



Разработка игр на языке программирования C++_sa_UnEn5

- 1 Что такое граф?
- 2 Что такое цикл в графе?
- 3 Что такое дерево в теории графов?
- 4 Что такое Эйлеров цикл в графе?
- 5 Что такое гамильтонов цикл в графе?
- 6 Что такое матрица смежности графа?
- 7 Как работает алгоритм deep first search?
- 8 Как строится двоичное дерево поиска?
- 9 Как устроена такая структура данных как куча?
- 10 Что такое сбалансированное дерево?
- 11 Какие структуры данных называют персистентными?
- 12 Как работают жадные алгоритмы?
- 13 Как работает динамическое программирование?
- 14 Что такое теория игр?
- 15 Как работает алгоритм Дейкстры, ищащий кратчайшие пути от одной из вершин графа до всех остальных?
- 16 Выберите верное утверждение:
- 17 Выберите верное утверждение:
- 18 Зачем нужны умные указатели в C++?





- 19 В чём заключается одна из основных проблем при работе с многопоточностью в C++?
- 20 Как работает mutex в C++?
- 21 Что такое асимптотическая сложность алгоритма?
- 22 Необходимо добавить N элементов в начало пустого std::vector. Какая будет асимптотическая сложность у данной операции?
- 23 Какая асимптотическая сложность у алгоритма бинарного поиска?
- 24 Какая асимптотическая сложность у операций добавления и удаления элементов в стеке?
- 25 Какой алгоритм поиска наиболее эффективен для неотсортированных данных?
- 26 Как работает алгоритм бинарного поиска в C++?
- 27 Какой алгоритм сортировки является наиболее эффективным для больших данных?
- 28 Что такое хэш?
- 29 Что такое рекурсия в программировании?
- 30 Для чего нужна малая теорема Ферма в программировании?
- 31 Что такое класс в программировании?
- 32 Что такое поле класса?
- 33 Что такое метод класса?
- 34 Что такое объект?
- 35 Что такое конструктор?
- 36 Когда нужно вручную прописывать конструктор копирования?
- 37 Что такое статическая переменная?
- 38 Что такое контейнер?





- 39) Что такое наследование?
- 40) Когда нужно вручную прописывать деструктор?
- 41) Что такое итератор?
- 42) Что такое r-value?
- 43) Когда нужно прописывать ключевое слово `virtual` перед методом класса?
- 44) Когда нужно использовать виртуальные деструкторы?
- 45) Что такое абстрактный класс?
- 46) Что такое компилятор?
- 47) Что такое функция в программировании?
- 48) Что такое переменная в программировании?
- 49) Может ли быть опущен блок '`else`' в условном операторе?
- 50) Что такое итерация цикла?
- 51) Выберите истинное утверждение об инициализации массива
- 52) Что хранит в себе указатель?
- 53) Что будет, если к указателю прибавить целое число?
- 54) Что такое стек?
- 55) Что позволяет сделать отладчик в Visual Studio?
- 56) Как считать предложение (слова, разделённые пробелами) с консоли и записать его в переменную типа `string`?
- 57) Что такое файл?
- 58) Как вызвать функцию?



- 59 Перегруженные функции это:
- 60 При передаче аргументов по значению: