



Проектная разработка Основы разработки на C#.sa

- 1 Какие существуют виды разработки Desktop приложений?
- 2 Что является основной особенностью разработки на WPF?
- 3 Какими ОС используется фреймворк .NET?
- 4 Каким символом закрываются теги при верстке?
- 5 Что создает тег RowDefinitin?
- 6 Какое свойство существует для колонок?
- 7 Что такое вложенность?
- 8 За что отвечает тег Margin?
- 9 С какой стороны начинается аргументация внутри тега?
- 10 Каким тегом обозначается создание кнопки?
- 11 Для чего нужен тег WindowResources?
- 12 Для чего используется триггеры?
- 13 Что такое xml в программировании?
- 14 Зачем нужен xml?
- 15 Что такое MVVM?
- 16 Когда возможно использование MVVM?
- 17 Основная идея паттерна MVVM заключается в том, что:
- 18 Сокеты - это:



- (19) Сколько типов сокетов выделяют?
- (20) В какой структуре указывается имя сокета?
- (21) Какая функция создает два дескриптора файлов для начала и конца канала?
- (22) Комбинация IP адреса и номера порта, которые представляют собой способ адресации и обеспечивают нормальное взаимодействие большого количества приложений в рамках одной системы - это:
- (23) Что и в серверных, и в клиентских сокетах является идентичным?
- (24) Что реализуются на основе класса `Socket` и предназначены для отправки данных на определенный сервер и получения от него ответа?
- (25) В чем одно из отличий клиентских сокетов от серверных?
- (26) Какая функция вызывается с `Button.Click`?
- (27) `HttpListener` - это:
- (28) Что такое `.IO` в C#?
- (29) Поток, который позволяет выполнять операции чтения/записи в файл - это:
- (30) Какой метод записывает в файл построчно?
- (31) Что такое Unity?
- (32) Укажите верное определение Prefab (Unity Blueprints):
- (33) Где создано поле, в которое можно указать компонент анимации?
- (34) Что такое Rigidbody unity в C#?
- (35) Что такое Collider unity C#?
- (36) Joint unity в C# - это:
- (37) Как можно уничтожить объект в Unity?



- (38) Какую директиву нужно дописать к переменной, чтобы она появилась в Unity? Переменная: `private float num = 23`
- (39) Какое из полей ниже будет доступно в Инспекторе?
- (40) Какой класс считается основным для наследования в Unity?
- (41) Какая из функций ниже будет вызвана первой?
- (42) Какой класс отвечает за обработку нажатий?
- (43) В чем отличия между `Update` и `FixedUpdate`?
- (44) В какой строке правильно присвоен компонент переменной?
- (45) Какой метод вызывается при удалении класса (объекта)?