



Высокоуровневые методы информатики и программирования.Э

- 1 Члены класса – это ...
- 2 Имя класса – это ...
- 3 Интерфейс класса – это ...
- 4 Класс – это ...
- 5 Объект класса – это ...
- 6 Поля класса – это ...
- 7 Механизм ограничения доступа к данным и их объединение с методами, обрабатывающими эти данные, – это ...
- 8 Понятие «перегрузки функций» связано с таким понятием объектно ориентированного программирования (ООП), как «...»
- 9 Наследование – это механизм получения ...
- 10 Поля класса (по умолчанию) являются ...
- 11 Основное назначение конструктора класса – это ...
- 12 Объект `cin` – это ...
- 13 Объект `cout` – это ...
- 14 Чтобы метод базового класса можно было переопределять в производном классе, его необходимо объявить ...
- 15 Деструктор класса обычно используется для ...
- 16 Память под класс выделяется в момент ...
- 17 Конструктор класса – это ...
- 18 Деструктор класса – это ...



- (19) Реализация методов класса обычно описывается ...
- (20) Операция «::» называется операцией ...
- (21) Абстрактный класс – это класс, ...
- (22) Для ... создание объектов невозможно
- (23) Для класса CDialog конструктор будет называться ...
- (24) Деструктор класса Array, для которого создан объект count, – это ...
- (25) Множественное наследование класса – это создание ...
- (26) Говоря о перегрузке методов, можно утверждать, что ...
- (27) Элементы класса могут иметь различные уровни доступа, такие как «...»
- (28) Говоря о дочерних классах, можно утверждать, что ...
- (29) К преимуществам использования принципа наследования и иерархий классов можно отнести ...
- (30) К закрытым данным класса можно обращаться ...
- (31) К защищенным методам класса можно обращаться ...
- (32) Использование классов, дружественных по отношению к данному классу, позволяет ...
- (33) Использование дружественных функций позволяет ...
- (34) Правильно объявить шаблонную функцию можно следующим образом: ...
- (35) Понятие «перегрузки функций» связано с таким понятием объектно ориентированного программирования (ООП), как «...»
- (36) Наследование – это механизм получения ...
- (37) Поля класса (по умолчанию) являются ...
- (38) Основное назначение конструктора класса – это ...



- (39) Объект `cin` – это ...
- (40) Объект `cout` – это ...
- (41) Чтобы метод базового класса можно было переопределять в производном классе, его необходимо объявить ...
- (42) Деструктор класса обычно используется для ...
- (43) Память под класс выделяется в момент ...
- (44) Конструктор класса – это ...
- (45) Деструктор класса – это ...
- (46) Реализация методов класса обычно описывается ...
- (47) Операция «::» называется операцией ...
- (48) Абстрактный класс – это класс, ...
- (49) Для ... создание объектов невозможно
- (50) Для класса `CDialog` конструктор будет называться ...
- (51) Деструктор класса `Array`, для которого создан объект `count`, – это ...
- (52) Множественное наследование класса – это создание ...
- (53) Говоря о перегрузке методов, можно утверждать, что ...
- (54) Элементы класса могут иметь различные уровни доступа, такие как «...»
- (55) Говоря о дочерних классах, можно утверждать, что ...
- (56) К преимуществам использование принципа наследования и иерархий классов можно отнести ...
- (57) К закрытым данным класса можно обращаться ...
- (58) К защищенным методам класса можно обращаться ...



- (59) Использование классов, дружественных по отношению к данному классу, позволяет ...
- (60) Использование дружественных функций позволяет ...
- (61) Правильно объявить шаблонную функцию можно следующим образом: ...
- (62) Статические члены класса – это ...
- (63) Если класс А является дружественным по отношению к классу В, то ...
- (64) Использовать механизм дружественных классов и функций не рекомендуется, так как это ...
- (65) Правильно объявить шаблонный класс можно следующим образом: ...
- (66) Если при наследовании не реализовывать чисто виртуальный метод родительского класса, то тогда ...
- (67) Скрытый указатель на объект класса обозначается ключевым словом «...»