



С# разработка.td_Разработчик игр на С# в Unity. Начальный уровень_UnC#н-КБ-242310/16_16-8

- 1 Какой из модификаторов доступа С# скрывает член класса извне полностью?
- 2 Что такое инкапсуляция в программировании?
- 3 Что произойдет, если попытаться обратиться к приватным полям класса напрямую извне?
- 4 В чем преимущества использования инкапсуляции в программировании?
- 5 В чем разница между публичными и приватными полями класса?
- 6 Как объявить структуру в С#?
- 7 Какие элементы могут содержать структуры?
- 8 Какая операция используется для сравнения структур на равенство?
- 9 Что такое комментарий в контексте программирования?
- 10 Могут ли структуры содержать конструкторы?
- 11 Что такое интерфейс в С#?
- 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 такое наследование в С#?
- 18 Каким ключевым словом обозначается наследование в С#?





- 19) Класс, от которого происходит наследование, называется...
- 20) Каких видов бывают Комментарии?
- 21) Что такое пространство имен (namespace) в C#?
- 22) Как обозначается множественное наследование в C#?
- 23) Какой класс является базовым для всех классов в .NET Framework?
- 24) Какой модификатор доступа позволяет наследовать элемент, а также использовать его в любых производных классах?
- 25) Какой оператор используется для создания нового объекта в C#?

