



## 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)?

