



Знакомство с наследованием и интерфейсами на языке программирования C#.sa

- 1 Что такое наследование?
- 2 Каким словосочетанием указывается приватное поле?
- 3 Что может быть ключевыми словами в коде?
- 4 В чем состоит отличие абстрактного класса от обычного?
- 5 Как выглядит начало абстрактного класса?
- 6 Для чего используется ключевое слово `base`?
- 7 Что такое лямбда выражения?
- 8 В каких скобках располагается список параметров?
- 9 В каких случаях нужно обязательно указывать тип параметров в лямбда-выражениях?
- 10 Что такое интерфейс?
- 11 С какой буквы преимущественно стоит начинать название интерфейса?
- 12 Что из нижеперечисленного может определять интерфейс?
- 13 Как называется реализация интерфейса, если есть метод с такой же сигнатурой интерфейса?
- 14 Какая реализация используется, если в конструкции указано два класса?
- 15 Какая реализация используется, если мы используем любой модификатор кроме `public`?
- 16 Что может быть ключевыми словами в коде?
- 17 В каких скобках располагается список параметров?





- 18 В чем состоит отличие абстрактного класса от обычного?
- 19 Как выглядит начало абстрактного класса?
- 20 Для чего используется ключевое слово `base`?
- 21 Что такое интерфейс?

