



Основы программирования на C#.фип_СПО(1/2)

- 1 К каким языкам близок по синтаксису C#?
- 2 Что такое .NET?
- 3 Что такое компилятор?
- 4 Что такое арифметические операции в с#?
- 5 Что такое декремент?
- 6 Какие значения хранит в себе тип данных bool?
- 7 За что отвечает операция “сравнения”?
- 8 В каких случаях операция “ не равно” выводит значение true?
- 9 В каких случаях операция “меньше” выводит значение False?
- 10 Что такое циклы?
- 11 За что отвечает оператор continue?
- 12 Что находится на второй позиции внутри цикла?
- 13 Что такое массив?
- 14 Что из нижеперечисленного является массивом?
- 15 Какое значение имеет длина в массиве?
- 16 Что такое метод?
- 17 Что содержат в себе методы?
- 18 Что первым указывается в методе?
- 19 В каких скобках указываются параметры внутри метода?

Самый быстрый способ связи — мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max

Help@disynergy.ru | +7 (924) 305-23-08



- 20) Что из нижеперечисленного можно передавать в метод?
- 21) Как виды параметров существуют?
- 22) Для чего используется params?
- 23) За что отвечает оператор return?
- 24) Какого типа существуют массивы?
- 25) Что такое контекст?
- 26) Что такое рекурсивная функция?
- 27) Какие существуют виды контекста?
- 28) Что такое перечисления?
- 29) С какой версии были введены кортежи в C#?
- 30) Что такое кортеж?
- 31) Что такое объектно-ориентированное программирование?
- 32) Что такое классы?
- 33) Что такое конструктор?
- 34) В чем задача модификатор доступа?
- 35) Что такое свойство?
- 36) Чем отличается обычное свойство от автоматического?
- 37) Что включает в себя сигнатура метода?
- 38) Что такое перегрузка методов?
- 39) С чего начинается сигнатура метода?
- 40) Что такое наследование?





- 41) Каким словосочетанием указывается приватное поле?
- 42) Что может быть ключевыми словами в коде?
- 43) В чем состоит отличие абстрактного класса от обычного?
- 44) Как выглядит начало абстрактного класса?
- 45) Для чего используется ключевое слово `base`?
- 46) Что такое лямбда выражения?
- 47) В каких скобках располагается список параметров?
- 48) Что такое интерфейс?
- 49) С какой буквы преимущественно стоит начинать название интерфейса?
- 50) Что из нижеперечисленного может определять интерфейс?
- 51) Как называется реализация интерфейса, если есть метод с такой же сигнатурой интерфейса?
- 52) Какая реализация используется, если в конструкции указано два класса?
- 53) Какая реализация используется, если мы используем любой модификатор кроме `public`?
- 54) Что такое индексаторы?
- 55) С чего в коде начинается объявление индексатора?
- 56) Что нужно создать перед использованием индексатора?
- 57) Что такое делегат?
- 58) Для чего используются делегаты?
- 59) Что указывается в делегате после ключевого слова `delegate`?
- 60) Что такое обработчик события?





- 61) Сколько обработчиков можно установить для одного события?
- 62) Какая операция используется для удаления обработчиков?
- 63) Что такое коллекции в с#?
- 64) Для чего используется класс ArrayList?
- 65) Для чего используется массивы clear?
- 66) Что такое словарь (map)?
- 67) При помощи чего появляется доступ к элементам внутри словаря?
- 68) Какие типы возвращаемых значений указываются после ключевого слова dictionary?
- 69) Что такое строка в С#?
- 70) Какого максимального размера может быть объект string?
- 71) За что отвечает метод Compare?
- 72) Что может сделать функция insert?
- 73) Что может сделать метод replace?
- 74) В каком пространстве имен находится класс stringBuilder?

