



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?

