

ობიექტზე ორიენტირებული დაპროგრამება 1
(C++/C#-ის ბაზაზე, ინფორმატიკა)
I სემესტრი. 2019-2020 წელი
(დასკვნითი გამოცდის ნიმუში)

Question 1

მასივი არის:

Select one:

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

Question 2

double [] masivi = new double[3]; მასივის ელემენტებს აქვს:

Select one:

- a. ლოგიკური ტიპი
- b. მთელი ტიპი
- c. წილადი ტიპი

Question 3

იქმნება თუ არა ობიექტი class სიტყვის გამოყენებით კლასის გამოცხადებისას:

Select one:

- a. კი
- b. ხანდახან
- c. არა

Question 4

როგორ ტიპებს ეკუთვნის კლასები:

Select one:

- a. მიმართვითს
- b. ჩვეულებრივს
- c. ლოგიკურს

Question 5

თუ მეთოდი არა ბრუნებს შედეგს, მაშინ რომელი ტიპი უნდა მივუთითოთ:

Select one:

- a. void
- b. bool
- c. int

Question 6

იმყოფება თუ არა პარამეტრი თავისი მეთოდის ხილვადობის უბანში:

Select one:

- a. ზოგჯერ
- b. კი
- c. არა

Question 7

~ (ტილდა) სიმბოლო მიეთითება:

Select one:

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

Question 8

this.xarisxi = xarisxi; მინიჭების ოპერატორში:

Select one:

- a. xarisxi არ არის მეთოდის პარამეტრი
- b. this.xarisxi არის მეთოდის პარამეტრი
- c. xarisxi არის მეთოდის პარამეტრი

Question 9

კლასისაგან განსხვავებით სტრუქტურა:

Select one:

- a. არ უზრუნველყოფს მემკვიდრეობითობას
- b. უზრუნველყოფს მემკვიდრეობითობას

Question 10

ricxvi = obieqti.Next(5); ოპერატორის შესრულების შედეგად ricxvi ცვლადს მიენიჭება:

Select one:

- a. 5-ის ტოლი მნიშვნელობა
- b. 5-ზე მეტი მნიშვნელობა
- c. 5-ზე ნაკლები მნიშვნელობა

Question 11

მეთოდისთვის ჩვეულებრივი ტიპის მქონე მნიშვნელობის გადაცემისას გამოიყენება:

Select one:

- a. ლოგიკური მონაცემების გადაცემა
- b. გადაცემა მიმართვის მიხედვით

- c. გადაცემა მნიშვნელობის მიხედვით

Question 12

თუ გადატვირთვად მეთოდებში პარამეტრების რაოდენობა თანაბარია და არგუმენტებსა და პარამეტრებს განსხვავებული ტიპები აქვს, მაშინ:

Select one:

- a. ყველა მონაცემი გარდაიქმნება მთელი ტიპის მონაცემად
- b. არ სრულდება ტიპების ავტომატური გარდაქმნა
- c. სრულდება ტიპების ავტომატური გარდაქმნა

Question 13

სტატიკურ მეთოდს:

Select one:

- a. აქვს this მიმართვა
- b. ხანდახან აქვს this მიმართვა
- c. არ აქვს this მიმართვა

Question 14

LastIndexOf მეთოდი:

Select one:

- a. გასცემს გამომძახებელი სტრიქონის ინდექსს, რომელშიც უკანასკნელად იყო ნაპოვნი მისი არგუმენტი
- b. გასცემს გამომძახებელი სტრიქონის ინდექსს, რომელშიც პირველად იყო ნაპოვნი მისი არგუმენტი
- c. ადარებს გამომძახებელ სტრიქონსა და თავის არგუმენტს

Question 15

რა იქნება str1 ცვლადის მნიშვნელობა მოცემული კოდის შესრულების შემდეგ

```
{  
string str1, str2 = "C# დაპროგრამების ენა", str3 = "თანამედროვე ";  
str1 = str2.Insert(17, str3);  
label1.Text = str1;  
}
```

Select one:

- a.
მიიღება სტრიქონი "C#დაპროგრამებისთანამედროვეენა"
- b. მიიღება სტრიქონი "C# თანამედროვე ენა"
- c.
მიიღება სტრიქონი "C# დაპროგრამების თანამედროვე ენა"

Question 16

რა იქნება index1 ცვლადის მნიშვნელობა მოცემული კოდის შესრულების შემდეგ

```
{  
char[] simboloebis_masivi = { 'ნ', 'ა' };  
string striqoni1 = "ლიკა, ანა და რომანი";  
int index1 = striqoni1.IndexOfAny(simboloebis_masivi, 5);  
}
```

Select one:

- a. 6
- b. 5
- c. 4

Question 17

DateTime სტრუქტურის DayOfWeek თვისება:

Select one:

- a. შეიცავს კვირის დღის მნიშვნელობას 0 (კვირა) , 6 (შაბათი) დიაპაზონში
- b. შეიცავს თვის დღის მნიშვნელობას 1,31 დიაპაზონში
- c. შეიცავს მიმდინარე თარიღსა და დროს

Question 18

TimeSpan Drois_Intervali1 = new TimeSpan(5, 15, 45); კოდის შესრულების შედეგად:

Select one:

- a. შეიქმნება დროის ინტერვალი, რომელიც შეიცავს საათს, წუთსა და წამს
- b. არ შეიქმნება დროის ინტერვალი, რომელიც შეიცავს საათს, წუთსა და წამს
- c. შეიქმნება დროის ინტერვალი, რომელიც არ შეიცავს საათს, წუთსა და წამს