



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”?

Самый быстрый способ связи — мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max

Help@disynergy.ru | +7 (924) 305-23-08