

СОГЛАСОВАНО
Начальник отдела эксплуатации и
внедрения информационных систем
областного государственного
автономного учреждения
здравоохранения СОМИАЦ
Я. А. Комиссаров
« 31 » 08 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Заместитель директора по
учебной работе
И. В. Иванешко
« 31 » 08 2023 г.

**Контрольно-оценочные средства для промежуточной аттестации по
МДК 01.01 Разработка программных модулей
для специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование**

Дифференцированный зачет является промежуточной формой контроля, подводит итог освоения МДК01.01 Разработка программных модулей.

В результате освоения МДК 01.01 студент должен освоить следующие профессиональные компетенции:

ПК 1.1. Формировать алгоритмы разработки программных модулей в соответствии с техническим заданием

ПК 1.2. Разрабатывать программные модули в соответствии с техническим заданием

Дифференцированный зачет по МДК проводится в форме тестирования. К дифференцированному зачету допускаются студенты, сдавшие все лабораторные работы. Тест содержит 20 вопросов (суммарно тестовых позиций и теоретических вопросов с кратким ответом), выбираемых случайным образом программой из каждого блока (состоящих первый блок 100 вопросов, второй блок 100 вопросов) заданий по 10 вопросов. Время тестирования – 80 минут для каждой подгруппы (по 3 минуты на каждый вопрос из первого блока, по 5 минуты на каждый вопрос закрытого типа). Для прохождения тестирования, студенты разбиваются на три подгруппы (по количеству персональных компьютеров в сдаваемой аудитории). Время на подготовку и проверку тестирования – 30 мин.

Критерии оценивания

- «5» - получают студенты, справившиеся с работой 100-90%;
- «4» - ставится в том случае, если верные ответы составляют 80% от общего количества;
- «3» - соответствует работа, содержащая 60-70% правильных ответов;
- «2» - соответствует работа, содержащая менее 60% правильных ответов.

Шкала оценивания образовательных результатов:

Оценка	Критерии
«отлично»	Студент набрал 5 баллов (по весу критерия)
«хорошо»	Студент набрал 4 балла (по весу критерия)
«удовлетворительно»	Студент набрал 3 балла (по весу критерия)
«неудовлетворительно»	Студент набрал 0-2 балла (по весу критерия)

Первый блок заданий

Проверяемая компетенция – ПК 1.1:

Вопрос 1

Шаблон, по которому определяется форма объекта это

Варианты ответа:

- 1) класс
- 2) поле
- 3) метод
- 4) интерфейс

Вопрос 2

Переменные экземпляра и статические переменные это

Варианты ответа:

- 1) классы
- 2) поля
- 3) методы
- 4) интерфейсы

Вопрос 3

Подпрограммы, которые манипулируют данными, определенными в классе это

Варианты ответа:

- 1) классы
- 2) поля
- 3) методы
- 4) интерфейсы

Вопрос 4

Шаблон, который устанавливает взаимные обязательства между элементами программной системы, являясь строго формализованным элементом и позволяет наладить множественное наследование в C#, это

Варианты ответа:

- 1) класс
- 2) поле
- 3) метод
- 4) интерфейс

Вопрос 5

К основным принципам объектно-ориентированного программирования относится

Варианты ответа:

- 1) Перегрузка индексов
- 2) Перегрузка операторов
- 3) Применение абстрактных классов
- 4) Инкапсуляция

Вопрос 6

К основным принципам объектно-ориентированного программирования относится

Варианты ответа:

- 1) Перегрузка бинарных операторов
- 2) Перегрузка унарных операторов
- 3) Обработка исключительных ситуаций
- 4) Полиморфизм

Вопрос 7

К основным принципам объектно-ориентированного программирования не относится

Варианты ответа:

- 1) Полиморфизм
- 2) Инкапсуляция

- 3) Наследование
- 4) Перегрузка операторов

Вопрос 8

К основным принципам объектно-ориентированного программирования относится

Варианты ответа:

- 1) Рекурсия
- 2) Групповая адресация
- 3) Применения лямбда-выражений
- 4) Наследование

Вопрос 9

Переменные, которые можно использовать во всех участках кода, обладают модификатором доступа

Варианты ответа:

- 1) public
- 2) private
- 3) protected
- 4) this

Вопрос 10

Переменные, которые можно использовать только в пределах одного класса, обладают модификатором доступа

Варианты ответа:

- 1) public
- 2) private
- 3) protected
- 4) this

Вопрос 11

Переменные, к которым возможен доступ из соответствующего класса, а также экземпляров производных классов, обладают модификатором доступа

Варианты ответа:

- 1) public
- 2) private
- 3) protected
- 4) this

Вопрос 12

Оператор, который динамически распределяет память для объекта (при его создании) и возвращает ссылку на него, которая затем сохраняется в переменной

Варианты ответа:

- 1) new
- 2) override
- 3) return
- 4) goto

Вопрос 13

Оператор, выполняющий возврат из тела метода, это

Варианты ответа:

- 1) new
- 2) override
- 3) return
- 4) goto

Вопрос 14

Модификатор, применяемый для переопределения метода в производном классе, это

Варианты ответа:

- 1) new

- 2) override
- 3) return
- 4) goto

Вопрос 15

Оператор безусловного перехода это

Варианты ответа:

- 1) new
- 2) override
- 3) return
- 4) goto

Вопрос 16

К ссылочным типам не относится:

Варианты ответа:

- 1) object
- 2) string
- 3) int
- 4) interface

Вопрос 17

Метод, вызываемый непосредственно перед удалением объекта, это

Варианты ответа:

- 1) Конструктор
- 2) Деструктор
- 3) Делегат
- 4) Строка

Вопрос 18

Какая составляющая класса инициализирует объект при его создании?

Варианты ответа:

- 1) Конструктор
- 2) Деструктор
- 3) Делегат
- 4) Строка

Вопрос 19

Тип, который представляет ссылки на методы со списком параметров и типом возвращаемого значения, это

Варианты ответа:

- 1) Конструктор
- 2) Деструктор
- 3) Делегат
- 4) Лямбда-выражение

Вопрос 20

К ссылочным типам относится:

- 1) object
- 2) long
- 3) int
- 4) bool

Вопрос 21

К ссылочным типам относится:

- 1) string
- 2) byte
- 3) int
- 4) char

Вопрос 22

Совокупность переменных одного типа с общим для обращения к ним именем:

Варианты ответа:

- 1) Массив
- 2) Ссылка
- 3) Класс
- 4) Интерфейс

Вопрос 23

К типам данных с плавающей запятой относится

Варианты ответа:

- 1) float
- 2) byte
- 3) int
- 4) char

Вопрос 24

К типам данных с плавающей запятой относится

Варианты ответа:

- 1) double
- 2) long
- 3) int
- 4) bool

Вопрос 25

К целочисленным типам данных относится

Варианты ответа:

- 1) double
- 2) float
- 3) int
- 4) bool

Вопрос 26

Свойство, содержащее число элементов, из которых состоит массив это

Варианты ответа:

- 1) Length
- 2) GetUpperBound
- 3) Rank
- 4) IndexOf

Вопрос 27

Свойство, указывающее размерность массива, это

Варианты ответа:

- 1) Length
- 2) GetUpperBound
- 3) Rank
- 4) IndexOf

Вопрос 28

Метод, который возвращает индекс последнего элемента в определенной размерности, это

Варианты ответа:

- 1) Length
- 2) GetUpperBound
- 3) Rank
- 4) IndexOf

Вопрос 29

Для проверки двух строк на равенство используется оператор

Варианты ответа:

- 1) ==

- 2) +
- 3) Split
- 4) IndexOf

Вопрос 30

Для объединения двух строк используется оператор

Варианты ответа:

- 1) ==
- 2) +
- 3) Split
- 4) IndexOf

Вопрос 31

Для разделения двух строк используется метод

Варианты ответа:

- 1) Compare
- 2) Concat
- 3) Split
- 4) IndexOf

Вопрос 32

Для поиска отдельного символа в строке используется метод

Варианты ответа:

- 1) Compare
- 2) Concat
- 3) Split
- 4) IndexOf

Вопрос 33

К целочисленным типам данных относится

Варианты ответа:

- 1) char
- 2) float
- 3) long
- 4) bool

Вопрос 34

Ключевое слово, определяющее блок, который требуется контролировать на появление исключительной ситуации, это

Варианты ответа:

- 1) try
- 2) catch
- 3) finally
- 4) throw

Вопрос 35

Ключевое слово, определяющее блок, в котором выполняется рациональная обработка исключений, это

Варианты ответа:

- 1) try
- 2) catch
- 3) finally
- 4) throw

Вопрос 36

Ключевое слово, определяющее блок, в котором указывается код, который выполняется сразу после выполнения блока try, это

Варианты ответа:

- 1) this

- 2) catch
- 3) finally
- 4) throw

Вопрос 37

Ключевое слово, необходимое для генерации в ручную исключительной ситуации, это
Варианты ответа:

- 1) try
- 2) catch
- 3) finally
- 4) throw

Вопрос 38

Интерфейс неограниченных коллекций, который определяет элементы, которые должны иметь все неограниченные коллекции, это

Варианты ответа:

- 1) ICollection
- 2) IComparer
- 3) IDictionary
- 4) IEnumerable

Вопрос 39

Интерфейс неограниченных коллекций, который определяет метод для сравнения объектов, хранящихся в коллекции, это

Варианты ответа:

- 1) ICollection
- 2) IComparer
- 3) IDictionary
- 4) IEnumerable

Вопрос 40

Интерфейс неограниченных коллекций, который определяет коллекцию, состоящую из пар "ключ-значение", это

Варианты ответа:

- 1) ICollection
- 2) IComparer
- 3) IDictionary
- 4) IEnumerable

Вопрос 41

Интерфейс неограниченных коллекций, который определяет метод, предоставляющий перечислитель для любого класса коллекции, это

Варианты ответа:

- 1) ICollection
- 2) IComparer
- 3) IDictionary
- 4) IEnumerable

Вопрос 42

Интерфейс неограниченных коллекций, который определяет методы, позволяющие получать содержимое коллекции по очереди, это

Варианты ответа:

- 1) IEnumerator
- 2) IEqualityComparer
- 3) IList
- 4) IStructuralComparable

Вопрос 43

Интерфейс необобщенных коллекций, который сравнивает два объекта на предмет равенства, это

Варианты ответа:

- 1) IEnumerator
- 2) IEqualityComparer
- 3) IList
- 4) IStructuralComparable

Вопрос 44

Интерфейс необобщенных коллекций, который определяет коллекцию, доступ к которой можно получить с помощью индексатора, это

Варианты ответа:

- 1) IEnumerator
- 2) IEqualityComparer
- 3) IList
- 4) IStructuralComparable

Вопрос 45

Интерфейс необобщенных коллекций, который определяет метод применяемый для структурного сравнения, это

Варианты ответа:

- 1) IEnumerator
- 2) IDictionary
- 3) IList
- 4) IStructuralComparable

Вопрос 46

Интерфейс обобщенных коллекций, который определяет основополагающие свойства обобщенных коллекций, это

Варианты ответа:

- 1) ICollection<T>
- 2) IList<T>
- 3) IEqualityComparer<T>
- 4) Enumerator<T>

Вопрос 47

Интерфейс обобщенных коллекций, который определяет обобщенный метод Compare() для сравнения объектов, хранящихся в коллекции, это

Варианты ответа:

- 1) IComparer<T>
- 2) IList<T>
- 3) IEqualityComparer<T>
- 4) IEnumerable<T>

Вопрос 48

Интерфейс обобщенных коллекций, который определяет обобщенную коллекцию, состоящую из пар "ключ-значение", это

Варианты ответа:

- 1) IDictionary<T>
- 2) ICollection<T>
- 3) Enumerator<T>
- 4) IComparer<T>

Вопрос 49

Интерфейс обобщенных коллекций, который определяет обобщенный метод GetEnumerator(), предоставляющий перечислитель для любого класса коллекции, это

Варианты ответа:

- 1) IEnumerable<T>

- 2) IList<T>
- 3) IEqualityComparer<T>
- 4) IComparer<T>

Вопрос 50

Интерфейс обобщенных коллекций, который предоставляет методы, позволяющие получать содержимое коллекции по очереди, это

Варианты ответа:

- 1) Enumerator<T>
- 2) ICollection<T>
- 3) IComparer<T>
- 4) IEqualityComparer<T>

Проверяемая компетенция – ПК 1.2:

Вопрос 1

Интерфейс обобщенных коллекций, который сравнивает два объекта на предмет равенства, это

Варианты ответа:

- 1) IEqualityComparer<T>
- 2) IList<T>
- 3) ICollection<T>
- 4) Enumerator<T>

Вопрос 2

Интерфейс обобщенных коллекций, который определяет обобщенную коллекцию, доступ к которой можно получить с помощью индекса, это

Варианты ответа:

- 1) IList<T>
- 2) ICollection<T>
- 3) IEqualityComparer<T>
- 4) IComparer<T>

Вопрос 3

Какой метод, определенный в классе Stack<T>, возвращает элемент, находящийся на вершине стека, но не удаляет его?

Варианты ответа:

- 1) public T Peek()
- 2) public void Push(T item)
- 3) public void TrimExcess()
- 4) public T Pop()

Вопрос 4

Какой метод, определенный в классе Stack<T>, возвращает элемент, находящийся на вершине стека, удаляя его в процессе работы?

Варианты ответа:

- 1) public T Pop()
- 2) public void Push(T item)
- 3) public void TrimExcess()
- 4) public T Peek()

Вопрос 5

Какой метод, определенный в классе Stack<T>, помещает элемент item в стек?

Варианты ответа:

- 1) public void Push(T item)
- 2) public void TrimExcess()
- 3) public T Pop()

4) public T Peek()

Вопрос 6

Какой метод, определенный в классе Stack<T>, возвращает массив, содержащий копии элементов вызывающего стека?

Варианты ответа:

- 1) public T[] ToArray()
- 2) public void Push(T item)
- 3) public void TrimExcess()
- 4) public T Peek()

Вопрос 7

Какой метод, определенный в классе Stack<T>, сокращает избыточную емкость вызывающей коллекции в виде стека?

Варианты ответа:

- 1) public void TrimExcess()
- 2) public void Push(T item)
- 3) public T Pop()
- 4) public T Peek()

Вопрос 8

Какой метод, определенный в классе Queue<T>, возвращает объект из начала вызывающей очереди. Возвращаемый объект удаляется из очереди?

Варианты ответа:

- 1) public T Dequeue()
- 2) public void TrimExcess()
- 3) public T Peek()
- 4) public void Enqueue(T item)

Вопрос 9

Какой метод, определенный в классе Queue<T>, добавляет элемент item в конец очереди?

Варианты ответа:

- 1) public void Enqueue(T item)
- 2) public void TrimExcess()
- 3) public T Dequeue()
- 4) public T Peek()

Вопрос 10

Какой метод, определенный в классе Queue<T>, возвращает элемент из начала вызывающей очереди, но не удаляет его?

Варианты ответа:

- 1) public T Peek()
- 2) public void TrimExcess()
- 3) public T Dequeue()
- 4) public void Enqueue(T item)

Вопрос 11

Какой метод, определенный в классе Queue<T>, сокращает избыточную емкость вызывающей коллекции в виде очереди?

Варианты ответа:

- 1) public void TrimExcess()
- 2) public T Dequeue()
- 3) public T Peek()
- 4) public void Enqueue(T item)

Вопрос 12

Метод, определенный в интерфейсе IList, который добавляет объект value в вызывающую коллекцию. Возвращает индекс, по которому этот объект сохраняется, это

Варианты ответа:

- 1) int Add(object value)
- 2) void Clear()
- 3) bool Contains (object value)
- 4) intIndexOf(object value)

Вопрос 13

Метод, определенный в интерфейсе IList, который удаляет все элементы из вызывающей коллекции, это

Варианты ответа:

- 1) void Clear()
- 2) int Add(object value)
- 3) bool Contains (object value)
- 4) void RemoveAt(int index)

Вопрос 14

Метод, определенный в интерфейсе IList, который возвращает логическое значение true, если вызывающая коллекция содержит объект value, а иначе — логическое значение false, это

Варианты ответа:

- 1) bool Contains (object value)
- 2) int Add(object value)
- 3) void Clear()
- 4) void Remove(object value)

Вопрос 15

Метод, определенный в интерфейсе IList, который возвращает индекс объекта value, если этот объект содержится в вызывающей коллекции. Если же объект value не обнаружен, то метод возвращает значение -1, это

Варианты ответа:

- 1) intIndexOf(object value)
- 2) int Add(object value)
- 3) void Clear()
- 4) bool Contains (object value)

Вопрос 16

Метод, определенный в интерфейсе IList, который вставляет в вызывающую коллекцию объект value по индексу index. Элементы, находившиеся до этого по индексу index и дальше, смещаются вперед, чтобы освободить место для вставляемого объекта value, это

Варианты ответа:

- 1) void Insert(int index, object value)
- 2) void Clear()
- 3) intIndexOf(object value)
- 4) void Remove(object value)

Вопрос 17

Метод, определенный в интерфейсе IList, который удаляет первое вхождение объекта value в вызывающей коллекции. Элементы, находившиеся до этого за удаленным элементом, смещаются назад, чтобы устранить образовавшийся “пробел”, это

Варианты ответа:

- 1) void Remove(object value)
- 2) void Clear()
- 3) bool Contains (object value)
- 4) void Insert(int index, object value)

Вопрос 18

Метод, определенный в интерфейсе IList, который удаляет из вызывающей коллекции объект, расположенный по указанному индексу index. Элементы, находившиеся до этого

за удаленным элементом, смещаются назад, чтобы устранить образовавшийся “пробел”, это

Варианты ответа:

- 1) void RemoveAt(int index)
- 2) bool Contains (object value)
- 3) intIndexOf(object value)
- 4) void Insert(int index, object value)

Вопрос 19

Метод, определенный в интерфейсе IDictionary, который добавляет в вызывающую коллекцию пару "ключзначение", определяемую параметрами key и value, это

Варианты ответа:

- 1) void Add(object key, object value)
- 2) void Remove(object key)
- 3) bool Contains(object key)
- 4) IDictionaryEnumeratorGetEnumerator()

Вопрос 20

Метод, определенный в интерфейсе IDictionary, который удаляет все пары "ключзначение" из вызывающей коллекции, это

Варианты ответа:

- 1) void Clear()
- 2) void Remove(object key)
- 3) void Add(object key, object value)
- 4) bool Contains(object key)

Вопрос 21

Метод, определенный в интерфейсе IDictionary, который возвращает логическое значение true, если вызывающая коллекция содержит объект key в качестве ключа, в противном случае — логическое значение false, это

Варианты ответа:

- 1) bool Contains(object key)
- 2) void Remove(object key)
- 3) void Add(object key, object value)
- 4) voidClear()

Вопрос 22

Метод, определенный в интерфейсе IDictionary, который возвращает перечислитель для вызывающей коллекции, это

Варианты ответа:

- 1) IDictionaryEnumeratorGetEnumerator()
- 2) void Remove(object key)
- 3) void Add(object key, object value)
- 4) voidClear()

Вопрос 23

Метод, определенный в интерфейсе IDictionary, который удаляет из коллекции элемент, ключ которого равен значению параметра key, это

Варианты ответа:

- 1) void Remove(object key)
- 2) void Add(object key, object value)
- 3) void Clear()
- 4) bool Contains(object key)

Вопрос 24

Свойство в интерфейсе IDictionary, которое принимает логическое значение true, если словарь имеет фиксированный размер, это

Варианты ответа:

- 1) `boolIsFixedSize { get; }`
- 2) `ICollection Values { get; }`
- 3) `ICollection Keys { get; }`
- 4) `boolIsReadOnly { get; }`

Вопрос 25

Свойство в интерфейсе `IDictionary`, которое принимает логическое значение `true`, если словарь доступен только для чтения, это

Варианты ответа:

- 1) `boolIsReadOnly { get; }`
- 2) `ICollection Values { get; }`
- 3) `boolIsFixedSize { get; }`
- 4) `ICollectionKeys { get; }`

Вопрос 26

Свойство в интерфейсе `IDictionary`, с помощью которого можно получить коллекцию ключей, это

Варианты ответа:

- 1) `ICollection Keys { get; }`
- 2) `ICollection Values { get; }`
- 3) `boolIsFixedSize { get; }`
- 4) `boolIsReadOnly { get; }`

Вопрос 27

Свойство в интерфейсе `IDictionary`, с помощью которого можно получить коллекцию значений, это

Варианты ответа:

- 1) `ICollection Values { get; }`
- 2) `boolIsFixedSize { get; }`
- 3) `ICollection Keys { get; }`
- 4) `boolIsReadOnly { get; }`

Вопрос 28

Метод, определенный в классе `ArrayList`, который добавляет элементы из коллекции с конца вызывающей коллекции типа `ArrayList`, это

Варианты ответа:

- 1) `public virtual void AddRange(ICollection)`
- 2) `public virtual int BinarySearch(object value)`
- 3) `public virtual void CopyTo(Array array)`
- 4) `public virtual int IndexOf(object value)`

Вопрос 29

Как называется метод, определенный в классе `ArrayList`, который характеризуется следующими особенностями: выполняет поиск в вызывающей коллекции значения `value`; возвращает индекс найденного элемента; если искомое значение не найдено, возвращает отрицательное значение; вызывающий список должен быть отсортирован?

Варианты ответа:

- 1) `public virtual int BinarySearch(object value)`
- 2) `public virtual void AddRange(ICollection)`
- 3) `public virtual void CopyTo(Array array)`
- 4) `public virtual int IndexOf(object value)`

Вопрос 30

Как называется метод, определенный в классе `ArrayList`, который характеризуется следующими особенностями: выполняет поиск в вызывающей коллекции значения `value`, используя для сравнения способ, определяемый параметром `comparer`; возвращает индекс совпавшего элемента; если искомое значение не найдено, возвращает отрицательное значение; вызывающий список должен быть отсортирован?

Варианты ответа:

- 1) `public virtual int BinarySearch(object value, IComparer comparer)`
- 2) `public virtual void AddRange(ICollection c)`
- 3) `public virtual void CopyTo(Array array)`
- 4) `public virtual int IndexOf(object value)`

Вопрос 31

Как называется метод, определенный в классе `ArrayList`, который характеризуется следующими особенностями: выполняет поиск в вызывающей коллекции значения `value`, используя для сравнения способ, определяемый параметром `comparer`; поиск начинается с элемента, указываемого по индексу `index`, и включает количество элементов, определяемых параметром `count`; метод возвращает индекс совпавшего элемента; если искомое значение не найдено, метод возвращает отрицательное значение; вызывающий список должен быть отсортирован?

Варианты ответа:

- 1) `public virtual int BinarySearch(int index, int count, object value, IComparer comparer)`
- 2) `public virtual int BinarySearch(object value, IComparer comparer)`
- 3) `public virtual void CopyTo(Array array)`
- 4) `public virtual int IndexOf(object value)`

Вопрос 32

Метод, определенный в классе `ArrayList`, который копирует содержимое вызывающей коллекции в массив `array`, который должен быть одномерным и совместимым по типу с элементами коллекции, это

Варианты ответа:

- 1) `public virtual void CopyTo(Array array)`
- 2) `public virtual void AddRange(ICollection c)`
- 3) `public virtual int BinarySearch(object value)`
- 4) `public virtual int IndexOf(object value)`

Вопрос 33

Как называется метод, определенный в классе `ArrayList`, который характеризуется следующими особенностями: копирует содержимое вызывающей коллекции в массив `array`, начиная с элемента, указываемого по индексу `arrayIndex`; целевой массив должен быть одномерным и совместимым по типу с элементами коллекции?

Варианты ответа:

- 1) `public virtual void CopyTo(Array array, int arrayIndex)`
- 2) `public virtual int BinarySearch(object value)`
- 3) `public static ArrayList Synchronized(ArrayList list)`
- 4) `public virtual int IndexOf(object value)`

Вопрос 34

Как называется метод, определенный в классе `ArrayList`, который характеризуется следующими особенностями: копирует часть вызывающей коллекции, начиная с элемента, указываемого по индексу `index`, и включая количество элементов, определяемых параметром `count`, в массив `array`, начиная с элемента, указываемого по индексу `arrayIndex`; целевой массив должен быть одномерным и совместимым по типу с элементами коллекции?

Варианты ответа:

- 1) `public virtual void CopyTo(int index, Array array, int arrayIndex, int count)`
- 2) `public virtual void AddRange(ICollection c)`
- 3) `public virtual int BinarySearch(object value, IComparer comparer)`
- 4) `public static ArrayList Synchronized(ArrayList list)`

Вопрос 35

Как называется метод, определенный в классе `ArrayList`, который характеризуется следующими особенностями: заключает коллекцию `list` в оболочку типа `ArrayList` с

фиксированным размером и возвращает результат; возвращает часть вызывающей коллекции типа ArrayList; часть возвращаемой коллекции начинается с элемента, указываемого по индексу index, и включает количество элементов, определяемое параметром count; возвращаемый объект ссылается на те же элементы, что и вызывающий объект?

Варианты ответа:

- 1) public static ArrayListFixedSize(ArrayList list) public virtual ArrayListGetRange(int index, int count)
- 2) public static ArrayList Synchronized(ArrayList list)
- 3) public virtual intBinarySearch(object value)
- 4) public virtual void CopyTo(Array array)

Вопрос 36

Как называется метод, определенный в классе ArrayList, который характеризуется следующими особенностями: возвращает индекс первого вхождения объекта value в вызывающей коллекции; если искомый объект не обнаружен, возвращает значение -1?

Варианты ответа:

- 1) public virtual intIndexOf(object value)
- 2) public static ArrayList Synchronized(ArrayList list)
- 3) public virtual void AddRange(ICollection c)
- 4) public virtual intBinarySearch(object value, IComparer comparer)

Вопрос 37

Метод, определенный в классе ArrayList, который вставляет элементы коллекции sv вызывающую коллекцию, начиная с элемента, указываемого по индексу index, это

Варианты ответа:

- 1) public virtual void InsertRange(int index, ICollection c)
- 2) public static ArrayList Synchronized(ArrayList list)
- 3) public virtual void CopyTo(Array array, int arrayIndex)
- 4) public static ArrayList Synchronized(ArrayList list)

Вопрос 38

Как называется метод, определенный в классе ArrayList, который характеризуется следующими особенностями: возвращает индекс последнего вхождения объекта value в вызывающей коллекции; если искомый объект не обнаружен, метод возвращает значение -1?

Варианты ответа:

- 1) public virtual intLastIndexOf(object value)
- 2) public static ArrayList Synchronized(ArrayList list)
- 3) public virtual void AddRange(ICollection c)
- 4) public virtual void CopyTo(Array array, int arrayIndex)

Вопрос 39

Метод, определенный в классе ArrayList, который заключает коллекцию list в оболочку типа ArrayList, доступную только для чтения, и возвращает результат, это

Варианты ответа:

- 1) public static ArrayListReadOnly(ArrayList list)
- 2) public virtual object[] ToArray()
- 3) public virtual intBinarySearch(object value)
- 4) public virtual void CopyTo(Array array)

Вопрос 40

Метод, определенный в классе ArrayList, который удаляет часть вызывающей коллекции, начиная с элемента, указываемого по индексу index, и включая количество элементов, определяемое параметром count, это

Варианты ответа:

- 1) public virtual void RemoveRange(int index, int count)

- 2) `public virtual object[] ToArray()`
- 3) `public virtual int BinarySearch(object value, IComparer comparer)`
- 4) `public virtual void CopyTo(Array array, int arrayIndex)`

Вопрос 41

Как называется метод, определенный в классе `ArrayList`, который располагает элементы вызывающей коллекции в обратном порядке?

Варианты ответа:

- 1) `public virtual void Reverse()`
- 2) `public virtual object[] ToArray()`
- 3) `public virtual int BinarySearch(object value, IComparer comparer)`
- 4) `public virtual void CopyTo(Array array, int arrayIndex)`

Вопрос 42

Метод, определенный в классе `ArrayList`, который располагает в обратном порядке часть вызывающей коллекции, начиная с элемента, указываемого по индексу `index`, и включая количество элементов, определяемое параметром `count`, это

Варианты ответа:

- 1) `public virtual void Reverse(int index, int count)`
- 2) `public virtual object[] ToArray()`
- 3) `public virtual void AddRange(IList collection)`
- 4) `public virtual int BinarySearch(int index, int count, object value, IComparer comparer)`

Вопрос 43

Как называется метод, определенный в классе `ArrayList`, который характеризуется следующими особенностями: заменяет часть вызывающей коллекции, начиная с элемента, указываемого по индексу `index`, элементами коллекции с `public virtual void Sort()`; сортирует вызывающую коллекцию по нарастающей?

Варианты ответа:

- 1) `public virtual void SetRange(int index, IList collection)`
- 2) `public virtual Array ToArray(Type type)`
- 3) `public virtual int BinarySearch(object value, IComparer comparer)`
- 4) `public virtual void CopyTo(Array array, int arrayIndex)`

Вопрос 44

Как называется метод, определенный в классе `ArrayList`, который характеризуется следующими особенностями: сортирует вызывающую коллекцию, используя для сравнения способ, определяемый параметром `comparer`; если параметр `comparer` имеет пустое значение, то для сравнения используется способ, выбираемый по умолчанию?

Варианты ответа:

- 1) `public virtual void Sort(IComparer comparer)`
- 2) `public virtual Array ToArray(Type type)`
- 3) `public virtual void AddRange(IList collection)`
- 4) `public virtual int BinarySearch(object value)`

Вопрос 45

Как называется метод, определенный в классе `ArrayList`, который характеризуется следующими особенностями: сортирует вызывающую коллекцию, используя для сравнения способ, определяемый параметром `comparer`; сортировка начинается с элемента, указываемого по индексу `index`, и включает количество элементов, определяемых параметром `count`; если параметр `comparer` имеет пустое значение, то для сравнения используется способ, выбираемый по умолчанию?

Варианты ответа:

- 1) `public virtual void Sort(int index, int count, IComparer comparer)`
- 2) `public virtual void TrimToSize()`
- 3) `public virtual Array ToArray(Type type)`
- 4) `public virtual int BinarySearch(int index, int count, object value, IComparer comparer)`

Вопрос 46

Метод, определенный в классе ArrayList, который возвращает синхронизированный вариант коллекции типа ArrayList, передаваемой в качестве параметра list, это

Варианты ответа:

- 1) public static ArrayList Synchronized(ArrayList list)
- 2) public virtual void TrimToSize()
- 3) public virtual int BinarySearch(int index, int count, object value, IComparer comparer)
- 4) public virtual void CopyTo(Array array, int arrayIndex)

Вопрос 47

Метод, определенный в классе ArrayList, который возвращает массив, содержащий копии элементов вызывающего объекта, это

Варианты ответа:

- 1) public virtual object[] ToArray()
- 2) public virtual void TrimToSize()
- 3) public static ArrayList Synchronized(ArrayList list)
- 4) public virtual void AddRange(Icollectionc)

Вопрос 48

Как называется метод, определенный в классе ArrayList, который характеризуется следующими особенностями: возвращает массив, содержащий копии элементов вызывающего объекта; тип элементов этого массива определяется параметром type?

Варианты ответа:

- 1) public virtual Array ToArray(Type type)
- 2) public virtual void TrimToSize()
- 3) public static ArrayList Synchronized(ArrayList list)
- 4) public virtual int BinarySearch(int index, int count, object value, IComparer comparer)

Вопрос 49

Метод, определенный в классе ArrayList, который устанавливает значение свойства Capacity равным значению свойства Count, это

Варианты ответа:

- 1) public virtual void TrimToSize()
- 2) public static ArrayList Synchronized(ArrayList list)
- 3) public virtual void AddRange(Icollectionc)
- 4) public virtual int BinarySearch(int index, int count, object value, IComparer comparer)

Вопрос 50

Метод, определенный в классе Hashtable, который возвращает синхронизированный вариант коллекции типа Hashtable, передаваемой в качестве параметра table, это

Варианты ответа:

- 1) public static Hashtable Synchronized(Hashtable table)
- 2) public virtual bool ContainsKey(object key)
- 3) public virtual bool ContainsValue(object value)
- 4) public virtual IDictionaryEnumerator GetEnumerator()

Второй блок заданий

Проверяемая компетенция – ПК 1.1:

1. Какие 4 типовые ошибки допускаются при реализации циклов?
2. Как выполняется оптимизация циклов?
3. Как выполняется оптимизация работы с памятью?
4. Что такое рефакторинг?
5. Какие методы рефакторинга используются в C#?
6. Какие проблемы требуют рефакторинга кода?
7. Что такое класс в C#?
8. Что необходимо указывать при объявлении класса в C#?
9. Что относится к данным-членам класса в C#?
10. Что такое поля класса в C#?
11. Что такое метод класса в C#?
12. Что такое сигнатура метода в C#?
13. Что такое объект (экземпляр) класса в C#?
14. Что такое свойства класса в C#?
15. Как определяется частичный класс в C#?
16. Что такое конструктор класса в C#?
17. Что такое перегрузка методов в C#?
18. Что такое параметризованный конструктор в C#?
19. Что такое бинарная операция в C#?
20. Укажите формат перегрузки бинарной операции в C#.
21. Отметьте ограничения применения перегрузки операций в C#.
22. Что такое производный класс в C#?
23. Что такое базовый класс в C#?
24. Укажите форму наследования класса в C#.
25. Что такое абстрактный класс в C#?
26. В чем заключаются особенности абстрактного класса при программировании в C#?
27. Что означает модификатор `protected` в C#?
28. Укажите назначения ключевого слова `base` в C#?
29. Что такое расширенный формат объявления конструктора базового класса в C#?
30. Укажите формат расширенного объявления конструктора производного класса в C#.
31. Когда используется модификатор `override` в C#?
32. Что такое виртуальный метод в C#?
33. Что такое интерфейс в C#?
34. Напишите синтаксис объявления интерфейса в C#.
35. Чем отличается интерфейс от класса в C#?
36. Какой уровень доступа принимается для элементов интерфейса в C#?
37. Что необходимо сделать при наследовании интерфейса классом в C#?
38. Укажите синтаксис наследования интерфейса в C#.
39. Что такое регулярные выражения в C#?
40. Что такое обобщения в C#?
41. В чем заключается особенность класса `object` в C#?
42. В чем недостаток использования класса `object` по сравнению с использованием обобщений в C#?
43. Укажите синтаксис объявления параметризованного типа в C#.
44. Что такое вектор в C#?

45. Что такое List<T> в C#?
46. Перечислите конструкторы класса List<T> в C#.
47. Какие интерфейсы реализуются в классе List<T> в C#?
48. Что создается с помощью конструктора publicList() в C#?
49. Что создается с помощью конструктора publicList(ICollection<T>) в C#?
50. Что создается с помощью конструктора publicList(intcapacity) в C#?

Проверяемая компетенция – ПК 1.2:

1. Что такое ArrayList в C#?
2. Какие интерфейсы реализуются в классе ArrayList в C#?
3. Перечислите конструкторы класса ArrayList в C#.
4. Какие методы используются при работе с элементами класса ArrayList в C#?
5. Что выполняется при обращении к методу InsertRange() класса ArrayList в C#?
6. Что выполняется при обращении к методу RemoveRange () класса ArrayList в C#?
7. Что выполняется при обращении к методу SetRange() класса ArrayList в C#?
8. Что выполняется при обращении к методу Synchronized() класса ArrayList в C#?
9. Что создается с помощью конструктора publicArrayList() в C#?
10. Что создается с помощью конструктора publicList(ICollection<T>) в C#?
11. Что создается с помощью конструктора publicList(intcapacity) в C#?
12. Что такое WindowsForms в C#?
13. Как создается обработчик события в C#?
14. Как удаляется обработчик события в C#?
15. Что такое bool?
16. Опишите алгоритм оператора switch в C#.
17. Опишите алгоритм выполнения оператора if, else в C#.
18. Что такое событие в C#?
19. Укажите описание события в C#.
20. Что такое широковеб-события в C#?
21. Что такое делегат в C#?
22. Что такое визуальное программирование в C#?
23. В чем заключаются достоинства визуального программирования в C#?
24. Что означает e.Handled в C#?
25. Что такое Char.IsDigit в C#?
26. Что такое MDI в C#?
27. Что необходимо сделать для создания приложения с дочерними формами в C#?
28. Перечислите типы упорядочения расположения дочерних форм в C#.
29. Что такое класс Random в C#?
30. Укажите конструкторы класса Random в C#.
31. Что выполняется при вводе оператора INSERT при работе в SQL?
32. Что такое хранимая процедура в MySQL?
33. Укажите преимущества хранимых процедур в MySQL.
34. Что такое Web-страница?
35. Что такое HTML?
36. Что такое фрейм?
37. Какие свойства фреймов выделяются в HTML?

38. Какие атрибуты задаются у фреймов в HTML?
39. Что пользовательская форма HTML?
40. Что такое CSS?
41. Как подключить CSS файл к HTML странице?
42. В чем заключается преимущество создания отдельного css файла?
43. Как выполняется ссылка на другую страницу в HTML?
44. Что такое абсолютный путь?
45. Что такое относительный путь?
46. Что такое PHP?
47. В чем заключаются достоинства языка PHP?
48. Что такое JavaScript?
49. Что такое Python?
50. Какие ограничения необходимо соблюдать при множественном наследовании в C#?

Составил преподаватель Веремьев В.О.