**Вопросы:**

Начало формы

|  |
| --- |
| Вопрос № 1 |

В исполняемом приложении, написанном на языке C#

 1. Должен присутствовать класс App

 2. В одном из классов должен быть статический метод Main

 3. Должен присутствовать класс Applicatio

 4. Должен присутствовать класс Application, в котором определен метод Main

|  |
| --- |
| Вопрос № 2 |

В языке программирования c# пустая ссылка обозначается следующим ключевым словом:

 1. null

 2. NIL

 3. Empty

 4. default

|  |
| --- |
| Вопрос № 3 |

Конструкция, используемая для замены нескольких вложенных блоков if/else

 1. #endif

 2. ?: (тернарный оператор)

 3. switch/case

|  |
| --- |
| Вопрос № 4 |

Что будет выведено на экран в результате выполнения данного кода:

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

Console.WriteLine(Foo("Original string"));

}

public static string Foo(string str)

{

try

{

return str;

}

finally

{

Console.WriteLine("In finally");

str = "Somewhere in finally";

}

}

}

 1. In finallySomewhere in finally

 2. Original string

 3. In finallyOriginal string

|  |
| --- |
| Вопрос № 5 |

Что будет выведено на экран в результате выполнения данного кода:

char a = (char)89;

char b = 'X';

Console.WriteLine("{0} {1}", a, b);

 1. 89 X

 2. Y X

 3. X 89

|  |
| --- |
| Вопрос № 6 |

Каким будет результат выражения

(x == 5) && ((y == 8) && !(x == y))

если x и y предварительно объявлены как:

іnt x = 5; int y = 8;

 1. true

 2. false

 3. 1

 4. 0

|  |
| --- |
| Вопрос № 7 |

Какие из следующих выражений выполняют проверку на равенство?

 1. a=5

 2. a <>5

 3. a==5

|  |
| --- |
| Вопрос № 8 |

Выберите правильный вариант объявления свойства некоторого класса

 1. public int a {get value;}

 2. public int a {get a};

 3. public int a read {return \_a;}

 4. public int a { get {return \_a;} }

|  |
| --- |
| Вопрос № 9 |

Выберите правильные варианты конкатенации двух строк?

 1. string s3 = String.Concat(s1, s2) ;

 2. string s3 = Add(s1, s2) ;

 3. s3 = s1 + s2;

 4. string s3 = String.Add(s1, s2) ;

|  |
| --- |
| Вопрос № 10 |

Определен метод Add.

Выберите правильные варианты его вызова.

int Add(int a, int b)

{

}

 1. int a = Add(1, 3);

 2. string v = Add(1, 3);

 3. Add(1, 3);

|  |
| --- |
| Вопрос № 11 |

При передаче параметра со спецификатором out при вызове метода:

 1. Параметр передается по значению

 2. Параметр передается по ссылке

 3. В методе должно быть обязательно присвоено значение этому параметру

 4. Параметр должен быть проинициализирован перед вызовом метода

|  |
| --- |
| Вопрос № 12 |

Какие из данных типов могут хранить отрицательные и положительные целые числа?

 1. uint

 2. sbyte

 3. byte

 4. short

|  |
| --- |
| Вопрос № 13 |

Расположите операции в порядке убывания их приоритета

 1. new

 2. -

 3. \*

 4. -- (префикс)

ОТВЕТ:

|  |
| --- |
| Вопрос № 14 |

Расположите участки кода так, чтобы было выведено сообщение edcba

 1. Array.Reverse(x);

 2. Array.Sort(x);

 3. string a = "aedcb";

 4. foreach (var i in x) Console.Write(i);

 5. char[] x = a.ToCharArray();

ОТВЕТ:

|  |
| --- |
| Вопрос № 15 |

Укажите последовательность объявления константы на языке программирования C#

 1. Оператор присваивания

 2. Тип значения константы

 3. Ключевое слово const

 4. Идентификатор

 5. Значение константы

ОТВЕТ:

|  |
| --- |
| Вопрос № 16 |

Расположите блоки кода в таком порядке, чтобы на экран было выведено пустое сообщение

 1. if (i < 5)

 2. for (int i = 1; i <= 9; i++){

 3. }

 4. continue;

 5. Console.Write(i);

ОТВЕТ:

|  |
| --- |
| Вопрос № 17 |

Установите соответствия между логическими операторами.

1. ИЛИ (OR)

2. И (AND)

3. НЕ (NOT)

4. НЕ РАВНО (NOT EQUAL)

|  |  |
| --- | --- |
| 1: | Выберите Ваш вариант ответа.  &&  !=  !  || **НЕ СООТВЕТСТВУЕТ НИЧЕМУ** |

|  |
| --- |
| Вопрос № 18 |

Сопоставьте каждой проинициализированной переменной ее тип:

1. var a = 14M;

2. var b = 1.0;

3. var c = 0.003D;

4. var d = 5;

|  |  |
| --- | --- |
| 1: | Выберите Ваш вариант ответа.  int  decimal  double  float **НЕ СООТВЕТСТВУЕТ НИЧЕМУ** |

|  |
| --- |
| Вопрос № 19 |

Назовите структуру данных, представляющую собой набор именованных констант.

Для ответа на данный вопрос Вы можете:



|  |
| --- |
| Вопрос № 20 |

Какой модификатор доступа позволяет определить член класса, доступный в рамках одной сборки?

Для ответа на данный вопрос Вы можете:

