

**ობიექტზე ორიენტირებული დაპროგრამება 1**  
**(C++/C#-ის ბაზაზე, ინფორმატიკა )**  
**I სემესტრი. 2020-2021 წელი-(108970,108971)**  
**(შუალედური გამოცდის ნიმუში)**

**Question 1**

C# ენაზე შედგენილი პროგრამა იწყება და მთავრდება:

Select one:

- a. ფიგურული ფრჩხილებით
- b. მრგვალი ფრჩხილებით
- c. კვადრატული 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.Math
- b. System.Exception
- c. System.Object

**Question 4**

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

კოდის შესრულების შედეგად:

Select one:

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

- c. მოხდება ინფორმაციის დაკარგვა

### Question 5

შიდა და გარე switch ოპერატორების case განშტოებების მუდმივებს:

Select one:

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

### Question 6

for ოპერატორის ინიციალიზატორში სრულდება:

Select one:

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

### Question 7

მასივი არის:

Select one:

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

### Question 8

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

Select one:

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

### Question 9

რა არის კლასი:

Select one:

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



c. კლასი არის ობიექტების მასივი

### Question 10

იქმნება თუ არა ობიექტი class სიტყვის გამოყენებით კლასის გამოცხადებისას:

Select one:



a. ხანდახან



b. კი



c. არა

### Question 11

მეთოდი არის:

Select one:



a. პროგრამა



b. სტრიქონი



c. კლასის ობიექტი

### Question 12

ცვლადს მეთოდის შიგნით, რომელიც იღებს არგუმენტის მნიშვნელობას ეწოდება:

Select one:



a. სიმბოლო



b. არგუმენტი



c. პარამეტრი

### Question 13

კონსტრუქტორი არის მეთოდი, რომლის დანიშნულებაც:

Select one:



a. სტრიქონების ფორმირება



b. მასივის შევსება რიცხვებით



c. ობიექტის ცვლადების ინიციალიზება

### Question 14

~ (ტილდა) სიმბოლო მიეთითება:

Select one:



a. კონსტრუქტორის სახელის შემდეგ



b. კონსტრუქტორის სახელის წინ



c. დესტრუქტორის სახელის წინ