

ობიექტზე ორიენტირებული დაპროგრამება 1
(C++/C#-ის ბაზაზე, ინფორმატიკა) I სემესტრი. 2018-2019 წელი
(შუალედური გამოცდის ნიმუში)

Question 1

C# ენაზე შედგენილი პროგრამა იწყება და მთავრდება:

Select one:

- a. მრგვალი ფრჩხილებით
- b. კვადრატული ფრჩხილებით
- c. ფიგურული ფრჩხილებით

Question 2

ToString() მეთოდი ნებისმიერი ტიპის ცვლადს გარდაქმნის:

Select one:

- a. სიმბოლოდ
- b. სტრიქონად
- c. მთელ რიცხვად

Question 3

რომელ სტანდარტულ კლასშია აღწერილი მათემატიკური ფუნქციები:

Select one:

- a. System.Object
- b. System.Exception
- c. System.Math

Question 4

```
{  
  
    int ricxvi1 = 60;  
    byte ricxvi2;  
    ricxvi2 = ( byte ) ricxvi1;  
  
}
```

კოდის შესრულების შედეგად:

Select one:

- a. მოხდება ინფორმაციის დაკარგვა
- b. ნაწილობრივ მოხდება ინფორმაციის დაკარგვა
- c. არ მოხდება ინფორმაციის დაკარგვა

Question 5

შიდა და გარე switch ოპერატორების case განშტოებების მუდმივებს:

Select one:

- a. შეიძლება ერთნაირი მნიშვნელობები ჰქონდეს
- b. არ შეიძლება ერთნაირი მნიშვნელობები ჰქონდეს
- c. მხოლოდ ლოგიკური მნიშვნელობები უნდა ჰქონდეს

Question 6

for ოპერატორის ინიციალიზატორში სრულდება:

Select one:

- a. ციკლის მმართველი ცვლადის ინიციალიზება
- b. სტატიკური ცვლადის ინიციალიზება
- c. გლობალური ცვლადის გამოცხადება

Question 7

მასივი არის:

Select one:

- a. მუდმივა
- b. ობიექტების ერთობლიობა
- c. სიმბოლო

Question 8

რამდენ ბაიტს იკავებს მასივი `double[,] cxrili = new double[2,3];` :

Select one:

- a. 6
- b. 48
- c. 8

Question 9

რა არის კლასი:

Select one:

- a. კლასი არის ობიექტების მასივი
- b. კლასი არის ობიექტზე ორიენტირებული პროგრამირების ძირითადი სტრუქტურა, რომელიც გამოიყენება მასივების შესაქმნელად
- c. კლასი არის ობიექტზე ორიენტირებული პროგრამირების ძირითადი სტრუქტურა, რომელიც გამოიყენება ობიექტების შესაქმნელად

Question 10

იქმნება თუ არა ობიექტი class სიტყვის გამოყენებით კლასის გამოცხადებისას:

Select one:

- a. ხანდახან
- b. არა
- c. კი

Question 11

მეთოდი არის:

Select one:

- a. კლასის ობიექტი
- b. სტრიქონი
- c. პროგრამა

Question 12

ცვლადს მეთოდის შიგნით, რომელიც იღებს არგუმენტის მნიშვნელობას ეწოდება:

Select one:

- a. არგუმენტი
- b. პარამეტრი
- c. სიმბოლო

Question 13

კონსტრუქტორი არის მეთოდი, რომლის დანიშნულებაცაა:

Select one:

- a. სტრიქონების ფორმირება
- b. მასივის შევსება რიცხვებით
- c. ობიექტის ცვლადების ინიციალიზება

Question 14

~ (ტილდა) სიმბოლო მიეთითება:

Select one:

- a. კონსტრუქტორის სახელის წინ
- b. დესტრუქტორის სახელის წინ
- c. კონსტრუქტორის სახელის შემდეგ