



Итоговая аттестация Основы разработки на C#.sa

- 1 К каким языкам близок по синтаксису C#?
- 2 Что такое .NET?
- 3 Что такое компилятор?
- 4 Для чего используется params?
- 5 За что отвечает оператор return?
- 6 Какого типа существуют массивы?
- 7 Что такое контекст?
- 8 Что такое рекурсивная функция?
- 9 Какие существуют виды контекста?
- 10 В чем задача модификатор доступа?
- 11 Что такое свойство?
- 12 Чем отличается обычное свойство от автоматического?
- 13 Что такое наследование?
- 14 Что может быть ключевыми словами в коде?
- 15 В каких скобках располагается список параметров?
- 16 Что такое интерфейс?
- 17 С какой буквы преимущественно стоит начинать название интерфейса?
- 18 Что из нижеперечисленного может определять интерфейс?





- 19) Что такое делегат?
- 20) Для чего используются делегаты?
- 21) Что указывается в делегате после ключевого слова `delegate`?
- 22) Поименованная часть программы, содержащая определенный набор операций
- 23) Для чего используется класс `ArrayList`?
- 24) Для чего используется массивы `clear`?
- 25) Что такое словарь (`map`)?
- 26) При помощи чего появляется доступ к элементам внутри словаря?
- 27) Какие типы возвращаемых значений указываются после ключевого слова `dictionary`?
- 28) Что такое обработка исключений?
- 29) Для чего используются фильтры исключений?
- 30) С чего начинается фильтр исключений в конструкции?
- 31) Что такое поток?
- 32) В каком пространстве имен сосредоточен основной функционал потоков?
- 33) За что отвечает свойство `CurrentThread`?
- 34) Что такое визуальное программирование?
- 35) Какую роль выполняет метод `dispose`?
- 36) Что делает свойство `backgroundimage`?

