| <b>Boshlandi</b> | 29.01.2023 23:07                   |
| <b>Tugadi</b>    | 29.01.2023 23:21                   |
| <b>To'g'ri</b>   | 30                                 |
| <b>Foiz</b>      | 98.3                               |

1. Чему равно значение в после выполнения фрагмента `a=10;y=5; switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }`

✓ 4

2. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова `ios` :: ?

✓ in

3. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

✗ ofstream

4. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

✓ MainMenu

5. Дано переменные типа `int x=10` и `y=15`. Написать программу которая вычислит сумму `x+y` и выведет его заголовку Form1:

✓ `Form1->Caption=x+y;`

6. Дано переменные типа `int a=5, b=8, c=a+b`; Что нужно сделать чтобы значеие "c" вывести в Label1?

✓ `Label1->Caption=IntToStr(c);`

7. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

✓ `Edit1->ReadOnly=true;`

8. Все конструкторы класса ...

✓ имеют разное число формальных параметров

9. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

---

✓ Edit1->Text = "текст";

10. Чему равно значение y, если `int y=0; if(y) y=2; else if(++y>0) y=7;`

---

✓ 7

11. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

---

✓ Edit1->Enabled=false;

12. Чему будет равна переменная a, после выполнения этого кода `int a; for(a = 0; a < 10; a++) {}`?

---

✓ 10

13. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

---

✓ с помощью объектов

14. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

---

✓ Label1->Visible=false;

15. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

---

✓ Button1->Visible=false;

16. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

---

✓ Button1->Visible=false;

17. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

---

✓ ofstream

18. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

✓ Button1->Enabled=false;

19. Открытые секции класса имеют метки ...

✓ public

20. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

✓ Button2->Visible=false;

21. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:

✓ if (RadioButton1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

22. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

✓ Edit1->Visible=false;

23. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

✓ Edit

24. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

✓ Button2->Enabled=false;

25. Дано переменные типа int a=4 и b=6 и только один компонент Button1. Написать программу которая вычислит сумму a+b и выведет его на Form1:

✓ ShowMessage(a+b);

26. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовок формы) менялась на значение написанную на Edit1?

✓ Form1->Caption=Edit1->Text;

27. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2*x+1.7)$ ?

✓ 7

28. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

✓ конструктором

29. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?

✓ Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);

30. Какой спецификатор используется для записи в файл после ключевого слова ios :: ?

✓ out

|           |                                    |
|-----------|------------------------------------|
| Topshiriq | Промежуточный контроль             |
| Talaba    | QODIROV NODIRBEK MIRZAZOXID O'G'LI |
| Boshlandi | 28.01.2023 16:26                   |
| Tugadi    | 28.01.2023 16:51                   |
| To'g'ri   | 29                                 |
| Foiz      | 95.0                               |

1. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

✓ `if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");`

2. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

✓ `Label1->Visible=false;`

3. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

✓ `ofstream`

4. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

✓ `Edit`

5. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

✓ `MainMenu`

6. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

✓ `Edit1->Visible=false;`

7. Чему равно значение выражения ( $x$  - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2*x+1.7)$ ?

✓ 7

8. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

✓ с помощью объектов

9. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?



✓ `Edit1->ReadOnly=true;`

10. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

✓ `Button1->Enabled=false;`

11. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

✓ `Form1->Color=clBlue;`

12. Дано переменные типа `int` `x=10` и `y=15`. Написать программу которая вычислит сумму `x+y` и выведет его заголовку Form1:

✓ `Form1->Caption=x+y;`

13. Какой спецификатор используется для записи в файл после ключевого слова `ios` :: ?

✓ `out`

14. Дано переменные типа `int` `a=4` и `b=6` и только один компонент Button1. Написать программу которая вычислит сумму `a+b` и выведет его на Form1:

✓ `ShowMessage(a+b);`

15. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?

✓ `Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);`

16. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова `ios` :: ?

✓ `in`

17. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовка формы) менялась на значение написанную на Edit1?

✓ Form1->Caption=Edit1->Text;

18. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

✓ PopupMenu

19. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

✓ конструктором

20. Открытые секции класса имеют метки ...

✓ public

21. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

✓ Button2->Visible=false;

22. Все конструкторы класса ...

✓ имеют разное число формальных параметров

23. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

✗ Label1->Caption = "текст";

24. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:

✓ if (RadioButton1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

25. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2 \cdot x + 1.7)$ ?

✓ 7

26. Дано переменные типа `int a=5, b=8, c=a+b`; Что нужно сделать чтобы значеие "с" вывести в Label1?

✓ `Label1->Caption=IntToStr(c);`

27. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

✓ `Label1->Caption = "текст";`

28. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✓ `while (1) x=y`

29. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✓ `while (1) x=y`

30. Подключение программ стандартных функций из заголовочных файлов выполняет ...

✗ другая программа

|                  |                                       |
|------------------|---------------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Промежуточный контроль                |
| <b>Talaba</b>    | QOBILJONOV KAMOLIDDIN KOMILJON O'G'LI |
| <b>Boshlandi</b> | 27.01.2023 22:19                      |
| <b>Tugadi</b>    | 27.01.2023 22:45                      |
| <b>To'g'ri</b>   | 28                                    |
| <b>Foiz</b>      | 91.7                                  |

Чему будет равна переменная a, после выполнения этого кода int a;  
for(a = 0; a < 10; a++) {}?  
**10**

Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?  
**Edit1->Enabled=false;**

Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?  
**Button1->Visible=false;**

Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?  
**Button1->Visible=false;**

Подключение программ стандартных функций из заголовочных файлов выполняет ...  
**Препроцессор**

Открытые секции класса имеют метки ...  
**public**

Пусть x = 1, y = 0.5. Каким из операторов заданный бесконечный цикл?  
**while (1) x=y**

Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:  
**if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");**

Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?  
**Form1->Height=StrToInt(Edit1->Text);**

Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовка формы) менялась на значение написанную на Edit1?  
**Form1->Caption=Edit1->Text;**

Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:  
**MainMenu**

Дано переменные типа `int x=10` и `y=15`. Написать программу которая вычислит сумму `x+y` и выведет его заголовку Form1:  
`Form1->Caption=Int(x+y);`

Все конструкторы класса ...  
иметь одинаковое только число формальных параметров

Чему равно значение выражения (`x` - целое) `x=3.4; int f = (2*x+1.7)?`  
8

Что нужно сделать чтобы при клике на `Button1`, компонент `Edit1` стал невидимым?  
`Edit1->Visible=true;`

Начальные значения данным-членам класса присваиваются функцией класса

С помощью каких компонентов в `C++ Builder` можно вести переменные из клавиатуры?  
`Button`

Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?  
`stream`

Пусть `x = 1, y = 0.5`. Каким из операторов заданный бесконечный цикл?  
`while (x==y) x=y`

Что нужно сделать чтобы при клике на `Button1`, компонент `Label1` стал невидимым?  
`Label1->Visible=true;`

Вне класса к членам из открытой секции есть доступ с помощью функций членов класса

Что нужно сделать чтобы в `Edit1` запретить ввод информации?  
`Edit1->ReadOnly==true;`

Что нужно сделать чтобы при клике на `Button1`, компонент `Button2` стал невидимым?  
`Button1->Visible=true;`

Чему равно значение выражения (`x` - целое) `x=3.4; int f = (2*x+1.7)?`  
75

Что нужно сделать чтобы при клике на `Button1`, информация в `Edit1` перешел в `Label1` в `C++ Builder`?  
`Edit1->Caption=Label1->Text;`

Дано переменные типа `int a=5, b=8, c=a+b`; Что нужно сделать чтобы значеие "`c`" вывести в `Label1`?  
`Label1->Caption=FloatToStr(c);`

Объекты могут быть ...  
без типа

Какой спецификатор используется для записи в файл после  
ключевого слова ios :: ?  
app

Чему равно значение y, если int y=0; if(y) y=2; else if(++y>0) y=7?  
2

Чему равно значение y после выполнения фрагмента a=10;y=5;  
switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1;  
break; default: y=1; }  
5

| TR | Savol  | Javob1             |
|----|--|--------------------|
| 1  | Найдите результат программы после компиляции:<br><pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ){     short a,b; double c;     a=3; b=2; c=a/b;     if (c==1) {cout &lt;&lt; "odin" &lt;&lt; endl; }     else {cout &lt;&lt; "dva" &lt;&lt; endl; }     return 0; }</pre>  | odin               |
| 2  | Найдите результат программы после компиляции:<br><pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) { int a,b; float c; a=3; b=2; c=a/b;     switch (c) {         case 1 : cout &lt;&lt; "C++"; break;         case 1.5: cout &lt;&lt; "Программа"; break;         case 2 : cout &lt;&lt; "Пауза"; break;         case 2.5: cout &lt;&lt; "Hello"; break; }     return 0; }</pre> | Ошибка в программе |
| 3  | Найдите результат программы после компиляции:<br><pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {     int a; a=1500;     if (a%2==0) {         a=a/100;         if (a/3==500) {             if (a%4==3) { cout &lt;&lt; "Студент"; }             cout &lt;&lt; "Привет"; }         cout &lt;&lt; "Привет Студент"; }     return 0; }</pre>                                    | Привет Студент     |
| 4  | Найдите результат программы после компиляции:<br><pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {     int a,b,c,d;     a=3; b=2; c=4;     d=a+b/2*c;     cout &lt;&lt; d &lt;&lt; endl;     return 0; }</pre>   | 7                  |

|   |   |                    |
|---|---|--------------------|
| 5 | Найдите результат программы после компиляции:<br><pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main() { int a,b,c; double d;   a=3; b=2; c=4;   d=b/c*sqrt(c)/pow(a,b);   cout &lt;&lt; d &lt;&lt; endl;   return 0; }</pre>  | ошибка в программе |
| 6 | Найдите результат программы после компиляции:<br><pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main() { double a,b,c,d;   a=3; b=2; c=4;   d=b/c*sqrt(c)/pow(a,b);   swap(a,d);   cout &lt;&lt; d &lt;&lt; endl;   return 0; }</pre>  | ошибка в программе |
| 7 | Найдите результат программы после компиляции:<br><pre>#include &lt;iostream&gt; #include &lt;cmath&gt; using namespace std; int main( ){   int a,b,c; double d;   a=0; b=1; c=4;   d=b/c*sqrt(c)/pow(a,b);   swap(a,d);   cout &lt;&lt; d &lt;&lt; endl;   return 0; }</pre>  | 3                  |
| 8 | Найдите результат программы после компиляции:<br><pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main ( ) { int a,b,c; a=3; b=4; c=8;   bool e= a&gt;=b &amp;&amp; c&lt;=b;   if (e) {     if (e%11==0)     { if (a==3)       { cout &lt;&lt; "C++"; }       cout &lt;&lt; "Программист";     }     cout &lt;&lt; "Программирование";   }   return 0; }</pre> | Ничего не выйдет   |



|    |   |                  |
|----|---|------------------|
| 9  | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main() { int a,b,c;   a=3; b=4; c=8;   bool e= a&lt;=b &amp;&amp; c&gt;=b;   if (e)   { if (e%11==0)     { if (a==3)       { cout &lt;&lt; "C++"; }       cout &lt;&lt; "программист";     }     cout &lt;&lt; "программирование";   }   return 0; }</pre> | программирование |
| 10 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; #include &lt;cmath&gt; using namespace std; int main( ){   int a,b,c; double d;   a=0; b=2; c=1;   d=(a+b)/c+pow(b,a)/b;   cout &lt;&lt; d &lt;&lt; endl;   return 0; }</pre>   | 2,5              |
| 11 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; #include &lt;cmath&gt; using namespace std; int main( ) {   int a,b,c; double d;   a=0; b=2; c=1;   d=pow(a+(b+2*c)/2,2)/(a+2*b);   cout &lt;&lt; d &lt;&lt; endl;   return 0; }</pre>  | 1                |
| 12 | <p>Найдите результат программы после компиляции:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {   int a,b,c;   a=4; b=8; c=0;   bool e= a&gt;b    b&gt;c;   cout &lt;&lt; e &lt;&lt; endl;   return 0; }</pre>   | 1                |

|    |   |                           |
|----|---|---------------------------|
| 13 | Найдите результат программы после компиляции:<br><pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {     short d; double a,b,c;     a=1.5; b=3; c=2.3;     d=a+b+c;     cout &lt;&lt; d &lt;&lt; endl; return 0; }</pre>  | 6                         |
| 14 | Найдите результат программы после компиляции:<br><pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {     short a,b,c; a=3.8; b=2.2; c=1.5;     if (b+c==3) {         if (a+b==5) {             if (a+c==4) {                 cout &lt;&lt; "программа"; }             cout &lt;&lt; "урок"; }         cout &lt;&lt; "закончен"; } return 0; }</pre> | программаурокзакон<br>чен |
| 15 | Найдите результат программы после компиляции:<br><pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {     short a,b,c;     float d; a=10; b=3; c=9;     d=(a+c+3*b)/a;     cout &lt;&lt; d &lt;&lt; endl; return 0; }</pre>  | 2                         |
| 16 | Найдите результат программы после компиляции:<br><pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main() { int a,c; a=5; c=a/4;     switch (c)     { case 1:         case 3: cout &lt;&lt; "1"; break;         case 5: cout &lt;&lt; "2"; break;         default: cout &lt;&lt; "3";     } return 0; }</pre>   | 1                         |

|    |   |    |
|----|---|----|
| 17 | <div>Найдите результат программы после компиляции:</div> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {     int a,b,c;     a=5;     b=12;     c=b/a;     switch (c)     { case 1:       case 3: cout &lt;&lt; "10"; break;       case 5: cout &lt;&lt; "15"; break;       default: cout &lt;&lt; "20"; }     return 0; }</pre> | 20 |
| 18 | <div>Найдите результат программы после компиляции:</div> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main() {     int q=0;     string s="hello";     if (s[0]=='m')     {         q=q++;     }     cout &lt;&lt; q++;     return 0; }</pre>   | 0  |
| 19 | <div>Найдите результат программы после компиляции:</div> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {     int a,b,q=0;     a=1.2; b=2;     if (b+a==3) {         if (a==2) {             q=q++;         }         q++;     }     cout &lt;&lt; q++;     return 0; }</pre>  | 1  |

|    |  |                    |
|----|--|--------------------|
| 20 | Найдите результат программы после компиляции:<br><pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {     a=10;     b=2;     if (a/b==5)     {         if (a==10)         {             if (b==2)             { cout &lt;&lt; " 0 "; return 0;}             cout &lt;&lt; " 1 "; return 0;}         cout &lt;&lt; " 2 ";}     return 0;} </pre> | ошибка в программе |
| 21 | Найдите результат программы после компиляции:<br><pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; int main( ) {     int a,b,c; a=10; b=5; c=7;     bool e = a&gt;=b &amp;&amp; c!=b    a&lt;=c;     cout &lt;&lt; e &lt;&lt; endl;     return 0; } </pre>   | 1                  |
| 22 | Какая структура используется для чтения из файла в консоль?  | ifstream           |
| 23 | Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?   | ofstream           |
| 24 | Какой спецификатор используется для записи в файл после ключевого слова ios :: ?   | out                |
| 25 | Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова ios :: ?   | in                 |
| 26 | Какой спецификатор используется для записи в конец файла после ключевого слова ios :: ?  | app                |
| 27 | Укажите объект класса в следующей программе:<br><pre>class Fakultet {     public:     string nomi; }; int main( ){ Fakultet kif; kif.nomi= "AT servis"; cout&lt;&lt;kif.nomi; } </pre>   | kif                |
| 28 | Укажите переменную класса в следующей программе:<br><pre>class Fakultet {     public:     string nomi; }; int main( ){ Fakultet kif; kif.nomi= "AT servis"; cout&lt;&lt;kif.nomi; } </pre>   | nomi               |

|    |  |            |
|----|--|------------|
| 29 | <p>Укажите функцию класса в следующей программе:</p> <pre>class Fakultet {     public: string nomi; };  int main( ){     Fakultet kif;     kif.nomi= "АТ servis";     cout&lt;&lt;kif.nomi; }</pre>  | не имеет   |
| 30 | <p>Какой символ был пропущено при создании данного класса?</p> <pre>class Fakultet {     public:         string nomi;   }  int main( ){     Fakultet kif;     kif.nomi= "АТ servis";     cout&lt;&lt;kif.nomi; }</pre>   | ;          |
| 31 | <p>Какую задачу выполняет «name» в данном классе?</p> <pre>class Person { public: string name; int age; void print( ) {     cout &lt;&lt; "Имя : " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl;     cout &lt;&lt; "Возраст : " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl; } };</pre>  | переменная |
| 32 | <p>Какую задачу выполняет «age» в данном классе?</p> <pre>class Person { public: string name; int age; void print( ) {     cout &lt;&lt; "Имя : " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl;     cout &lt;&lt; "Возраст : " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl; } };</pre>   | переменная |
| 33 | <p>Какую задачу выполняет «print» в данном классе?</p> <pre>class person { public: string name; int age; void print(){     cout &lt;&lt; "Имя: " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl;     cout &lt;&lt; "Возраст : " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl; } };</pre>  | функция    |
| 34 | <p>Определите тип функции в данном классе.</p> <pre>class person { public : string name; int age; void print( ) {     cout &lt;&lt; "Имя : " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl;     cout &lt;&lt; "Возраст: " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl; } };</pre>   | void       |
| 35 | <p>В каком спецификаторе объявлена переменная «a» в данном классе?</p> <pre>class person { private:     string name; int age; public:     void set(string a, int b){         name = a; age = b; }     void print( ) {         cout &lt;&lt; "Имя : " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl;         cout &lt;&lt; "Возраст : " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl;} };</pre> | Public     |

|    |  |         |
|----|--|---------|
| 36 | <p>В каком спецификаторе объявлена переменная «age» в данном классе?</p> <pre> class person { private: string name;  int age; public: void set(string a, int b){     name = a;  age = b; } void print( ) { cout &lt;&lt; "Имя : " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl; cout &lt;&lt; "Возраст : " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl; } };</pre> | Private |
| 37 | <p>В каком спецификаторе объявлена переменная «b» в данном классе?</p> <pre> class person { private: string name;  int age; public: void set(string a, int b){     name = a;  age = b; } void print( ) { cout &lt;&lt; "Имя : " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl; cout &lt;&lt; "Возраст : " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl; } };</pre>   | Public  |
| 38 | <p>В каком спецификаторе объявлена функция «set» в данном классе?</p> <pre> class person { private: string name;  int age; public: void set(string a, int b){     name = a;  age = b; } void print( ) { cout &lt;&lt; "Имя : " &lt;&lt; name &lt;&lt; endl; cout &lt;&lt; "Возраст : " &lt;&lt; age &lt;&lt; endl; } };</pre>    | Public  |
| 39 | <p>В каком спецификаторе объявлена переменная «Value» в данном классе?</p> <pre> class Func { float Value; void F(int x, float a, float b, float s){     a=cos(x);  b=sqrt(b*x); s=sin(-x);     Value=a*x*x+b*x+s; } };</pre>  | Private |
| 40 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre> #include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Yuza{ float a; float b; public: int Y(int x){ a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){ a=x; b=y; return a*b;}}; int main (){ Yuza T; cout&lt;&lt;T.Y(5,2)&lt;&lt;endl; return 0;}</pre>                                       | 10      |

|    |   |      |
|----|---|------|
| 41 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Yuza{ float a; float b; public: int Y(int x){ a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){ a=x; b=y; return a*b;}}; int main (){ Yuza T; cout&lt;&lt;T.Y(5.2)&lt;&lt;endl; return 0;}</pre>                                 | 25   |
| 42 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Yuza{ float a; float b; public: int Y(int x){ a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){ a=x; b=y; return a*b;}}; int main (){ Yuza T; cout&lt;&lt;T.Y(1.2,2)&lt;&lt;endl; return 0;}</pre>                               | 2.4  |
| 43 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Yuza{ float a; float b; public: int Y(int x){ a=x; return a*a;} float Y(float x, float y){ a=x; b=y; return a*b;}}; int main (){ Yuza T; cout&lt;&lt;T.Y(1,2.2)&lt;&lt;endl; return 0;}</pre>                               | 2.2  |
| 44 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{ float a,b; public: double cl(double x, double y){ a=x; b=y; cout&lt;&lt;a+b&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){ a=i; b=j; cout&lt;&lt;a*b&lt;&lt;endl;} }; int main ( ) { calc T; T.cl(3, 2); return 0; }</pre>       | 6    |
| 45 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{ float a,b; public: double cl(double x, double y){ a=x; b=y; cout&lt;&lt;a+b&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){ a=i; b=j; cout&lt;&lt;a*b&lt;&lt;endl;} }; int main ( ) { calc T; T.cl( 3. , 2. ); return 0; }</pre>  | 5    |
| 46 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{ float a,b; public: double cl(double x, double y){ a=x; b=y; cout&lt;&lt;a+b&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){ a=i; b=j; cout&lt;&lt;a*b&lt;&lt;endl;} }; int main ( ) { calc T; T.cl(6.28 , 2. ); return 0; }</pre> | 8,28 |

|    |  |      |
|----|--|------|
| 47 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x, double y){a=x; b=y; cout&lt;&lt;a+b&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout&lt;&lt;a*b&lt;&lt;endl;} }; int main () { calc T; T.cl(6,2); return 0; }</pre> | 12   |
| 48 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout&lt;&lt;a+a&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout&lt;&lt;a-b&lt;&lt;endl;} }; int main () { calc T; T.cl(6,2); return 0; }</pre>                | 4    |
| 49 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout&lt;&lt;a+a&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout&lt;&lt;a-b&lt;&lt;endl;} }; int main () { calc T; T.cl(6.2); return 0; }</pre>                | 12.4 |
| 50 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout&lt;&lt;a+a&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout&lt;&lt;a-b&lt;&lt;endl;} }; int main () { calc T; T.cl(4,3); return 0; }</pre>                | 1    |
| 51 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class calc{float a,b; public: double cl(double x){a=x; cout&lt;&lt;a+a&lt;&lt;endl;} int cl(int i, int j){a=i; b=j; cout&lt;&lt;a-b&lt;&lt;endl;} }; int main () { calc T; T.cl(5.1,3.2); return 0; }</pre>            | 2    |



|    |  |   |
|----|--|---|
| 52 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Kattasi{ float a,b,c; public: int max( int x1, int y1 ){a=x1; b=y1; return a&lt;b?a:(b&lt;c?b:c); } double max(double x2, double y2, double z2){ a=x2; b=y2; c=z2; return a&gt;b?a:(b&gt;c?b:c);} }; int main (){ Kattasi T; cout&lt;&lt;T.max(5, 7); return 0; }</pre>  | 5 |
| 53 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Kattasi{ float a,b,c; public: int max( int x1, int y1 ){a=x1; b=y1; return a&lt;b?a:(b&lt;c?b:c); } double max(double x2, double y2, double z2){ a=x2; b=y2; c=z2; return a&gt;b?a:(b&gt;c?b:c);} }; int main (){ Kattasi T; cout&lt;&lt;T.max(2.1,6); return 0; }</pre> | 2 |
| 54 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Kattasi{ float a,b,c; public: int max( int x1, int y1 ){a=x1; b=y1; return a&lt;b?a:b; } float max(float x2, float y2, float z2){ a=x2; b=y2; c=z2; return a&gt;b?a:(b&gt;c?b:c);} }; int main (){ Kattasi T; cout&lt;&lt;T.max(5,7,4); return 0; }</pre>                | 7 |
| 55 | <p>Найдите результат программы:</p> <pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; class Kattasi{ float a,b,c; public: int max( int x1, int y1 ){a=x1; b=y1; return a&lt;b?a:b; } float max(float x2, float y2, float z2){ a=x2; b=y2; c=z2; return a&gt;b?a:(b&gt;c?b:c);} }; int main (){ Kattasi T; cout&lt;&lt;T.max(1.9,2); return 0; }</pre>                | 1 |

|    |   |      |
|----|---|------|
| 56 | Найдите результат программы:<br><pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; template &lt; typename T &gt; T katta( T a, T b ){ if (a&gt;b) return a; else return b;} int main ( ) { cout&lt;&lt;katta('a', 'b'); return 0;}</pre>   | b    |
| 57 | Найдите результат программы:<br><pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; template &lt;class T&gt; T add(T a, T b){ return a; b; } int main( ){ cout&lt;&lt;add &lt;int&gt;(21,56) &lt;&lt;endl; return 0;}</pre>   | 21   |
| 58 | Найдите результат программы:<br><pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; template &lt; typename T &gt; T katta( T a, T b ){ if (a&gt;b) return a; else return b;} int main ( ) { cout&lt;&lt;katta(string("as"), string("ac")); return 0; }</pre>                        | as   |
| 59 | Найдите результат программы:<br><pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; template &lt;class T&gt; T add(T a, T b){ return a+b; } int main( ){ cout&lt;&lt;add &lt;float&gt;(2.1,3.2) &lt;&lt;endl; return 0;}</pre>  | 5.3  |
| 60 | Найдите результат программы:<br><pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; template &lt;class T&gt; class my{ T a, b; public: my(T x, T y){ a = x; b = y;} T add(){return a + b; } }; int main(){ my &lt;string&gt; d("ab", "cd"); cout &lt;&lt; d.add(); return 0;}</pre> | abcd |

|    |  |                                      |
|----|--|--------------------------------------|
| 61 | Найдите результат программы:<br>#include <iostream><br>using namespace std;<br>template <class T><br>T M (T a, T b){<br>return a>b?a:b;}<br>int main () {<br>cout<<M <int>(4+3,6-1);<br>return 0;}   | 7                                    |
| 62 | Найдите результат программы:<br>#include <iostream><br>using namespace std;<br>template <typename T><br>T a1(T a, T b){return a + b;}<br>template <class T><br>T a2(T a, T b){return a>b?a:b;}<br>int main(){<br>cout<<a1(8,4)+a2<double>(3.3,7.);<br>return 0;}     | 19                                   |
| 63 | Найдите результат программы:<br>#include <iostream><br>using namespace std;<br>template <typename T><br>T a1(T a, T b){return a + b;}<br>template <class T><br>T a2(T a, T b){return a>b?a:b;}<br>int main(){<br>cout<<a1(34,64); a2<double>(3.3,7.2);<br>return 0;} | 98                                   |
| 64 | Найдите результат программы:<br>#include <iostream><br>using namespace std;<br>template <typename T><br>T a1(T a, T b){return a + b;}<br>template <class T><br>T a2(T a, T b){return a>b?a:b;}<br>int main(){<br>cout<<a1(15,17)-a2<double>(3,7);<br>return 0;}      | 25                                   |
| 65 | Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?  | Label1->Caption =<br>"текст";        |
| 66 | Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?   | Edit1-> Text =<br>"текст";           |
| 67 | Дано переменные типа int a=5, b=8, c=a+b; Что нужно сделать чтобы значеие "c" вывести в Label1?  | Label1-<br>>Caption=IntToStr(c);     |
| 68 | Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?  | Button1-<br>>Visible=false;          |
| 69 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, информация в Edit1 перешел в Label1 в C++ Builder?   | Label1-<br>>Caption=Edit1-<br>>Text; |

|    |   |   |
|----|---|---|
| 70 | Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:  | MainMenu  |
| 71 | Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:  | PopupMenu   |
| 72 | Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:     | if (CheckBox1->Checked==true)<br>ShowMessage("Выбрано");    |
| 73 | Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:  | if (RadioButton1->Checked==true)<br>ShowMessage("Выбрано"); |
| 74 | С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?   | Edit  |
| 75 | Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?  | Edit1->ReadOnly=true;                                       |
| 76 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?   | Button2->Visible=false;                                     |
| 77 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?   | Edit1->Visible=false;                                       |
| 78 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?  | Label1->Visible=false;                                      |
| 79 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?   | Button1->Visible=false;                                     |
| 80 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?  | Button2->Enabled=false;                                     |
| 81 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?   | Label1->Enabled=false;                                      |
| 82 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал неактивным?  | Button1->Enabled=false;                                     |
| 83 | Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?  | Edit1->Enabled=false;                                       |
| 84 | Дано переменные типа int a=4 и b=6 и только один компонент Button1. Написать программу которая вычислит сумму a+b и выведет его на Form1: | ShowMessage(a+b);   |
| 85 | Дано переменные типа int x=10 и y=15. Написать программу которая вычислит сумму x+y и выведет его заголовку Form1:                        | Form1->Caption=x+y;   |
| 86 | Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?                                    | Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);                         |
| 87 | Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?                                    | Form1->Height=StrToInt(Edit1->Text);                        |
| 88 | Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий ?   | Form1->Color=clBlue;  |
| 89 | Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовка формы) менялась на значение написанную на Edit1?       | Form1->Caption=Edit1->Text;                                 |

|    |  |    |
|----|--|----|
| 90 | Найдите результат функции:<br>int x=16;<br>void baho(int a)<br>{ int a=17; return x;}. // Здесь “x” глобальная переменная  | 16 |
| 91 | Найдите результат функции:<br>int x=16;<br>int baho(int a){ a=17; return x;}   | 16 |
| 92 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b ){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b ){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b ){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b ){ return a/b;}<br>найдите:<br>tana3(a,b)+tana2(a,b)+tana4(b,a)+2*tana1(b,a)=?<br>При int a=2,b=4; | 20 |
| 93 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b ){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b ){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b ){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b ){ return a/b;}<br>найдите:<br>tana3(a,b)+tana2(a,b)+tana4(b,a)-2*tana1(b,a)+1=? При int a=3,b=6;  | 0  |
| 94 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b ){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b ){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b ){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b ){ return a/b;} найдите:<br>tana3(a,b)+2*tana2(a,b)-tana4(b,a)+2*tana1(b,a)=? при int a=3,b=6;     | 26 |
| 95 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b ){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b ){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b ){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b ){ return a/b;} найдите:<br>tana3(a,b)+tana2(a,b)-2*tana4(b,a)+tana1(b,a)=? при int a=4,b=8;       | 36 |
| 96 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b ){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b ){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b ){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b ){ return a/b;} найдите:<br>tana3(a,b)-tana2(a,b)+tana4(b,a)+tana1(b,a)=? При int a=4,b=8;         | 50 |
| 97 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b ){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b ){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b ){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b ){ return a/b;} найдите:<br>tana3(a,b)+4*tana2(a,b)+tana4(b,a)+tana1(b,a)=? При int a=4,b=8;       | 30 |

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 98  | Дано следующие функции:<br><code>int tana1(int a,int b ){return a+b;}</code><br><code>int tana2(int a,int b ){ return a-b; }</code><br><code>int tana3(int a,int b ){ return a*b;}</code><br><code>int tana4(int a,int b ){ return a/b;}</code> найдите:<br>$tana3(a,b)+3*tana2(a,b)+2*tana4(b,a)+tana1(b,a)=?$ При <code>int a=4,b=8;</code>  | 40 |
| 99  | Дано следующие функции:<br><code>int tana1(int a,int b ){return a+b;}</code><br><code>int tana2(int a,int b ){ return a-b; }</code><br><code>int tana3(int a,int b ){ return a*b;}</code><br><code>int tana4(int a,int b ){ return a/b;}</code> найдите:<br>$\frac{1}{4}*tana3(a,b)+\frac{1}{2}*tana2(a,b)+2*tana4(b,a)+tana1(b,a)=?$ При <code>int a=4,b=8;</code>                            | 22 |
| 100 | Дано следующие функции:<br><code>int tana1(int a,int b ){return a+b;}</code><br><code>int tana2(int a,int b ){ return a-b; }</code><br><code>int tana3(int a,int b ){ return a*b;}</code><br><code>int tana4(int a,int b ){ return a/b;}</code> найдите:<br>$tana3(a,b)+tana2(a,b)+tana4(b,a)+tana1(b,a)=?$ при <code>int a=4,b=8;</code>  | 46 |
| 101 | Дано следующие функции:<br><code>int tana1(int a,int b ){return a+b;}</code><br><code>int tana2(int a,int b ){ return a-b; }</code><br><code>int tana3(int a,int b ){ return a*b;}</code><br><code>int tana4(int a,int b ){ return a/b;}</code> найдите:<br>$tana3(a,b)-2*tana2(a,b)+2*tana4(b,a)+tana1(b,a)=?$ При <code>int a=4,b=8;</code>  | 56 |
| 102 | Дано следующие функции:<br><code>int tana1(int a,int b ){return a+b;}</code><br><code>int tana2(int a,int b ){ return a-b; }</code><br><code>int tana3(int a,int b ){ return a*b;}</code><br><code>int tana4(int a,int b ){ return a/b;}</code> найдите:<br>$\frac{1}{2}*tana3(a,b)+tana2(a,b)+2*tana4(b,a)+tana1(b,a)=?$ При <code>int a=4,b=8;</code>  | 28 |
| 103 | Дано следующие функции:<br><code>int tana1(int a,int b ){return a+b;}</code><br><code>int tana2(int a,int b ){ return a-b; }</code><br><code>int tana3(int a,int b ){ return a*b;}</code><br><code>int tana4(int a,int b ){ return a/b;}</code> найдите:<br>$\frac{1}{32}*tana3(a,b)+\frac{1}{4}*tana2(a,b)+\frac{1}{2}*tana4(b,a)+\frac{1}{12}*tana1(b,a)=?$<br>При <code>int a=4,b=8;</code> | 2  |
| 104 | Дано следующие функции:<br><code>int tana1(int a,int b ){return a+b;}</code><br><code>int tana2(int a,int b ){ return a-b; }</code><br><code>int tana3(int a,int b ){ return a*b;}</code><br><code>int tana4(int a,int b ){ return a/b;}</code> найдите:<br>$(tana3(a,b)+2*tana2(a,b))/(tana4(b,a)*tana1(b,a))=?$ При <code>int a=4,b=8;</code>  | 1  |
| 105 | Дано следующие функции:<br><code>int tana1(int a,int b ){return a+b;}</code><br><code>int tana2(int a,int b ){ return a-b; }</code><br><code>int tana3(int a,int b ){ return a*b;}</code><br><code>int tana4(int a,int b ){ return a/b;}</code> найдите:<br>$tana3(a,b)-tana2(a,b)+2*tana4(b,a)+tana1(b,a)=?$ При <code>int a=4,b=8;</code>  | 52 |

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 106 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b ){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b ){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b ){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b ){ return a/b;} найдите:<br>$(-1)*tana3(a,b)+tana2(a,b)+2*tana4(b,a)+tana1(b,a)=?$ При int a=4,b=8;    | -4 |
| 107 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b ){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b ){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b ){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b ){ return a/b;} найдите:<br>$tana3(a,b)+3*tana2(a,b)+ tana4(b,a)+tana1(b,a)=?$ При int a=4,b=8;        | 34 |
| 108 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b ){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b ){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b ){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b ){ return a/b;} найдите:<br>$2*tana3(a,b)+1.5*tana2(a,b)+ tana4(b,a)+tana1(b,a)=?$ При int a=4,b=8;    | 72 |
| 109 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b ){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b ){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b ){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b ){ return a/b;} найдите:<br>$1.5*tana3(a,b)+12*tana2(a,b)+2*tana4(b,a)+tana1(b,a)=?$ При int a=4,b=8;  | 16 |
| 110 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b ){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b ){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b ){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b ){ return a/b;} найдите:<br>$0.5*tana3(a,b)+2*tana2(a,b)+tana4(b,a)+1.5*tana1(b,a)=?$ При int a=4,b=8; | 28 |
| 111 | Дано следующие функции:<br>int tana1(int a,int b ){return a+b;}<br>int tana2(int a,int b ){ return a-b; }<br>int tana3(int a,int b ){ return a*b;}<br>int tana4(int a,int b ){ return a/b;} найдите:<br>$tana3(a,b)-2* tana2(a,b)+ tana4(b,a)+tana1(b,a)=?$ При int a=4,b=8;       | 54 |
| 112 | Найдите результат программы:<br>int main( ) {a=0;For (int i=0;i<2;i++){a=a+i;}cout<<a;}  | 1  |
| 113 | Найдите результат программы:<br>int main(){a=0;for (int i=0;i<=2;i++)<br>{a=a+i;}cout<<a;}   | 3  |
| 114 | Сколько раз выполнится цикл?<br>For (int i=0; i<4; i++)  | 4  |
| 115 | Сколько раз выполнится цикл?<br>For (int i=0; i<=4; i++)   | 5  |

|     |   |                    |
|-----|---|--------------------|
| 116 | Найдите результат программы:<br><pre>int main() {a=2;for (int i=1;i&lt;=2;i++) {a=a+i;} cout&lt;&lt;a;}</pre>                               | 5                  |
| 117 | Найдите результат программы:<br><pre>int main( ) {a=3;for (int i=1;i&lt;=3;i++) {a=a+i;}cout&lt;&lt;a;}</pre>                               | 9                  |
| 118 | Найдите результат программы:<br><pre>int main( ) { int q;cin&gt;&gt;q; if(q&gt;0) { int t=33; } cout&lt;&lt;t&lt;&lt;endl; return 0;}</pre> | ошибка в программе |
| 119 | Найдите результат программы:<br><pre>int g=3; g+=4; g-=2; cout&lt;&lt;g&lt;&lt;endl;</pre>  | 5                  |
| 120 | Найдите результат программы:<br><pre>#define amal(x)(x+x*2) cout&lt;&lt;amal(2 * 3);</pre>  | 18                 |
| 121 | Найдите результат программы:<br><pre>cout &lt;&lt; double(12/5);</pre>  | 2                  |
| 122 | Найдите результат программы:<br><pre>#define amal(x) x * x int a=4; cout&lt;&lt;amal(a++);</pre>  | 20                 |



1. Чему равно значение в после выполнения фрагмента `a=10;y=5; switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }`

✓ 4

2. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова `ios` :: ?

✓ in

3. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

✗ ofstream

4. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

✓ MainMenu

5. Дано переменные типа `int x=10` и `y=15`. Написать программу которая вычислит сумму `x+y` и выведет его заголовку Form1:

✓ `Form1->Caption=x+y;`

6. Дано переменные типа `int a=5, b=8, c=a+b`; Что нужно сделать чтобы значеие "c" вывести в Label1?

✓ `Label1->Caption=IntToStr(c);`

7. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

✓ `Edit1->ReadOnly=true;`

8. Все конструкторы класса ...

✓ имеют разное число формальных параметров

9. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

---

✓ Edit1->Text = "текст";

10. Чему равно значение y, если `int y=0; if(y) y=2; else if(++y>0) y=7;`

---

✓ 7

11. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

---

✓ Edit1->Enabled=false;

12. Чему будет равна переменная a, после выполнения этого кода `int a; for(a = 0; a < 10; a++) {}`?

---

✓ 10

13. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

---

✓ с помощью объектов

14. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

---

✓ Label1->Visible=false;

15. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

---

✓ Button1->Visible=false;

16. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

---

✓ Button1->Visible=false;

17. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

---

✓ ofstream

18. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

✓ Button1->Enabled=false;

19. Открытые секции класса имеют метки ...

✓ public

20. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

✓ Button2->Visible=false;

21. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:

✓ if (RadioButton1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

22. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

✓ Edit1->Visible=false;

23. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

✓ Edit

24. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

✓ Button2->Enabled=false;

25. Дано переменные типа int a=4 и b=6 и только один компонент Button1. Написать программу которая вычислит сумму a+b и выведет его на Form1:

✓ ShowMessage(a+b);

26. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовок формы) менялась на значение написанную на Edit1?

✓ Form1->Caption=Edit1->Text;

27. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2*x+1.7)$ ?

✓ 7

28. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

✓ конструктором

29. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?

✓ Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);

30. Какой спецификатор используется для записи в файл после ключевого слова ios :: ?

✓ out

|           |                                    |
|-----------|------------------------------------|
| Topshiriq | Промежуточный контроль             |
| Talaba    | QODIROV NODIRBEK MIRZAZOXID O'G'LI |
| Boshlandi | 28.01.2023 16:26                   |
| Tugadi    | 28.01.2023 16:51                   |
| To'g'ri   | 29                                 |
| Foiz      | 95.0                               |

1. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

✓ `if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");`

2. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

✓ `Label1->Visible=false;`

3. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

✓ `ofstream`

4. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

✓ `Edit`

5. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

✓ `MainMenu`

6. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

✓ `Edit1->Visible=false;`

7. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2 \cdot x + 1.7)$ ?

✓ 7

8. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

✓ с помощью объектов

9. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

✓ `Edit1->ReadOnly=true;`

10. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

✓ `Button1->Enabled=false;`

11. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

✓ `Form1->Color=clBlue;`

12. Дано переменные типа `int` `x=10` и `y=15`. Написать программу которая вычислит сумму `x+y` и выведет его заголовку Form1:

✓ `Form1->Caption=x+y;`

13. Какой спецификатор используется для записи в файл после ключевого слова `ios` :: ?

✓ `out`

14. Дано переменные типа `int` `a=4` и `b=6` и только один компонент Button1. Написать программу которая вычислит сумму `a+b` и выведет его на Form1:

✓ `ShowMessage(a+b);`

15. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?

✓ `Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);`

16. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова `ios` :: ?

✓ `in`

17. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовка формы) менялась на значение написанную на Edit1?

✓ Form1->Caption=Edit1->Text;

18. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

✓ PopupMenu

19. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

✓ конструктором

20. Открытые секции класса имеют метки ...

✓ public

21. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

✓ Button2->Visible=false;

22. Все конструкторы класса ...

✓ имеют разное число формальных параметров

23. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

✗ Label1->Caption = "текст";

24. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:

✓ if (RadioButton1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

25. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2 \cdot x + 1.7)$ ?

✓ 7

26. Дано переменные типа `int a=5, b=8, c=a+b`; Что нужно сделать чтобы значеие "с" вывести в Label1?

✓ `Label1->Caption=IntToStr(c);`

27. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

✓ `Label1->Caption = "текст";`

28. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✓ `while (1) x=y`

29. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✓ `while (1) x=y`

30. Подключение программ стандартных функций из заголовочных файлов выполняет ...

✗ другая программа

|                  |                                       |
|------------------|---------------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Промежуточный контроль                |
| <b>Talaba</b>    | QOBILJONOV KAMOLIDDIN KOMILJON O'G'LI |
| <b>Boshlandi</b> | 27.01.2023 22:19                      |
| <b>Tugadi</b>    | 27.01.2023 22:45                      |
| <b>To'g'ri</b>   | 28                                    |
| <b>Foiz</b>      | 91.7                                  |



1. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✗ `while (x==y) x=y`

2. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✗ `while (x==y) x=y`

3. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

✓ `ofstream`

4. Дано переменные типа `int x=10` и `y=15`. Написать программу которая вычислит сумму  $x+y$  и выведет его заголовку Form1:

✓ `Form1->Caption=x+y;`

5. Какой спецификатор используется для записи в файл после ключевого слова `ios ::` ?

✓ `out`

6. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

✓ `Label1->Caption = "текст";`

7. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова `ios ::` ?

✓ `in`

8. Чему равно значение  $y$ , если `int y=0; if(y) y=2; else if(++y>0) y=7;`

✓ 7

9. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

✗ Button1->Visible=false;

✗ Label1->Visible=false;

✓ Button1->Enabled=false;

#### 10. Открытые секции класса имеют метки ...

---

✓ public

#### 11. Все конструкторы класса ...

---

✓ имеют разное число формальных параметров

#### 12. Подключение программ стандартных функций из заголовочных файлов выполняет ...

---

✗ компилятор

#### 13. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

---

✗ if (Button1->Checked->>true) ShowMessage("Выбрано");

#### 14. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:

---

✓ if (RadioButton1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

#### 15. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

---

✗ дружественной функцией

#### 16. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

---

✓ Button2->Enabled=false;

17. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовок формы) менялась на значение написанную на Edit1?

---

✘ Form1->Caption==Edit1->Caption;

18. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2 \cdot x + 1.7)$ ?

---

✘ 9

19. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

---

✘ Button1->Enabled=false;

20. Чему равно значение в после выполнения фрагмента  $a=10; y=5$ ; `switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }`

---

✘ 5

21. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

---

✘ Edit1->Enabled=false;

22. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

---

✘ Form1->Color=Blue;

23. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

---

✓ Edit1->Enabled=false;

24. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

---

✘ Label1->Caption = "текст";

25. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

✓ Button2->Visible=false;

26. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

✗ Edit1->CharCase=ecLowerCase;

27. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

✓ PopupMenu

28. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

✗ Button1->Enabled=true;

29. Дано переменные типа int a=4 и b=6 и только один компонент Button1. Написать программу которая вычислит сумму a+b и выведет его на Form1:

✓ ShowMessage(a+b);

30. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

✓ MainMenu

|                  |                                     |
|------------------|-------------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Промежуточный контроль              |
| <b>Talaba</b>    | O'KTAMOV BAXTIYOR SIROJIDDIN O'G'LI |
| <b>Boshlandi</b> | 25.01.2023 19:53                    |
| <b>Tugadi</b>    | 25.01.2023 20:23                    |
| <b>To'g'ri</b>   | 16                                  |
| <b>Foiz</b>      | 51.7                                |



---

1. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✗ `while (--x) x=1`

2. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

✗ `Button1->Visible=true;`

3. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

✓ `Label1->Caption = "текст";`

4. Все конструкторы класса ...

✓ имеют разное число формальных параметров

5. Чему будет равна переменная a, после выполнения этого кода `int a; for(a = 0; a < 10; a++) {}`?

✗ 11

6. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

✗ `Button1->Visible=true;`

7. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

✗ деструктор класса

8. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

✗ MainMenu

9. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

---

✘ Button2->Enabled=false;

10. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2*x+1.7)$ ?

---

✘ 75

11. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

---

✘ if (CheckBox1->Checked==false) ShowMessage("Выбрано");

12. Чему равно значение y, если  $\text{int } y=0$ ; if(y) y=2; else if(++y>0) y=7?

---

✘ 2

13. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2*x+1.7)$ ?

---

✘ 75

14. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?

---

✓ Form1->Height=StrToInt(Edit1->Text);

15. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

---

✘ while (x==y) x=y

16. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

---

✘ Label

17. Объекты могут быть ...

---

✓ классового типа

18. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

---

✗ stream

19. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

---

✗ stream

20. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

---

✓ Label1->Visible=false;

21. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

---

✓ Form1->Color=clBlue;

22. Дано переменные типа int x=10 и y=15. Написать программу которая вычислит сумму x+y и выведет его заголовку Form1:

---

✗ Form1->Caption=Int(x+y);

23. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

---

✓ MainMenu

24. Дано переменные типа int a=4 и b=6 и только один компонент Button1. Написать программу которая вычислит сумму a+b и выведет его на Form1:

---

✗ Edit1->Caption=a+b;

25. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

---

✗ Label1->Enabled=true;



26. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, информация в Edit1 перешел в Label1 в C++ Builder?

✓ Label1->Caption=Edit1->Text;

27. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

✗ Button2->Enabled=true;

28. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

✗ Edit1->Visible=true;

29. Чему равно значение в после выполнения фрагмента `a=10;y=5; switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }`

✗ 7

30. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

✗ с помощью конструкторов класса

|                  |                                 |
|------------------|---------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Промежуточный контроль          |
| <b>Talaba</b>    | NABIYEV SAIDJON TUROBJON O'G'LI |
| <b>Boshlandi</b> | 26.01.2023 11:29                |
| <b>Tugadi</b>    | 26.01.2023 11:35                |
| <b>To'g'ri</b>   | 8                               |
| <b>Foiz</b>      | 26.7                            |

1. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2 \cdot x + 1.7)$ ?

✗ 8

2. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

✓ `Edit1->Text = "текст";`

3. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✗ `while (--x) x=1`

4. Дано переменные типа `int x=10` и `y=15`. Написать программу которая вычислит сумму  $x+y$  и выведет его заголовку Form1:

✓ `Form1->Caption=x+y;`

5. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

✓ `ofstream`

6. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

✓ `MainMenu`

7. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

✓ `Edit1->ReadOnly=true;`

8. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

✓ `Edit1->Visible=false;`

9. Чему будет равна переменная `a`, после выполнения этого кода `int a; for(a = 0; a < 10; a++) {}`?

✓ 10

10. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

✓ Edit1->Enabled=false;

11. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовка формы) менялась на значение написанную на Edit1?

✓ Form1->Caption=Edit1->Text;

12. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

✓ ifstream

13. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

✓ Edit

14. Объекты могут быть ...

✗ без типа

15. Дано переменные типа `int a=5, b=8, c=a+b`; Что нужно сделать чтобы значение "c" вывести в Label1?

✓ Label1->Caption=IntToStr(c);

16. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

✓ Button1->Visible=false;

17. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

✗ функцией класса

18. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2 \cdot x + 1.7)$ ?

✓ 7

19. Открытые секции класса имеют метки ...

✓ public

20. Чему равно значение в после выполнения фрагмента  $a=10; y=5$ ; `switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }`

✓ 4

21. Все конструкторы класса ...

✓ имеют разное число формальных параметров

22. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

✓ `if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");`

23. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

✓ PopupMenu

24. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

✓ `Label1->Caption = "текст";`

25. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?

✓ `Form1->Height=StrToInt(Edit1->Text);`

26. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

✓ Button2->Visible=false;

27. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, информация в Edit1 перешел в Label1 в C++ Builder?

✓ Label1->Caption=Edit1->Text;

28. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

✓ Label1->Visible=false;

29. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

✓ Button1->Visible=false;

30. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

✓ Form1->Color=clBlue;

|                  |                                      |
|------------------|--------------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Промежуточный контроль               |
| <b>Talaba</b>    | MAMADJONOVA NIGORAXON MUXAMEDJANOVNA |
| <b>Boshlandi</b> | 28.01.2023 18:15                     |
| <b>Tugadi</b>    | 28.01.2023 18:50                     |
| <b>To'g'ri</b>   | 26                                   |
| <b>Foiz</b>      | 86.7                                 |

1. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

✓ PopupMenu

2. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

✗ с помощью конструкторов класса

3. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

✗ Label1->Enabled=false;

4. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

✓ Button2->Visible=false;

5. Чему равно значение в после выполнения фрагмента `a=10;y=5; switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }`

✗ 7

6. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?

✗ Form1->Width=StrToChar(Edit1->Text);

7. Дано переменные типа `int a=4` и `b=6` и только один компонент Button1. Написать программу которая вычислит сумму `a+b` и выведет его на Form1:

✓ ShowMessage(a+b);

8. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

✓ Button2->Enabled=false;

9. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

✗ BitBtn

10. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

✗ Button2->Enabled=false;

11. Чему равно значение выражения (x - целое)  $x=3.4$ ;  $\text{int } f = (2*x+1.7)$ ?

✗ 8

12. Открытые секции класса имеют метки ...

✓ public

13. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

✗ fstream

14. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?

✗ Form1->Height=StrToChar(Edit1->Text);

15. Дано переменные типа  $\text{int } a=5, b=8, c=a+b$ ; Что нужно сделать чтобы значение "c" вывести в Label1?

✗ Label1->Caption=c;

16. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

✓ ofstream

17. Дано переменные типа `int x=10` и `y=15`. Написать программу которая вычислит сумму `x+y` и выведет его заголовку Form1:

---

✓ `Form1->Caption=x+y;`

18. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

---

✗ `Button1->Enabled=false;`

19. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

---

✗ `Edit1->ReadOnly=false;`

20. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

---

✓ `MainMenu`

21. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

---

✓ `Edit1->Visible=false;`

22. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, информация в Edit1 перешел в Label1 в C++ Builder?

---

✗ `Edit1->Text=Label1->Caption;`

23. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

---

✓ `Button1->Enabled=false;`

24. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

---

✓ `Label1->Caption = "текст";`

25. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

---



✘ деструктор класса

26. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✘ while ( $x < 0$ )

27. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✓ while (1)  $x=y$

28. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовка формы) менялась на значение написанную на Edit1?

✘ Form1->Text=Edit1->Text;

29. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

✘ Label1->Caption = "текст";

30. Объекты могут быть ...

✘ типа int

|           |                                 |
|-----------|---------------------------------|
| Задача    | Промежуточный контроль          |
| Студенты  | TASHMATOV BOTIRJON ALISHEROVICH |
| Начало    | 25.01.2023 21:25                |
| Конец     | 25.01.2023 22:00                |
| Правильно | 12                              |
| Процент   | 38.3                            |

---

1. Переведите число 1101 из двоичной системы счисления в десятичную систему счисления.

✗ 15;

2. Найдите разность двоичных чисел 11110 - 1011.

✗ 10111;

3. В тарелке лежат 6 яблок и 4 груши. Сколькими способами можно выбрать один плод

✓ 10

4. Вершина называется ..., если у нее нет петель и из нее не выходит ни одного ребра

✓ изолированной

5. Параллельно соединенным контактам РКС соответствует операция ...

✓ Дизъюнкция

6. Число сочетаний из  $n$  элементов по  $k$  равно числу сочетаний из  $n$  элементов по ...

✗  $n+k$

7. Сколько различных слов можно составить, переставляя буквы слова «ротор»?

✗ 12

8. В позиционной системе счисления:

✗ цифра умножается на основание системы счисления;

9. СКНФ не существует у формулы алгебры высказываний, если она ...

✗ опровержимая

10. Переведите число 49 из десятичной системы счисления в двоичную.

---

✗ 101101.

11. Сложите числа в двоичной системе счисления  $1001 + 111$ .

---

✗ 11000;

12. Найдите разность двоичных чисел  $11110 - 1011$ .

---

✗ 10111;

13. Переведите число 243 из десятичной системы счисления в двоичную.

---

✓ 11110011;

14. ... – это функция, определенная на множестве целых положительных чисел и представляющая собой произведение всех натуральных чисел от 1 до  $n$ , где каждое число встречается точно один раз

---

✗ размещение

15. ...  $G_A$  графа  $G=(X,\Gamma)$  называется граф, содержащий все вершины графа и только часть дуг графа

---

✗ полным графом

16. Связный граф, не содержащий циклов, называется ...

---

✗ Гамильтоновым

17. Сколькими способами могут разместиться 3 человека в четырехместном купе на свободных местах?

---

✗ 12

18. Сколькими способами могут разместиться 4 человека в салоне автобуса на четырех свободных местах?

✘ 16

19. Переведите число 11010 из двоичной системы счисления в десятичную систему счисления.

✘ 24;

20. Сколько существует трехразрядных десятичных чисел, не содержащих четных цифр и не содержащих одинаковых цифр?

✘ 42

|                  |                                   |
|------------------|-----------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Тесты для промежуточного контроля |
| <b>Talaba</b>    | NABIYEV SAIDJON TUROBJON O'G'LI   |
| <b>Boshlandi</b> | 27.01.2023 22:34                  |
| <b>Tugadi</b>    | 27.01.2023 22:50                  |
| <b>To'g'ri</b>   | 4                                 |
| <b>Foiz</b>      | 20.0                              |

1. Переведите число 111011 из двоичной системы счисления в десятичную систему счисления.

✓ 59;

2. Сколькими способами можно с помощью букв К, А, В, С обозначить вершины четырехугольника?

✓ 24

3. Найдите разность двоичных чисел 11110 - 1011.

✓ 10011.

4. Если вершины соединены ненаправленным отрезком, то вершины называются неупорядоченными, отрезок, их соединяющий, называется ...

✓ Дугой

5. В каждой строке треугольника ... числа, равноотстоящие от концов строки, равны

✓ Паскаля

6. Число сочетаний из  $n$  элементов по  $k$  равно числу сочетаний из  $n$  элементов по ...

✗  $nk$

7. Выберите число, на которое не делится число  $30!$

✓ 62

8. Числовой разряд — это:

✓ позиция цифры в числе;

9. Несвязный граф, не содержащий циклов, называется...

✓ лесом

10. Если граф не связан, то его можно разбить на такие подграфы, что все вершины в каждом подграфе связны, а вершины из различных подграфов не связны, такие подграфы называются ...

✓ компонентами связности графа

11. Переведите число 1101 из двоичной системы счисления в десятичную систему счисления.

✓ 13;

12. Найдите разность двоичных чисел 11110 - 1011.

✓ 10011.

13. Путь, в котором ни одна вершина не встречается дважды, называется ...

✓ Элементарным

14. Вершина называется ..., если у нее нет петель и из нее не выходит ни одного ребра

✓ изолированной

15. Сколькими способами можно расставить 4 различные книги на книжной полке?

✓ 24

16. Матрица, размерностью  $n \times m$ , такая что,  $A_{ij}$  – равен числу ребер или дуг, соединяющую  $i$  – ю и  $j$  – ю вершины, и равна 0 если вершины несмежны, называется ...

✓ матрицей смежности

17. Сколько существует вариантов выбора двух чисел из шести?

✓ 15

18. Сколько различных ожерелий можно составить из семи бусин?

✓ 360

19. Маршрут, содержащий все ребра или все вершины графа, и обладающий определенными свойствами называется ... графа

✓ Обходом

20. ... называется замкнутый маршрут, если он содержит все вершины графа и через каждую проходит по одному разу

✓ Гамильтоновой цепью

|           |                                   |
|-----------|-----------------------------------|
| Topshiriq | Тесты для промежуточного контроля |
| Talaba    | NURALIYEV ABDURAUF RASUL O'G'LI   |
| Boshlandi | 27.01.2023 18:30                  |
| Tugadi    | 27.01.2023 18:44                  |
| To'g'ri   | 19                                |
| Foiz      | 95.0                              |

1. Путь, в котором ни одна вершина не встречается дважды, называется ...

✓ Элементарным

2. Какие системы счисления не используются специалистами для общения с ЭВМ?

✗ десятичная;

3. Число сочетаний из  $n$  элементов по  $k$  равно числу сочетаний из  $n$  элементов по ...

✓  $n-k$

4. Сколько существует трехразрядных десятичных чисел, не содержащих четных цифр и не содержащих одинаковых цифр?

✗ 56

5. Последовательно соединенным контактам РКС соответствует операция ...

✗ Отрицание

6. Матрица, размерностью  $n \times m$ , такая что,  $A_{ij}$  – равен числу ребер или дуг, соединяющую  $i$  – ю и  $j$  – ю вершины, и равна 0 если вершины несмежны, называется ...

✓ матрицей смежности

7. Если две вершины соединены направленным отрезком, то пара называется упорядоченной, а отрезок называется ... графа.

✓ Ребром

8. Упорядочить логические операции в соответствии с их приоритетом 1) конъюнкция; 2) отрицание; 3) импликация; 4) дизъюнкция

✗ 2; 3; 4; 1.



9. Переведите число 111011 из двоичной системы счисления в десятичную систему счисления.

---

✓ 59;

10. Все системы счисления делятся на две группы:

---

✓ позиционные и непозиционные;

11. Путь, в котором ни одна дуга не встречается дважды, называется ...

---

✓ Простым

12. Переведите число 1101 из двоичной системы счисления в десятичную систему счисления.

---

✓ 13;

13. Сколько различных слов можно составить, переставляя буквы слова «ротор»?

---

✓ 30

14. СДНФ не существует у формулы алгебры высказываний, если она ...

---

✗ опровержимая

15. Сколько трехзначных чисел можно составить из цифр 1, 2, 3, 4, 5 без повторений цифр?

---

✓ 60

16. Последовательно соединенным контактам РКС соответствует операция ...

---

✗ Отрицание

17. Что такое система счисления?

---

- ✓ это знаковая система, в которой числа записываются по определенным правилам, с помощью знаков некоторого алфавита, называемых цифрами.

18. Граф называется ..., если любые две его вершины можно соединить цепью

- ✓ СВЯЗНЫМ

19. Сколько существует трехзначных чисел, все цифры. Которых нечетные и различные.

- ✓ 60

20. Сколько существует трехразрядных десятичных чисел, не содержащих повторяющихся цифр, если используются только цифры 3, 5, 9?

- ✓ 6

|           |                                    |
|-----------|------------------------------------|
| Topshiriq | Тесты для промежуточного контроля  |
| Talaba    | QODIROV NODIRBEK MIRZAZOXID O'G'LI |
| Boshlandi | 28.01.2023 15:06                   |
| Tugadi    | 28.01.2023 15:39                   |
| To'g'ri   | 14                                 |
| Foiz      | 70.0                               |

---

1. Маршрут называется ..., если в нем нет повторяющихся ребер

✗ маршрутом

2. В шашечном турнире участвуют 8 человек. Каждый из них сыграл с каждым по одной партии. Сколько всего партий было сыграно?

✗ 16

3. Почему в ЭВМ используется двоичная система счисления?

✗ потому что человеку проще общаться с компьютером на уровне двоичной системы счисления.

4. В позиционной системе счисления:

✓ количественное значение цифры зависит от ее позиции в числе.

5. Формула алгебры высказываний называется ..., если она обращается в истинное высказывание при всех наборах значений пропозициональных переменных

✗ опровержимой

6. ...  $G_A$  графа  $G=(X, \Gamma)$  называется граф, в который входит лишь часть вершин графа  $G$ , образующих множество  $A$  вместе с дугами, соединяющими эти вершины

✗ частичным графом

7. Сколькими способами можно составить расписание одного учебного дня из 5 различных уроков?

✗ 5

8. Сколько различных пятизначных чисел можно составить из цифр 1, 2, 3, 4, 5?

✗ 5

9. Если вершины соединены ненаправленным отрезком, то вершины называются неупорядоченными, отрезок, их соединяющий, называется ...

---

✗ Ребром

10. Сколько существует шестirazрядных двоичных чисел, содержащих три единицы?

---

✗ 12

11. Степенью вершины и графа  $G$  называется число ребер, ... этой вершине

---

✗ смежных

12. Вычислите  $100!/98!$

---

✗ 9800

13. Сложите числа в двоичной системе счисления  $1001 + 111$ .

---

✗ 10001;

14. В тарелке лежат 6 яблок и 4 груши. Сколькими способами можно выбрать один плод

---

✓ 10

15. Сколько трехзначных чисел можно составить из цифр 1, 2, 3, 4, 5 без повторений цифр?

---

✗ 24

16. Из 100 студентов английский язык знают 28 человек, немецкий – 30, французский – 42, английский и немецкий – 8, английский и французский – 10, немецкий и французский – 5, все три языка знают 3 человека. Сколько студентов не знают ни одного иностранного языка?

---

✗ 12

17. Граф ..., если для любых вершин  $x$  и  $y$  существует путь, идущий из  $x$  в  $y$

✗ полон

18. Какая система счисления используется специалистами для общения с ЭВМ?

✓ двоичная;

19. Найдите разность двоичных чисел  $11110 - 1011$ .

✗  $11010$ ;

20. Все системы счисления делятся на две группы:

✗ целые и дробные.

|                  |                                   |
|------------------|-----------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Тесты для промежуточного контроля |
| <b>Talaba</b>    | NABIYEV SAIDJON TUROBJON O'G'LI   |
| <b>Boshlandi</b> | 27.01.2023 22:53                  |
| <b>Tugadi</b>    | 27.01.2023 23:07                  |
| <b>To'g'ri</b>   | 3                                 |
| <b>Foiz</b>      | 15.0                              |

---

1. Найдите разность двоичных чисел 11110 - 1011.

✗ 10010;

2. Переведите число 1101 из двоичной системы счисления в десятичную систему счисления.

✗ 11;

3. Граф ..., если для любых вершин  $x$  и  $y$  существует путь, идущий из  $x$  в  $y$

✓ сильно связан

4. Если две вершины соединены направленным отрезком, то пара называется упорядоченной, а отрезок называется ... графа.

✓ Ребром

5. Какие системы счисления не используются специалистами для общения с ЭВМ?

✓ троичная;

6. Какое количество цифр используется в десятичной системе счисления?

✓ 10;

7. Числовой разряд — это:

✓ позиция цифры в числе;

8. Сколько существует шестиразрядных двоичных чисел, содержащих три единицы?

✗ 12

9. В шахматном турнире участвуют 9 человек. Каждый из них сыграл с каждым по одной партии. Сколько всего партий было сыграно?

---

✓ 36

10. Выберите число, на которое не делится число 20!

---

✗ 45

11. Последовательно соединенным контактам РКС соответствует операция ...

---

✗ Дизъюнкция

12. Все системы счисления делятся на две группы:

---

✗ двоичные и десятичные;

13. СКНФ не существует у формулы алгебры высказываний, если она ...

---

✓ тождественно истинная

14. Сколько диагоналей имеет выпуклый семиугольник?

---

✗ 7

15. В каждой строке треугольника ... числа, равноотстоящие от концов строки, равны

---

✓ Паскаля

16. Сколькими способами можно с помощью букв К, А, В, С обозначить вершины четырехугольника?

---

✗ 12

17. Вершины, соединенные ребром или дугой называются ...

---

✓ Смежными

18. ... – это функция, определенная на множестве целых положительных чисел и представляющая собой произведение всех натуральных чисел от 1 до n, где каждое число встречается точно один раз

✗ размещение

19. Найдите разность двоичных чисел  $11110_2 - 11011_2$ .

✓ 11;

20. Последовательно соединенным контактам РКС соответствует операция ...

✗ Дизъюнкция

|                  |                                   |
|------------------|-----------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Тесты для промежуточного контроля |
| <b>Talaba</b>    | NABIYEV SAIDJON TUROBJON O'G'LI   |
| <b>Boshlandi</b> | 27.01.2023 23:08                  |
| <b>Tugadi</b>    | 27.01.2023 23:15                  |
| <b>To'g'ri</b>   | 10                                |
| <b>Foiz</b>      | 50.0                              |



- 
1. Дуга или ребро может начинаться или заканчиваться в одной вершине, такие дуги называются ...
- 
- ✓ Петлями
2. Сколько диагоналей в выпуклом 13-угольнике?
- 
- ✓ 65
3. Сколько диагоналей имеет выпуклый семиугольник?
- 
- ✗ 14
4. Сложите числа в двоичной системе счисления  $1001 + 111$ .
- 
- ✓ 10000;
5. Граф ..., если для любых вершин  $x$  и  $y$  существует путь, идущий из  $x$  в  $y$
- 
- ✗ связан
6. Сколькими способами могут разместиться 4 человека в салоне автобуса на четырех свободных местах?
- 
- ✓ 24
7. Что называется основанием системы счисления?
- 
- ✗ количество цифр, используемых для записи чисел;
8. СКНФ не существует у формулы алгебры высказываний, если она ...
- 
- ✓ тождественно истинная
9. В шашечном турнире участвуют 8 человек. Каждый из них сыграл с каждым по одной партии. Сколько всего партий было сыграно?
-

✗ 36

10. В шахматном турнире участвуют 9 человек. Каждый из них сыграл с каждым по одной партии. Сколько всего партий было сыграно?

✓ 36

11. Сколько можно образовать четырехразрядных чисел, используя только цифры 3, 7, 8, 9, если повторения возможны?

✓ 256

12. Числовой разряд — это:

✓ позиция цифры в числе;

13. Сколькими способами можно с помощью букв К, А, В, С обозначить вершины четырехугольника?

✓ 24

14. Параллельно соединенным контактам РКС соответствует операция ...

✓ Дизъюнкция

15. Если вершины соединены ненаправленным отрезком, то вершины называются неупорядоченными, отрезок, их соединяющий, называется ...

✓ Дугой

16. ... называется замкнутый маршрут, если он содержит все ребра графа и проходит каждое ребро по одному разу

✓ Эйлеровой цепью

17. Сколькими способами могут разместиться 3 человека в четырехместном купе на свободных местах?

✓ 24

18. Переведите число 1101101 из двоичной системы счисления в десятичную систему счисления.

✓ 109;

19. Маршрут называется ..., если в нем нет повторяющихся ребер

✓ цепью

20. Упорядочить логические операции в соответствии с их приоритетом 1) конъюнкция; 2) отрицание; 3) импликация; 4) дизъюнкция

✗ 4; 1; 2; 3.

|           |                                    |
|-----------|------------------------------------|
| Topshiriq | Тесты для промежуточного контроля  |
| Talaba    | QODIROV NODIRBEK MIRZAZOXID O'G'LI |
| Boshlandi | 28.01.2023 15:40                   |
| Tugadi    | 28.01.2023 16:03                   |
| To'g'ri   | 15                                 |
| Foiz      | 75.0                               |

---

1. Вершины, соединенные ребром или дугой называются ...

✓ Смежными

2. Сократите дробь:  $n!/(n+1)!$

✓  $1/(n+1)$

3. Маршрут называется ..., если в нем нет повторяющихся ребер

✗ циклом

4. Сколькими способами можно с помощью букв К, А, В, С обозначить вершины четырехугольника?

✓ 24

5. Какие системы счисления не используются специалистами для общения с ЭВМ?

✗ десятичная;

6. ... – это раздел дискретной математики, в котором изучаются вопросы о том, сколько различных комбинаций можно составить из заданных элементов (объектов) с учетом тех или иных условий

✓ комбинаторика

7. Граф, содержащий только ребра, называется ...

✗ Неориентированным

8. Сколькими способами можно выбрать гласную и согласную в слове «паркет»

✗ 5

9. Сложите числа в двоичной системе счисления  $1001 + 111$ .

---

✗ 1000;

10. Маршрут, содержащий все ребра или все вершины графа, и обладающий определенными свойствами называется ... графа

---

✓ Обходом

11. Переведите число 111011 из двоичной системы счисления в десятичную систему счисления.

---

✓ 59;

12. Сколько существует вариантов выбора двух чисел из шести?

---

✓ 15

13. Сколько диагоналей имеет выпуклый семиугольник?

---

✗ 14

14. ... в графе  $G$  называется такая последовательность дуг, в которой конец каждой предыдущей дуги является началом следующей дуги

---

✗ Маршрутом

15. Числовой разряд — это:

---

✓ позиция цифры в числе;

16. Переведите число 138 из десятичной системы счисления в двоичную.

---

✓ 10001010;

17. Если две вершины соединены направленным отрезком, то пара называется упорядоченной, а отрезок называется ... графа.

---

✓ Ребром

18. В шашечном турнире участвуют 8 человек. Каждый из них сыграл с каждым по одной партии. Сколько всего партий было сыграно?

✗ 36

19. В виде формулы алгебры высказываний могут быть представлены ...

✓ Произвольные булевы функции

20. Сколько пятизначных чисел можно составить из цифр 1, 2, 3, 4, 5 без повторений цифр?

✓ 120

---

|                  |                                   |
|------------------|-----------------------------------|
| <b>Задача</b>    | Тесты для промежуточного контроля |
| <b>Студенты</b>  | VALIYEV ABBOS BAXTIYOR O'G'LI     |
| <b>Начало</b>    | 27.01.2023 16:12                  |
| <b>Конец</b>     | 27.01.2023 16:25                  |
| <b>Правильно</b> | 12                                |
| <b>Процент</b>   | 60.0                              |

---

---

1. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова `ios` :: ?

✗ `out`

2. Какую программу надо написать, чтобы при клике по `Button1` ширина формы изменилась на значение в `Edit1`?

✓ `Form1->Width=StrToInt(Edit1->Text);`

3. Чему будет равна переменная `a`, после выполнения этого кода `int a; for(a = 0; a < 10; a++) {}`?

✓ 10

4. Открытые секции класса имеют метки ...

✓ `public`

5. Чему равно значение `y`, если `int y=0; if(y) y=2; else if(++y>0) y=7`?

✓ 7

6. С помощью каких компонентов в `C++ Builder` можно вести переменные из клавиатуры?

✓ `Edit`

7. Что нужно сделать чтобы при клике на `Button1`, компонент `Button2` стал невидимым?

✓ `Button2->Visible=false;`

8. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

✗ `fstream`

9. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

---

✓ PopUpMenu

10. Подключение программ стандартных функций из заголовочных файлов выполняет ...

---

✓ препроцессор

11. Дано переменные типа `int a=4` и `b=6` и только один компонент `Button1`. Написать программу которая вычислит сумму `a+b` и выведет его на `Form1`:

---

✓ `ShowMessage(a+b);`

12. Пусть `x = 1`, `y = 0.5`. Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

---

✓ `while (1) x=y`

13. Все конструкторы класса ...

---

✓ имеют разное число формальных параметров

14. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

---

✓ MainMenu

15. Чему равно значение выражения (`x` - целое) `x=3.4; int f = (2*x+1.7)?`

---

✓ 7

16. Чему равно значение выражения (`x` - целое) `x=3.4; int f = (2*x+1.7)?`

---

✓ 7

17. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

---



✓ ofstream

18. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

✓ Button2->Enabled=false;

19. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

✗ Form1->Color==clBlue;

20. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

✓ Label1->Visible=false;

21. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

✓ Edit1->ReadOnly=true;

22. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

✓ Label1->Caption = "текст";

23. Дано переменные типа int x=10 и y=15. Написать программу которая вычислит сумму x+y и выведет его заголовку Form1:

✓ Form1->Caption=x+y;

24. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

✓ Edit1->Enabled=false;

25. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

✓ if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

26. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

✓ Button1->Enabled=false;

27. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:

✓ if (RadioButton1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

28. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

✗ Label1->Caption = "текст";

29. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

✓ Edit1->Visible=false;

30. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button1 стал невидимым?

✓ Button1->Visible=false;

|                  |                                       |
|------------------|---------------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Промежуточный контроль                |
| <b>Talaba</b>    | TURSUNOV MAXMUDJON DILMURATJON O'G'LI |
| <b>Boshlandi</b> | 27.01.2023 20:00                      |
| <b>Tugadi</b>    | 27.01.2023 20:43                      |
| <b>To'g'ri</b>   | 26                                    |
| <b>Foiz</b>      | 85.0                                  |

---

### 1. Открытые секции класса имеют метки ...

---

✓ public

### 2. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, информация в Edit1 перешел в Label1 в C++ Builder?

---

✓ Label1->Caption=Edit1->Text;

### 3. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

---

✓ Button2->Enabled=false;

### 4. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлено галочка на объект RadioButton1:

---

✓ if (RadioButton1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");

### 5. Все конструкторы класса ...

---

✓ имеют разное число формальных параметров

### 6. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Label вывести "текст" ?

---

✓ Label1->Caption = "текст";

### 7. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 ширина формы изменилась на значение в Edit1?

---

✗ Form1->Width=Edit1->Text;

### 8. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

---

✗ if (CheckBox1->Checked

## 9. Объекты могут быть ...

---

✓ классового типа

## 10. Пусть $x = 1$ , $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

---

✓ while (1) x=y

## 11. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовка формы) менялась на значение написанную на Edit1?

---

✗ Form1->Caption=Edit1->Caption;

## 12. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова ios :: ?

---

✓ in

## 13. Чему будет равна переменная a, после выполнения этого кода `int a; for(a = 0; a < 10; a++) {}`?

---

✓ 10

## 14. Дано переменные типа `int a=5, b=8, c=a+b`; Что нужно сделать чтобы значеие "c" вывести в Label1?

---

✗ Label1->Caption=c;

## 15. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

---

✗ Button

## 16. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?

---

✓ Form1->Height=StrToInt(Edit1->Text);

17. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

✓ PopupMenu

18. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

✗ непосредственно по имени члена

19. Какие структуры будут использоваться для записи в файл из консоля?

✓ ofstream

20. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

✗ Form1->FontColor=clBlue;

21. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

✓ Button2->Visible=false;

22. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

✓ Edit1->Visible=false;

23. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✓ while (1) x=y

24. Чему равно значение в после выполнения фрагмента `a=10;y=5; switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }`

✗ 5

25. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал неактивным?

✗ Button1->Visible=false;

26. Какой спецификатор используется для записи в файл после ключевого слова ios :: ?

✗ in

27. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

✓ MainMenu

28. Чему равно значение y, если int y=0; if(y) y=2; else if(++y>0) y=7?

✓ 7

29. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

✓ конструктором

30. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал неактивным?

✗ Edit1->Visible=false;

|           |                                     |
|-----------|-------------------------------------|
| Topshiriq | Промежуточный контроль              |
| Talaba    | TURDALIYEV ADXAMJON ANVARJON O'G'LI |
| Boshlandi | 31.01.2023 21:00                    |
| Tugadi    | 31.01.2023 21:45                    |
| To'g'ri   | 19                                  |
| Foiz      | 63.3                                |



1. Чему равно значение y, если `int y=0; if(y) y=2; else if(++y>0) y=7?`

✓ 7

2. Укажите название компонента C++ Builder предназначенного для создания контекстного меню:

✓ PopupMenu

3. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 высота формы изменилась на значение в Edit1?

✓ `Form1->Height=StrToInt(Edit1->Text);`

4. Какой спецификатор используется для чтение из файла после ключевого слова `ios` :: ?

✓ in

5. Укажите на программу, которая при клике на Button1, выводит на экран надпись: "Выбрано", если поставлена галочка на объект CheckBox1:

✓ `if (CheckBox1->Checked==true) ShowMessage("Выбрано");`

6. Чему равно значение выражения (x - целое) `x=3.4; int f = (2*x+1.7)?`

✓ 7

7. Дано переменные типа `int a=4` и `b=6` и только один компонент Button1. Написать программу которая вычислит сумму `a+b` и выведет его на Form1:

✓ `ShowMessage(a+b);`

8. Что нужно сделать чтобы в Edit1 запретить ввод информации?

✓ `Edit1->ReadOnly=true;`



9. Дано переменные типа `int a=5, b=8, c=a+b`; Что нужно сделать чтобы значеие "с" вывести в Label1?

---

✓ `Label1->Caption=IntToStr(c);`

10. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Label1 стал невидимым?

---

✗ `Label1->Visible=true;`

11. Пусть  $x = 1, y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

---

✓ `while (1) x=y`

12. Вне класса к членам из открытой секции есть доступ

---

✓ с помощью объектов

13. Чему равно значение выражения ( $x$  - целое)  $x=3.4; \text{int } f = (2*x+1.7)$ ?

---

✓ 7

14. Открытые секции класса имеют метки ...

---

✓ `public`

15. Начальные значения данным-членам класса присваиваются

---

✓ конструктором

16. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 название Form1(заголовок формы) менялась на значение написанную на Edit1?

---

✓ `Form1->Caption=Edit1->Text;`

17. Что нужно сделать чтобы после компиляции Button1 стал невидимым на форме?

---

✓ `Button1->Visible=false;`

18. Чему равно значение в после выполнения фрагмента `a=10;y=5; switch (a+a-3) {case 23: y=y+1, break; case 13: case 15: case 17: y=y-1; break; default: y=1; }`

✓ 4

19. Укажите название компонента в C++ Builder предназначенного для создания главного меню:

✓ MainMenu

20. Какую программу надо написать, чтобы при клике по Button1 цвет формы поменялся на синий?

✓ Form1->Color=clBlue;

21. Пусть  $x = 1$ ,  $y = 0.5$ . Каким из операторов заданный бесконечный цикл?

✓ while (1) x=y

22. Какой спецификатор используется для записи в файл после ключевого слова `ios` :: ?

✓ out

23. Что нужно сделать в C++ Builder чтобы в Edit1 вывести "текст"?

✗ Label1->Caption = "текст";

24. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Edit1 стал невидимым?

✓ Edit1->Visible=false;

25. Какая структура используется для чтения из файла в консоль?

✓ ifstream

## 26. Все конструкторы класса ...

✗ иметь одинаковое только число формальных параметров

## 27. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал невидимым?

✓ Button2->Visible=false;

## 28. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, информация в Edit1 перешел в Label1 в C++ Builder?

✓ Label1->Caption=Edit1->Text;

## 29. Что нужно сделать чтобы при клике на Button1, компонент Button2 стал неактивным?

✓ Button2->Enabled=false;

## 30. С помощью каких компонентов в C++ Builder можно вести переменные из клавиатуры?

✓ Edit

|                  |                                     |
|------------------|-------------------------------------|
| <b>Topshiriq</b> | Промежуточный контроль              |
| <b>Talaba</b>    | TURDALIYEV ADXAMJON ANVARJON O'G'LI |
| <b>Boshlandi</b> | 31.01.2023 23:20                    |
| <b>Tugadi</b>    | 01.02.2023 00:05                    |
| <b>To'g'ri</b>   | 27                                  |
| <b>Foiz</b>      | 90.0                                |