



Введение в C++.sa

- 1 Что такое парадигма программирования?
- 2 Что такое алгоритм?
- 3 Оператор ветвления - это
- 4 Что такое функция?
- 5 Что такое объектно-ориентированное программирование?
- 6 Что такое объектно-ориентированное программирование?
- 7 Что такое инкапсуляция?
- 8 Что такое полиморфизм?
- 9 Паттерны проектирования - это:
- 10 Что такое массивы в программировании?
- 11 Тип данных STRING:
- 12 Что такое абстракция данных?
- 13 Каким образом определяется перегрузка операторов?
- 14 Что такое преобразование типов в C++?
- 15 Какие виды перегрузок операторов выделяют?
- 16 Понятие "указатель" в C++ это:
- 17 Какого типа указателей НЕ существует?
- 18 Что такое "константа"?
- 19 Укажите верное определение виртуальной функции:





- 20) Укажите верное определение дружественной функции:
- 21) Укажите верное определение статистической функции:
- 22) Что такое “поток” в C++?
- 23) Для чего используется поток ввода (входной поток)?
- 24) Что делает класс “streambuf” ?
- 25) Для чего используется класс “istream” ?
- 26) Реализация - это:
- 27) Новая позиция с конца файла отсчитывается путем:
- 28) Что такое шаблоны функций?
- 29) Что такое шаблоны классов?
- 30) Что такое стек?
- 31) Что такое парадигма программирования?
- 32) Что такое алгоритм?
- 33) Оператор ветвления - это
- 34) Что такое инкапсуляция?
- 35) Что такое полиморфизм?
- 36) Паттерны проектирования - это:
- 37) Что такое массивы в программировании?
- 38) Тип данных STRING:
- 39) Что такое абстракция данных?
- 40) Понятие “указатель” в C++ это:





- 41) Какого типа указателей НЕ существует?
- 42) Что такое “константа”?

