



## Итоговая аттестация Основы разработки на C++, SA.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 массивы в программировании?
- 7 Тип данных STRING:
- 8 Понятие "указатель" в C++ это...
- 9 Какого типа указателей НЕ существует?
- 10 Что такое "константа"?
- 11 Что такое "поток" в C++?
- 12 Для чего используется поток ввода (входной поток)?
- 13 Что делает класс "streambuf" ?
- 14 Что такое шаблоны функций?
- 15 Что такое шаблоны классов?
- 16 Что такое стек?
- 17 Что такое содержимое заголовочного файла?
- 18 Что такое директивы процессора?





- 19) Что такое подпрограмма?
- 20) Если нам потребуется вычислить логическое выражение:  $x^2 - y^2 < 0$   $x = 1$   $y = -1$ , то какие переменные потребуется объявить?
- 21) Что выведется на экран при конструкции: `int x= 1 y = -1 count <<((x*x- y*y) <-0) << end return 0;`
- 22) С чего начинается логический оператор?
- 23) Что такое “шаг цикла”?
- 24) Какие существуют циклы?
- 25) Цикл “for” используется, когда:
- 26) Параметры функции - это:
- 27) Что НЕ входит в параметры функции:
- 28) Что такое “перегрузка функций”?
- 29) Какой оператор необходимо вызвать для удаления массива?
- 30) Какой оператор необходимо вызвать для создания массива объектов?
- 31) Глобальная `operator delete` функция всегда вызывается:

