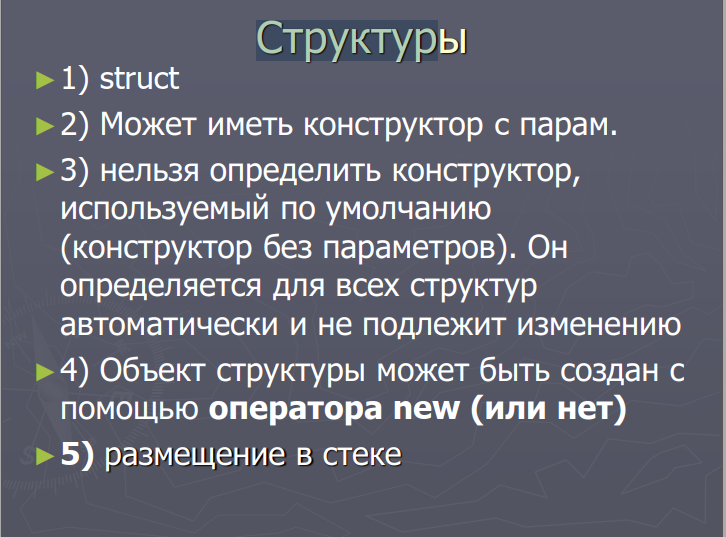
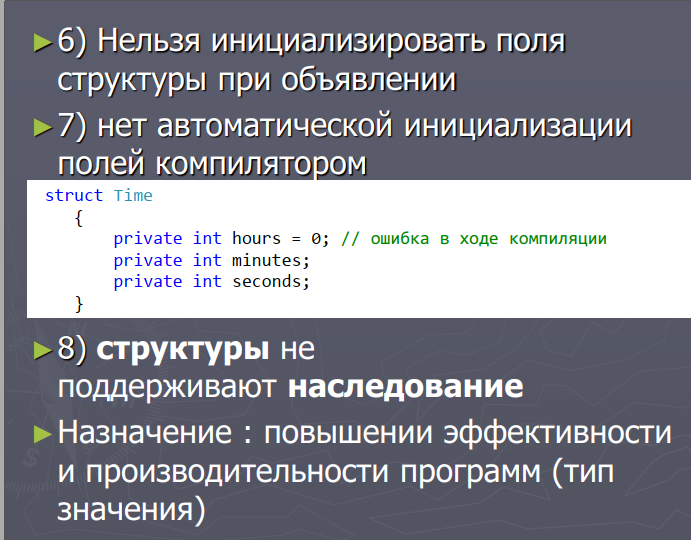
1. Чем класс отличается от структуры?

**Ответ:** Структура в C# является типом передающимся по значению, класс же является ссылочным типом.

В структуре создается объект значение, но не объект ссылки, структура не может наследоваться от классов, но может от интерфейса.

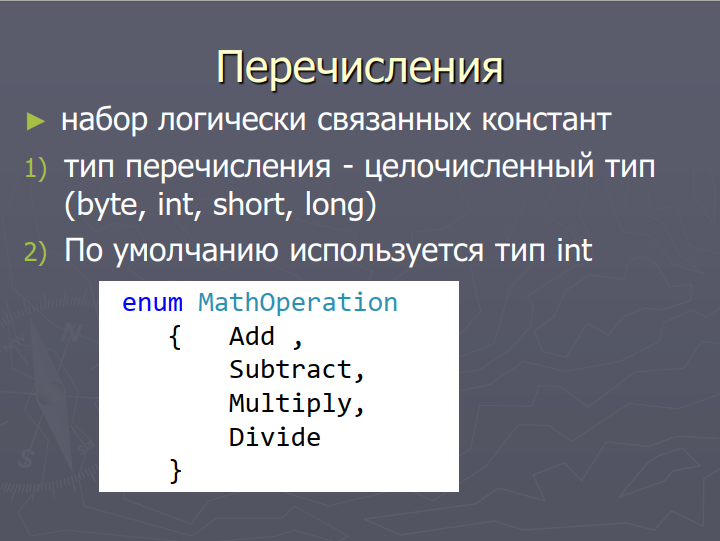
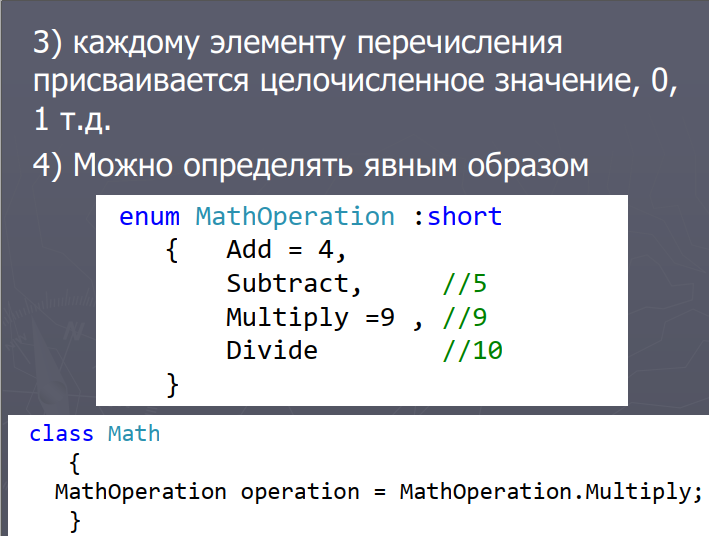
1. Что может и чего не может быть в структуре?

**Ответ:** Структуру можно создавать без new, не может объявляться конструктор без параметров и не может инициализировать поля если они не const и static

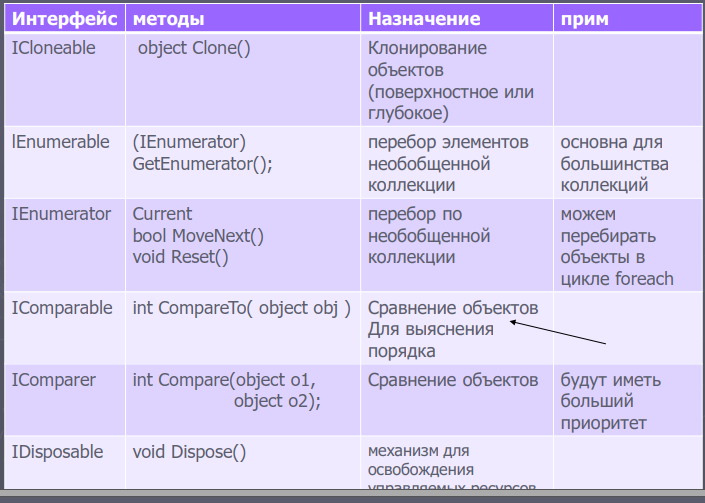
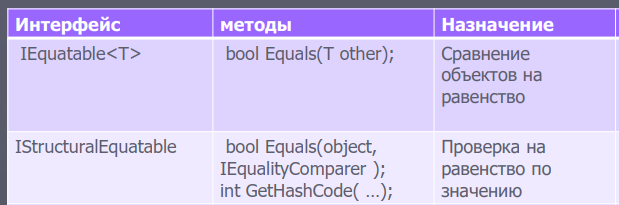
1. Что такое перечисление? Приведите пример определения и использования перечисления

**Ответ:** Перечисление-именованный проиндексированный список литералов

**** ****

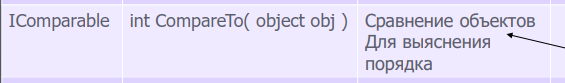
1. Перечислите и поясните стандартные интерфейсы .Net?

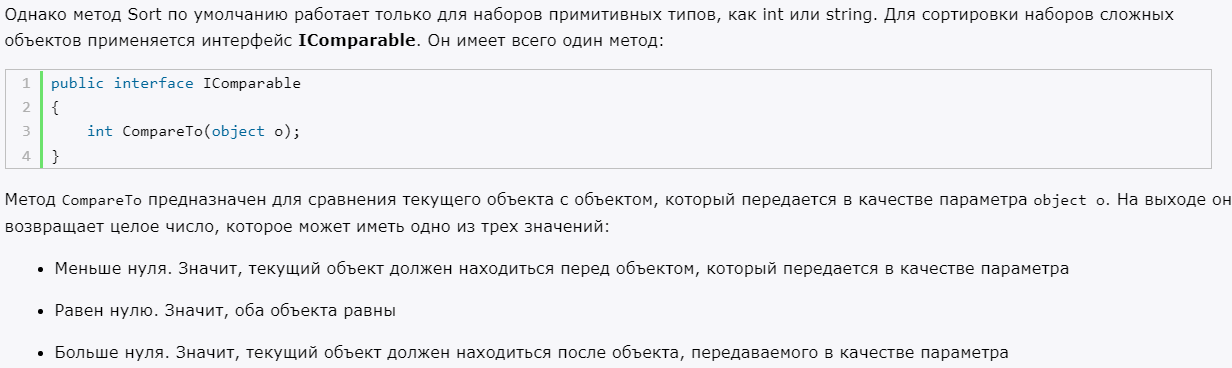
**Ответ:**

**** ****

1. Как используется интерфейс IComparable?

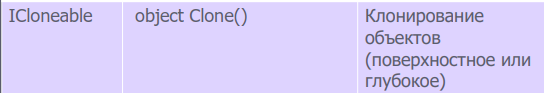
**Ответ:** Интерфейс IComparable содержит всего один метод CompareTo(),возвращающий результат сравнения двух объектов – текущего и переданного ему в качеству параметра.

****

****

1. Как используется интерфейс ICloneable?

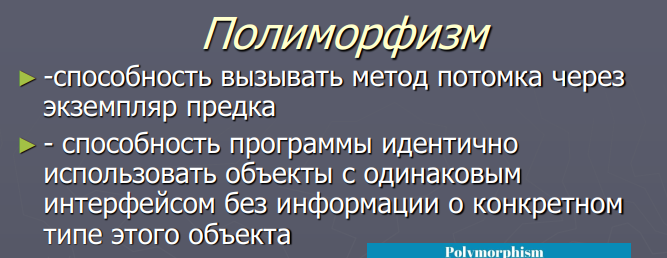
**Ответ:** Объект, имеющий собственные алгоритмы клонирования, должен объявляться как производный интерфейса ICloneable и переопределять его единственный метод Clone().

****

****

1. Что такое полиморфизм? Перечислите его формы. Приведите примеры.

**Ответ:**

****

1. Зачем в классе определяют виртуальные методы?

**Ответ:** Для их дальнейшего переопределения.

1. Как сделать запрет переопределения методов?

**Ответ:** Указатель для модификатора sealed