

Компетенция ОПК-2. Способен применять компьютерные/суперкомпьютерные методы, современное программное обеспечение, в том числе отечественного происхождения, для решения задач профессиональной деятельности.

№ задания	Правильные варианты ответа, модельный ответ
1	char symbol = 'A'
2	11
3	Работает с исключениями
4	Использование одного имени для разных методов
5	continue пропускает итерацию, break выходит из цикла
6	(b > 5 && a <= 3) (!some a < 1)
7	Console.WriteLine("Привет!");
8	Возникнет ошибка
9	False
10	Const
11	для извлечения квадратного корня
12	в радианах
13	Math.Abs(...)
14	Max(double a, double b)
15	Левассоциативные
16	значимому
17	выполняется автоматически в выражениях, если не происходит потеря точности.
18	метод Pow() класса Math.
19	конкатенация и выполняет объединение строки в одну строку.
20	типы данных C# с плавающей точкой это: - float; - double; - decimal.
21	типы данных C# для работы с символами это: - char; - string.
22	В C# чаще всего используются следующие спецификаторы доступа: - public - private - protected - internal
23	для объявления полей полями только для чтения
24	Класс может содержать статические члены или члены экземпляра. Статические члены принадлежат классам. Члены экземпляра принадлежат объектам (экземплярам класса). Членами класса являются: - константы - поля - методы - свойства - индексаторы - конструкторы - операции - конструкторы

	- деструкторы - события - типы
--	--------------------------------------

ОПК-3. Способен к разработке алгоритмических и программных решений в области системного и прикладного программирования, математических, информационных и имитационных моделей, созданию информационных ресурсов глобальных сетей, образовательного контента, прикладных баз данных, тестов и средств тестирования систем и средств на соответствие стандартам и исходным требованиям.

№ задания	Правильные варианты ответа, модельный ответ
1	5
2	throw new Exception();
3	-6
4	300
5	запрещает наследование
6	Да
7	возникнет ошибка
8	остаток от деления
9	do while
10	Объектно-ориентированное программирование
11	Полиморфизм, инкапсуляция, наследование
12	return
13	using
14	public
15	вектор
16	индексу
17	типа
18	статическим
19	локальной
20	Convert.ToInt32(X) Int32.Parse(X) (int)X
21	массив в языке C# — это набор однотипных данных, которые располагаются в памяти последовательно друг за другом и обращение к которым осуществляется по индексу.
22	Класс — это структура данных, объединяющая состояние (поля) и действия (методы и другие функции-члены). Класс предоставляет определения для динамически создаваемых экземпляров класса (также называются объектами). Классы поддерживают механизмы наследования и полиморфизма, которые позволяют создавать производные классы, расширяющие функциональные возможности базового класса.
23	Новые классы создаются с помощью объявлений класса. Объявление класса начинается с заголовка, в котором задаются атрибуты и модификаторы класса, имя класса, базовый класс (если есть), а также интерфейсы, реализуемые классом. За заголовком следует тело класса, которое содержит перечень объявлений членов, записанных между разделителями — { и }.
24	Перечисляемый тип представляет собой тип значений, содержащий конечное число именованных констант. В

	следующем примере объявляется и используется перечисляемый тип Color, содержащий три постоянных значения: Red, Green и Blue.
--	--