



## Делегаты, события, интерфейсы, лямбда-выражения.са

- 1 Что такое объектно-ориентированное программирование?
- 2 Что такое классы?
- 3 Что такое конструктор?
- 4 В чем задача модификатор доступа?
- 5 Что такое свойство?
- 6 Чем отличается обычное свойство от автоматического?
- 7 Что включает в себя сигнатура метода?
- 8 Что такое перегрузка методов?
- 9 С чего начинается сигнатура метода?
- 10 Что такое наследование?
- 11 Что нужно создать перед использованием индексатора?
- 12 Что может быть ключевыми словами в коде?
- 13 В чем состоит отличие абстрактного класса от обычного?
- 14 Как выглядит начало абстрактного класса?
- 15 Для чего используется ключевое слово `base`?
- 16 С какой буквы преимущественно стоит начинать название интерфейса?
- 17 В каких скобках располагается список параметров?
- 18 Что такое интерфейс?



- 19) Что из нижеперечисленного может определять интерфейс?
- 20) Как называется реализация интерфейса, если есть метод с такой же сигнатурой интерфейса?
- 21) Какая реализация используется, если в конструкции указано два класса?
- 22) Какая реализация используется, если мы используем любой модификатор кроме `public`?
- 23) Что такое индексаторы?
- 24) С чего в коде начинается объявление индексатора?

