



Программирование на Golang.фип_БАК

- 1 Что такое Go?
- 2 Кто разработал язык Go?
- 3 Какие принципы лежат в основе языка Go?
- 4 Какая команда используется для компиляции программы на Go?
- 5 Проверьте решение на верность `func sum(a, b int) int { return a + b }`:
- 6 Какая функция, используется для вывода текста в консоль в Go?
- 7 Для того чтобы запустить программу в GoLand нужно нажать ...
- 8 Автодополнение кода, рефакторинг, навигация по коду – это ..., предоставляемые GoLand для управления кодом.
- 9 GoLand – это ... разработки для Go.
- 10 GoLand в широком понятии – это кроссплатформенная...(IDE) от JetBrains.
- 11 Основное отличие между ключевыми словами `var` и `const` в языке Go заключается в их ... и способе использования.
- 12 В языке Go значение по умолчанию для переменных типа `int` равно
- 13 Сопоставьте управляющую конструкцию с ее назначением.
- 14 Выберите верную последовательность. Для того чтобы создать новый проект в GoLand нужно выбрать ...
- 15 Вы стажер в компании. Ваша задача - запустить тесты в проекте GoLand с использованием различных методов запуска тестов. Что нужно сделать?
- 16 Что такое сборка приложений в контексте Go?
- 17 Какие есть основные инструменты, используемые для сборки приложений?



- 18 Запустить сборку приложения в командной строке Go, нужно с помощью команды ...
- 19 Какие аргументы можно передать при сборке приложения с помощью командной строки?
- 20 Какие файлы, которые могут быть включены в сборку приложения?
- 21 Что такое модули Go?
- 22 Коллекция данных различных типов; type MyStruct struct {field1 type1; field2 type2;} – это ...
- 23 struct.fieldName нужно использовать для того, чтобы обратиться к ...
- 24 var arr [size]type нужен для того, чтобы ...
- 25 ... по элементам массива – это основные операции, которые поддерживаются над массивами
- 26 Основная функция пакета main в приложениях на Go является ... в приложение.
- 27 Вы можете скомпилировать Go-приложение в исполняемый файл для различных операционных систем и архитектур, используя команду ... с указанием целевой операционной системы и архитектуры через переменные окружения.
- 28 Сопоставьте название объектов с их назначением.
- 29 Расставьте в нужной последовательности объекты кода, предназначенного для добавления нового элемента в срез.
- 30 Вы стажер в небольшой веб-компании, которая разрабатывает приложения на Go. Вы выполняете упражнение (задачу), согласно которой нужно вывести информацию на экран “Привет мир!”.
- 31 Если фрагмент программы вызван из других ее частей для выполнения определенной задачи, то это ...
- 32 Как обновить функцию?
- 33 Что такое параметры функции?
- 34 Что такое возвращаемое значение функции?



- 35) Что нужно сделать для определения метода для пользовательского типа данных?
- 36) Что является замыканием в Go?
- 37) ... - это абстрактный тип данных, описывающий набор методов, которые должны быть реализованы в других типах данных; он нужен для реализации полиморфизма и абстракции в программе.
- 38) ... – это процесс проверки программного кода на соответствие определенным требованиям и ожидаемому поведению.
- 39) Облегчение обнаружения и устранения ошибок являются ..., которое дает написание тестового кода в Go.
- 40) ... - это пакет, используемый для написания и запуска тестов.
- 41) ... - это название файла с тестами, созданного для автоматического выполнения тестирования.
- 42) ... – это функция, используемая для написания тестовых функций в Go.
- 43) Сопоставьте команды с их назначением.
- 44) Расставьте в верной последовательности.
- 45) В небольшой разработке игровых приложений есть два ярких сотрудника, Боб и Алиса, которые всегда поднимают настроение своим историями и советами по играм. Они всегда приветствуют всех с улыбкой и радостью. Остальные разработчики, такие как World и Eve, предпочитают более тихий и скромный стиль работы, избегая лишних разговоров. Проверь код и выясни создано ли и для них приветствие? Код: `for _, tc := range []struct{ name, want string }{{ "Bob", "Hello, Bob" }, { "Alice", "Hello, Alice" }, { "World", "Hello, World" }, { "Eve", "Hello, Eve" }}.` Какая информация появится на экране?
- 46) Структура map – это ...
- 47) Какой код используется для объявления переменной типа map?
- 48) Какой код используется для добавления элемента в map?
- 49) Какой используется для удаления элемента из map?



- (50) Какой код используется для того, чтобы проверить наличие ключа в map?
- (51) Что такое цикл for range?
- (52) Для того, чтобы объявить интерфейс в Go, используется код type MyInterface ...
- (53) Интерфейс для пользовательского типа данных в Go, реализуется путем создания ...
- (54) ... - это конструкция для выбора поведения в зависимости от типа переменной; используется для проверки типа переменной и выполнения соответствующих действий.
- (55) Для того, чтобы использовать type switch для проверки типа переменной в Go, нужно перечислить ... в круглых скобках после ключевого слова switch.
- (56) Интерфейс Reader – это интерфейс для работы с ...
- (57) Интерфейс Stringer – это интерфейс для ... вывода пользовательских типов данных.
- (58) Сопоставьте часть кода и его назначение:
- (59) Упорядочьте этапы паники в правильной последовательности.
- (60) Вы являетесь стажером в небольшой компании, которая разрабатывает веб-приложение на языке Go. Вам предложили оптимизировать производительность веб-сервера. Какой из следующих подходов НЕ является эффективным методом оптимизации производительности веб-сервера на языке Go?
- (61) Что такое горутина (goroutine) в языке программирования?
- (62) Как создается горутина?
- (63) Какие преимущества предоставляют горутины?
- (64) Что такое канал (channel)?
- (65) Что нужно использовать для объявления канала?
- (66) Что такое буферизованный канал (buffered channel)?



- 67 Для того чтобы использовать оператор select, для работы с несколькими каналами, нужно использовать `select { case ` -ch1: // do something case ` ... // do something else }`
- 68 Для того чтобы закрыть канал нужно использовать `... (ch)`
- 69 Для того чтобы проверить, закрыт ли канал нужно использовать `... :=`
- 70 Мьютекс (mutex) в языке программирования – это ..., используемый для защиты общих данных от параллельного доступа.
- 71 Для того чтобы использовать мьютекс для синхронизации доступа к общим данным нужно ... критическую секцию кода внутрь операций Lock и Unlock.
- 72 Для того чтобы объявить и использовать WaitGroup нужно использовать `var wg sync. ...; wg.Add(1); go func() { defer wg.Done() }()`
- 73 Верно сопоставьте объекты кода с их назначением:
- 74 Расставьте части кода в верной последовательности:
- 75 Вы работаете в небольшой компании, где один из ваших проектов требует параллельной обработки данных. Для эффективного управления ресурсами вам необходим механизм синхронизации, чтобы контролировать доступ к критическим секциям кода. Какой из следующих вариантов наиболее подходит для создания и использования семафоров в Go для контроля доступа к ресурсам?
- 76 Планировщик (scheduler) – это ...
- 77 Какие основные задачи выполняет планировщик?
- 78 Какую работу выполняет сборка мусора (garbage collection)?
- 79 Какие преимущества предоставляет сборка мусора?
- 80 Какой тип использует сборщика мусора в GO?
- 81 Что нужно использовать для открытия файла для его чтения?
- 82 Для того чтобы передать аргументы в shell команду из программы нужно использовать `exec. ... ("command", "arg1", "arg2")`



- 83 Рефлексия (reflection) в языке программирования Go – это механизм, позволяющий программе о себе и изменять свое поведение во время выполнения.
- 84 Получение ..., вызов методов и создание новых объектов во время выполнения программы позволяет программе динамически адаптироваться к различным условиям и требованиям, обеспечивая гибкость и расширяемость программного кода.
- 85 Для того, чтобы получить информацию о типе переменной с помощью рефлексии нужно использовать reflect. ... (variable)
- 86 Для того, чтобы создать новый экземпляр типа по его имени с помощью рефлексии нужно использовать Reflect. ... (reflect.TypeOf(instance)).Elem()
- 87 Для того чтобы вызвать метод объекта по его имени с помощью рефлексии нужно использовать reflect. ... (instance).MethodName("methodName").Call(nil)
- 88 Верно сопоставьте часть кода с его назначением:
- 89 Предположим, что стажеру предоставляется задача написать программу для обработки заказов в интернет-магазине. Одной из ключевых функций программы является отслеживание статуса заказа и обработка его отмены при необходимости. Как правильно обрабатывать отмену контекста в программе?
- 90 Что такое JSON?
- 91 Какие типы данных поддерживает JSON?
- 92 Какие символы используются для обозначения объектов и массивов в JSON?
- 93 Что нужно использовать для того, чтобы закодировать структуру данных в формат JSON?
- 94 Что нужно использовать для того, чтобы декодировать JSON в структуру данных?
- 95 Что нужно сделать для того, чтобы обработать ошибки при декодировании JSON?
- 96 Для того, чтобы распознать нулевое значение при декодировании JSON, нужно проверить значение на ... после декодирования.
- 97 YAML – это язык программирования, используемый для написания ...



- 98 Синтаксис YAML позволяет использовать только ... для обозначения структуры данных.
- 99 Для того, чтобы закодировать структуру данных в формат YAML, нужно использовать функцию ...
- 100 Для того, чтобы декодировать YAML в структуру данных нужно использовать функцию ...
- 101 Для того чтобы обработать ошибки при декодировании YAML нужно проверить ... после вызова функции декодирования.
- 102 Сопоставьте части кода с их назначением:
- 103 Создай верную последовательность из частей кода. В этой строке кода происходит декодирование строки YAML в объект структуры person с помощью функции yaml.Unmarshal.
- 104 Вы работаете стажером в небольшой компании, которая разрабатывает программное обеспечение для управления задачами. Ваша команда решила использовать YAML для хранения данных о задачах, но вам необходимо настроить декодирование YAML таким образом, чтобы пользовательские теги (например, для определения типа задачи или приоритета) могли быть переданы и применены при декодировании. Какой из следующих вариантов наиболее подходит для передачи пользовательских тегов при декодировании YAML?
- 105 Компиляция и сборка приложения:
- 106 Основные этапы прохождения исходного кода в процессе компиляции и сборки приложения:
- 107 Инструменты применяемые для компиляции и сборки приложения в языке программирования Go:
- 108 Файл конфигурации, используемый для управления процессом компиляции и сборки в Go:
- 109 Перед компиляцией и сборкой программы обычно выполняется:
- 110 Веб-сервер – это:
- 111 ... – это стандартные статусные коды HTTP.
- 112 http. ... – это функция в языке программирования Go, которая используется для выполнения HTTP GET-запроса на указанный URL.





- (113) `http. ...` - это функция в языке программирования Go, которая используется для выполнения HTTP POST-запроса на указанный URL.
- (114) `http. ...` - это функция в языке программирования Go, которая используется для установки обработчика (handler) для определенного пути (route) на сервере. Она позволяет задать функцию, которая будет вызываться для обработки запросов к указанному пути.
- (115) `...("/path", handlerFunc)` - это вызов функции в языке программирования Go для отправки HTTP POST-запроса на указанный путь ("/path") с использованием определенной функции-обработчика (handlerFunc), которая будет вызываться для обработки этого запроса на сервере.
- (116) Обработчик (handler) HTTP запросов в Go – это ..., которая обрабатывает входящие HTTP запросы и возвращает ответы.
- (117) Установите соответствие между типом данных и его форматом на Go:
- (118) Расставьте код в верном порядке.
- (119) Вы разрабатываете веб-приложение на Go и вам нужно отправить HTTP-запрос на удаленный сервер и получить ответ. Какой метод HTTP следует использовать для выполнения этой задачи?
- (120) Структура `map` – это ...
- (121) Какой код используется для объявления переменной типа `map`?
- (122) Какой код используется для добавления элемента в `map`?
- (123) Какой используется для удаления элемента из `map`?
- (124) Какой код используется для того, чтобы проверить наличие ключа в `map`?
- (125) Что такое цикл `for range`?
- (126) Для того, чтобы объявить интерфейс в Go, используется код `type MyInterface ...`
- (127) Интерфейс для пользовательского типа данных в Go, реализуется путем создания ...



- (128) ... - это конструкция для выбора поведения в зависимости от типа переменной; используется для проверки типа переменной и выполнения соответствующих действий.
- (129) Для того, чтобы использовать type switch для проверки типа переменной в Go, нужно перечислить ... в круглых скобках после ключевого слова switch.
- (130) Интерфейс Reader – это интерфейс для работы с ...
- (131) Интерфейс Stringer – это интерфейс для ... вывода пользовательских типов данных.
- (132) Сопоставьте часть кода и его назначение:
- (133) Упорядочьте этапы паники в правильной последовательности.
- (134) Вы являетесь стажером в небольшой компании, которая разрабатывает веб-приложение на языке Go. Вам предложили оптимизировать производительность веб-сервера. Какой из следующих подходов НЕ является эффективным методом оптимизации производительности веб-сервера на языке Go?
- (135) Что такое пакет в языке Go?
- (136) Что нужно использовать для того чтобы объявить переменную в Go?
- (137) Вызов переменной и дальнейший отказ от ее применения ...
- (138) Какие основные типы данных поддерживает Go?
- (139) GoLand – это ... разработки для Go.
- (140) GoLand в широком понятии – это кроссплатформенная...(IDE) от JetBrains.
- (141) Для того чтобы запустить программу в GoLand нужно нажать ...
- (142) Автодополнение кода, рефакторинг, навигация по коду – это ..., предоставляемые GoLand для управления кодом.
- (143) Сопоставьте часть кода и его назначение:
- (144) Сопоставьте часть кода и его назначение:



- 145 Выберите верную последовательность. Для того чтобы добавить новый пакет в проект нужно выбрать ...
- 146 Расставьте в верной последовательности.
- 147 Какие преимущества, предоставляют модули Go в сравнении с GOPATH?
- 148 Для чего указывают версию модуля Go при сборке приложения?
- 149 Какие инструменты используются для управления зависимостями в Go?
- 150 Что такое сборка приложений в контексте Go?
- 151 Для организации тестирования нужно использовать команду ... для запуска тестов приложения перед его сборкой.
- 152 Указатель в Go – это переменная, содержащая значение ... другой переменной var ptr int
- 153 Для того, чтобы получить адрес переменной, нужно ввести...
- 154 Коллекция данных различных типов; type MyStruct struct {field1 type1; field2 type2;} – это ...
- 155 Сопоставьте часть кода и его назначение:
- 156 Выберите верную последовательность. Для того чтобы использовать отладчик в GoLand нужно ...
- 157 Выберите верную последовательность. Значение переменной num должно быть изменено на новое значение и выведено на экран.
- 158 Что нужно сделать для замыкания?
- 159 Что такое функция обратного вызова (callback)?
- 160 Что нужно для передачи функции в качестве аргумента в другую функцию?
- 161 Что является замыканием в Go?
- 162 ... значений с помощью функций из пакета testing для проверки ожидаемых результатов с фактическим результатом в teste.
- 163 ... - это название файла с тестами, созданного для автоматического выполнения тестирования.



- (164) ... - это абстрактный тип данных, описывающий набор методов, которые должны быть реализованы в других типах данных; он нужен для реализации полиморфизма и абстракции в программе.
- (165) ... – это процесс проверки программного кода на соответствие определенным требованиям и ожидаемому поведению.
- (166) Сопоставьте команды с их назначением.
- (167) Расставьте в верной последовательности.
- (168) Расставьте в верной последовательности. При правильной реализации функций, на экран должно быть выведено сообщение "Тест пройден успешно".
- (169) Каким кодом нужно воспользоваться для того, чтобы использовать цикл `for range` для итерации по элементам `map`?
- (170) Каким кодом нужно воспользоваться для того, чтобы использовать цикл `for range` для итерации по элементам массива или слайса в Go?
- (171) Что такое интерфейс в языке Go?
- (172) Какой код используется для объявления переменной типа `map`?
- (173) Интерфейс `Error` - это интерфейса для ... ошибок в программе.
- (174) Для того, чтобы объявить интерфейс в Go, используется код `type MyInterface ...`
- (175) Интерфейс для пользовательского типа данных в Go, реализуется путем создания ...
- (176) ... - это конструкция для выбора поведения в зависимости от типа переменной. Используется для проверки типа переменной и выполнения соответствующих действий.
- (177) Сопоставьте часть кода и его назначение:
- (178) Сопоставьте часть кода и его назначение:
- (179) Упорядочьте этапы паники в правильной последовательности.





- 180) Расставьте в верной последовательности. В зависимости от значения переменной `data`, на экран должно быть выведено соответствующее сообщение о типе переменной. Используя конструкцию `switch`, проверьте тип переменной `data` и выполните следующие действия в зависимости от типа:
- 181) Что нужно использовать для того, чтобы отправить значение в канал?
- 182) Что нужно использовать для того, чтобы получить значение из канала?
- 183) Что такое оператор `select`?
- 184) Что такое горутина (goroutine) в языке программирования?
- 185) Условная переменная (condition variable) – это ..., которое позволяет горутинам ожидать определенного состояния.
- 186) Для того чтобы использовать оператор `select`, для работы с несколькими каналами, нужно использовать `select { case `<-ch1: // do something case ` ...// do something else }`
- 187) Для того чтобы закрыть канал нужно использовать ...(`ch`)
- 188) Мьютекс (mutex) в языке программирования – это ..., используемый для защиты общих данных от параллельного доступа.
- 189) Сопоставьте части кода с их назначением:
- 190) Верно сопоставьте объекты кода с их назначением:
- 191) Расставьте части кода в верной последовательности:
- 192) Расставьте в верной последовательности. Значение переменной `counter` должно быть равно 10, так как каждая горутина инкрементирует значение переменной на 1.
- 193) Что нужно использовать для того чтобы создать новый файл и записать в него данные?
- 194) Что нужно использовать для того, чтобы проверить существование файла?
- 195) Что нужно использовать для того чтобы выполнить `shell` команду из программы?
- 196) Какой тип использует сборщика мусора в GO?



- (197) Context (контекст) в языке программирования – это механизм для отмены операций и ... задач в программе.
- (198) Для того чтобы передать аргументы в shell команду из программы нужно использовать exec. ... ("command", "arg1", "arg2")
- (199) Рефлексия (reflection) в языке программирования Go – это механизм, позволяющий программе о себе и изменять свое поведение во время выполнения.
- (200) Получение ..., вызов методов и создание новых объектов во время выполнения программы позволяет программе динамически адаптироваться к различным условиям и требованиям, обеспечивая гибкость и расширяемость программного кода.
- (201) Расставьте в верной последовательности. На экране должен быть выведен результат выполнения команды ls -l -a, отображающий все файлы и папки в текущем каталоге, включая скрытые.
- (202) Расставьте в верной последовательности. В зависимости от длительности выполнения задачи и установленного таймаута, на экран должно быть выведено сообщение о результате выполнения задачи (успешно или прервана).
- (203) Что нужно сделать для того, чтобы добавить дополнительные поля при декодировании JSON?
- (204) Что нужно использовать для того, чтобы преобразовать JSON в строку?
- (205) Что нужно использовать для того, чтобы преобразовать JSON из строки в байтовый срез?
- (206) Что такое JSON?
- (207) Для того чтобы добавить дополнительные поля при декодировании YAML нужно предварительно расширить ...
- (208) Для того, чтобы распознать нулевое значение при декодировании JSON, нужно проверить значение на ... после декодирования.
- (209) YAML – это язык программирования, используемый для написания ...
- (210) Синтаксис YAML позволяет использовать только ... для обозначения структуры данных.
- (211) Сопоставьте части кода с их назначением:
- (212) Сопоставьте части кода с их назначением:



- (213) Создай верную последовательность из частей кода. В этой строке кода происходит декодирование строки YAML в объект структуры person с помощью функции yaml.Unmarshal.
- (214) Расставьте в верной последовательности. В результате выполнения кода, объект типа Product должен быть декодирован из данных в формате YAML, содержащихся в переменной data.
- (215) Протоколы, используемые для передачи гипертекстовых документов в вебе:
- (216) Для получения параметра из запроса HTTP на сервере в Go, нужно использовать:
- (217) Для отправки ответа клиенту после обработки запроса HTTP на сервере в Go, нужно использовать:
- (218) Для запуска простого веб-сервера на языке программирования Go, нужно использовать http. ...(":8080", nil)
- (219) ... - это стандартные статусные коды HTTP.
- (220) http. ... - это функция в языке программирования Go, которая используется для выполнения HTTP GET-запроса на указанный URL.
- (221) http. ... - это функция в языке программирования Go, которая используется для выполнения HTTP POST-запроса на указанный URL.
- (222) Установите соответствие между методами запроса HTTP и их назначением:
- (223) Основные протоколы, используемые для взаимодействия клиентов и серверов в веб-программировании:
- (224) Расставьте в верной последовательности. На экран должно быть выведено сообщение о том, что нулевое значение Age было распознано.
- (225) Расставьте в верной последовательности. При успешном выполнении GET-запроса на указанный URL, на экран будет выведена полученная информация. При возникновении ошибки, будет выведено сообщение об ошибке.
- (226) Какой код используется для того, чтобы проверить наличие ключа в map?
- (227) ... - это конструкция для выбора поведения в зависимости от типа переменной; используется для проверки типа переменной и выполнения соответствующих действий.



- (228) Интерфейс Reader – это интерфейс для работы с ...
- (229) Сопоставьте часть кода и его назначение:
- (230) Сопоставьте часть кода и его назначение:
- (231) Расставьте в верной последовательности. На экран должно быть выведено содержимое файла, которое было прочитано и записано в буфер.
- (232) Для того чтобы запустить программу в GoLand нужно нажать ...
- (233) Сопоставьте часть кода и его назначение:
- (234) Сопоставьте часть кода и его назначение:
- (235) Выберите верную последовательность. Для того чтобы добавить новый пакет в проект нужно выбрать ...
- (236) Сопоставьте часть кода и его назначение:
- (237) Выберите верную последовательность. Значение переменной `num` должно быть изменено на новое значение и выведено на экран.
- (238) Сопоставьте команды с их назначением.
- (239) Расставьте в верной последовательности.
- (240) Расставьте в верной последовательности. При правильной реализации функций, на экран должно быть выведено сообщение "Тест пройден успешно".
- (241) Сопоставьте часть кода и его назначение:
- (242) Сопоставьте часть кода и его назначение:
- (243) Упорядочьте этапы паники в правильной последовательности.
- (244) Расставьте в верной последовательности. В зависимости от значения переменной `data`, на экран должно быть выведено соответствующее сообщение о типе переменной. Используя конструкцию `switch`, проверьте тип переменной `data` и выполните следующие действия в зависимости от типа:
- (245) Сопоставьте части кода с их назначением:





- (246) Верно сопоставьте объекты кода с их назначением:
- (247) Расставьте части кода в верной последовательности:
- (248) Расставьте в верной последовательности. Значение переменной counter должно быть равно 10, так как каждая горутина инкрементирует значение переменной на 1.
- (249) Расставьте в верной последовательности. На экране должен быть выведен результат выполнения команды ls -l -a, отображающий все файлы и папки в текущем каталоге, включая скрытые.
- (250) Расставьте в верной последовательности. В зависимости от длительности выполнения задачи и установленного таймаута, на экран должно быть выведено сообщение о результате выполнения задачи (успешно или прервана).
- (251) Сопоставьте части кода с их назначением:
- (252) Сопоставьте части кода с их назначением:
- (253) Создай верную последовательность из частей кода. В этой строке кода происходит декодирование строки YAML в объект структуры person с помощью функции yaml.Unmarshal.
- (254) Расставьте в верной последовательности. В результате выполнения кода, объект типа Product должен быть декодирован из данных в формате YAML, содержащихся в переменной data.
- (255) Установите соответствие между методами запроса HTTP и их назначением:
- (256) Основные протоколы, используемые для взаимодействия клиентов и серверов в веб-программировании:
- (257) Расставьте в верной последовательности. На экран должно быть выведено сообщение о том, что нулевое значение Age было распознано.
- (258) Расставьте в верной последовательности. При успешном выполнении GET-запроса на указанный URL, на экран будет выведена полученная информация. При возникновении ошибки, будет выведено сообщение об ошибке.
- (259) Сопоставьте часть кода и его назначение:
- (260) Упорядочьте этапы паники в правильной последовательности.



(261)

Расставьте в верной последовательности. На экран должно быть выведено содержимое файла, которое было прочитано и записано в буфер.

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



WhatsApp



Telegram



Max

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