



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 выводится 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:

