



## С# PRO и подготовка игровой среды разработки. td\_Разработчик игр на С# в Unity. Базовый уровень\_UnC#6-КБ-242310/16\_16-2

- 1 Что такое Generic Type?
- 2 Что такое Stack?
- 3 Что такое Heap?
- 4 Что такое Boxing?
- 5 Что такое индексатор в С#?
- 6 Что такое Generic Method?
- 7 Что представляет собой платформа .NET?
- 8 Что такое делегат в С#?
- 9 Что такое комментарий в С#?
- 10 Что такое лямбда-выражения?
- 11 Как называется класс, методы и свойства которого можно вызывать без создания экземпляра класса?
- 12 Что такое декремент?
- 13 Что такое циклы?
- 14 Что такое массив в контексте программирования?
- 15 Что такое метод?
- 16 Что содержат в себе методы?
- 17 Что представляет собой целочисленный литерал?





- 18) Что такое событие?
- 19) Что такое явная реализация Интерфейса?
- 20) Что из перечисленного относится к видам операторов?
- 21) Что такое ключевое слово "this" в C#?
- 22) Что такое перегрузка методов в C#?
- 23) Что такое статический класс в C#?
- 24) Какой модификатор доступа указывает, что член класса доступен только внутри сборки?
- 25) Что такое конструктор в C#?

