

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЕРЖАВНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
“Ужгородський національний університет”
Математичний факультет
Кафедра системного аналізу і теорії оптимізації

ЗМІННІ ТА КОНСТАНТИ. РЕАЛІЗАЦІЯ ЛІНІЙНИХ АЛГОРИТМІВ

Методичні матеріали з організації самостійної роботи для студентів
математичного факультету з дисципліни

“ Програмування (об’єктно-орієнтоване програмування) ”

Ужгород – 2017

Брила А.Ю., Антосяк П.П. Методичні матеріали з організації самостійної роботи для студентів математичного факультету з дисципліни «Програмування (об'єктно-орієнтоване програмування)». Змінні та константи. Реалізація лінійних алгоритмів.– Ужгород, 2017 .– 22с.

Наведено тестові завдання, які можуть бути використані при вивченні основ програмування мовою С#. Тести охоплюють такі теми: опис змінних та констант, явне і неявне приведення типів даних, введення і виведення даних, створення та редагування консольних додатків.

Методичні вказівки призначені для студентів різних напрямків підготовки.

Рекомендовано до друку методичною комісією математичного факультету ДВНЗ “Ужгородський національний університет” від ___ червня 2017 року, протокол № ____.

Змінні та константи

1.	<p>Що дозволяє описати вказана загальна форма?</p> <pre>тип ідентифікатор ;</pre> <p>1) Змінну; 2) Константу; 3) Літерал; 4) Немає правильної відповіді.</p>
2.	<p>Що дозволяє описати вказана загальна форма?</p> <pre>тип ідентифікатор = значення ;</pre> <p>1) Змінну; 2) Константу; 3) Літерал; 4) Немає правильної відповіді.</p>
3.	<p>Яке значення буде містити змінна a?</p> <pre>int a=23; a=27;</pre> <p>1) 23; 2) 27; 3) Вказаний фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>
4.	<p>Яке значення буде містити змінна a?</p> <pre>int a; a=23;</pre> <p>1) 23; 2) 27; 3) Вказаний фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>
5.	<p>Що дозволяє описати вказана загальна форма?</p> <pre>const тип ідентифікатор = значення ;</pre> <p>1) Змінну; 2) Константу; 3) Літерал; 4) Немає правильної відповіді.</p>
6.	<p>Що дозволяє описати вказаний фрагмент програми?</p> <pre>const тип ідентифікатор; ідентифікатор = значення;</pre> <p>1) Змінну; 2) Константу; 3) Вказаний фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>
7.	<p>Яке значення буде містити A?</p> <pre>const int A=23; A=27;</pre> <p>1) 23; 2) 27; 3) Вказаний фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>

8.	<p>Яке значення буде містити А?</p> <pre>const int A=4+8;</pre> <p>1) 4; 2) 8; 3) Вказаний фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>
9.	<p>У якому з варіантів вказано опис змінної цілого типу?</p> <p>1) a=12; 2) a=0; 3) int[]a; 4) Немає правильної відповіді</p>
10.	<p>У якому з варіантів вказано опис константи дійсного типу?</p> <p>1) a=1; 2) a=0; 3) const double a=1; 4) Немає правильної відповіді</p>
11.	<p>У якому з варіантів вказано повний опис константи цілого типу?</p> <p>1) a=1; 2) a=0; 3) const int a; 4) Немає правильної відповіді.</p>
12.	<p>Охарактеризуйте вказаний фрагмент програми.</p> <pre>int a=7;</pre> <p>1) Описано константу цілого типу; 2) Описано змінну цілого типу; 3) Описано літерал цілого типу; 4) Немає правильної відповіді.</p>
13.	<p>Охарактеризуйте вказаний фрагмент програми.</p> <pre>int b=9, a=3, c=4;</pre> <p>1) Описано константи цілого типу; 2) Описано змінні цілого типу; 3) Вказаний фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>
14.	<p>Охарактеризуйте вказаний фрагмент програми.</p> <pre>int b, a=3, c;</pre> <p>1) Описано константи цілого типу; 2) Описано змінні цілого типу; 3) Вказаний фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>
15.	<p>Охарактеризуйте вказаний фрагмент програми.</p> <pre>const int b=9, a, c=4;</pre> <p>1) Описано константи цілого типу; 2) Описано змінні цілого типу; 3) Вказаний фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>
16.	<p>Охарактеризуйте вказаний фрагмент програми.</p> <pre>const int b=9, a=3, c=7;</pre> <p>1) Описано константи цілого типу; 2) Описано змінні цілого типу; 3) Вказаний фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>

17.	<p>Охарактеризуйте вказаний фрагмент програми.</p> <pre>const int B=9; int d=B;</pre> <p>1) Описано константу цілого типу; 2) Описано змінну цілого типу; 3) Фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>
18.	<p>Охарактеризуйте вказаний фрагмент програми.</p> <pre>int d=9; const int B=d;</pre> <p>1) Описано константу цілого типу; 2) Описано константу логічного типу; 3) Фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>
19.	<p>Охарактеризуйте вказаний фрагмент програми.</p> <pre>const int B=9; double d=B;</pre> <p>1) Описано константу; 2) Описано змінну; 3) Фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>
20.	<p>Охарактеризуйте вказаний фрагмент програми.</p> <pre>const int B = 45; const int C = B;</pre> <p>1) Описано константи; 2) Описано змінні; 3) Фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>
21.	<p>Охарактеризуйте вказаний фрагмент програми.</p> <pre>const int B = 45; const int C = B; const int D= B+C;</pre> <p>1) Описано константи; 2) Описано змінні; 3) Фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>
22.	<p>Охарактеризуйте вказаний фрагмент програми.</p> <pre>const int B = 45; const int C = B; const int D= B+8;</pre> <p>1) Описано константи; 2) Описано змінні; 3) Фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>

23.	<p>Охарактеризуйте вказаний фрагмент програми.</p> <pre>const char R= "A";</pre> <p>1) Описано константу символного типу; 2) Описано змінну символного типу; 3) Фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>
24.	<p>Охарактеризуйте вказаний фрагмент програми.</p> <pre>const char R= 'A';</pre> <p>1) Описано константу символного типу; 2) Описано змінну символного типу; 3) Фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>
25.	<p>Охарактеризуйте вказаний фрагмент програми.</p> <pre>char R= "A";</pre> <p>1) Описано константу символного типу; 2) Описано змінну символного типу; 3) Фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>
26.	<p>Охарактеризуйте вказаний фрагмент програми.</p> <pre>char R= 'A';</pre> <p>1) Описано константу символного типу; 2) Описано змінну символного типу; 3) Фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>
27.	<p>Який стиль було використано при формуванні імені totalSum ?</p> <p>1) Camel-case; 2) Snake-case; 3) Kebab-case; 4) Немає правильної відповіді.</p>
28.	<p>Який стиль було використано при формуванні імені TOTAL_SUM ?</p> <p>1) Camel-case; 2) Snake-case; 3) Kebab-case; 4) Немає правильної відповіді.</p>
29.	<p>Який стиль було використано при формуванні імені константи TOTAL-SUM?</p> <p>1) Camel-case; 2) Snake-case; 3) Недопустиме ім'я; 4) Немає правильної відповіді.</p>
30.	<p>Який стиль було використано при формуванні імені змінної total-Sum ?</p> <p>1) Camel-case; 2) Snake-case; 3) Недопустиме ім'я; 4) Немає правильної відповіді.</p>
31.	<p>При іменуванні чого прийнято використовувати стиль Snake-case?</p> <p>1) Змінних; 2) Констант; 3) Змінних і констант; 4) Немає правильної відповіді.</p>
32.	<p>При іменуванні чого прийнято використовувати стиль Camel-case?</p> <p>1) Змінних; 2) Констант; 3) Змінних і констант; 4) Немає правильної відповіді.</p>

33.	<p>Продовжіть твердження, доповнивши його двома пунктами із вказаного списку.</p> <p>“Областю видимості змінної є <input type="text" value="пункт 1"/> , <input type="text" value="пункт 2"/>.</p> <p>Вибір пункту 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) рядок; 2) частина оперативної пам'яті; 3) частина блоку. <p>Вибір пункту 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4) що знаходиться після опису змінної; 5) що знаходиться перед описом змінної.
34.	<p>У яких рядках вказаного фрагмента програми допущено помилки?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) { 2) int a=9; 3) a=45; 4) a=23; 5) } 6) a=89; 7) Вказаний фрагмент не містить помилки.
35.	<p>У яких рядках вказаного фрагмента програми допущено помилки?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) { 2) int a=9; 3) { 4) a=45; 5) } 6) a=23; 7) } 8) Вказаний фрагмент не містить помилки.

36.	<p>У яких рядках вказаного фрагмента програми допущено помилки?</p> <pre> 1) { 2) int a=9; 3) { 4) a=45; 5) } 6) int a=23; 7) }</pre> <p>8) Вказаний фрагмент не містить помилки.</p>
37.	<p>У яких рядках вказаного фрагмента програми допущено помилки?</p> <pre> 1) { 2) int a=9; 3) { 4) a=45; 5) } 6) double a=23; 7) }</pre> <p>8) вказаний фрагмент не містить помилки.</p>
38.	<p>У яких рядках вказаного фрагмента програми допущено помилки?</p> <pre> 1) { 2) int a=9; 3) a=45; 4) } 5) { 6) double a=23; 7) a=3.7; 8) }</pre> <p>9) Вказаний фрагмент не містить помилки.</p>

39.	<p>У якому із вказаних (пронумерованих) рядків необхідно додати один опис змінної <code>a</code> для того, щоб вказаний фрагмент програми був коректним?</p> <pre> { 1) 2) a=45; } { 3) 4) a=3.7; } 5) Це неможливо зробити використовуючи вказані пронумеровані рядки програми.</pre>
40.	<p>У якому із вказаних (пронумерованих) рядків необхідно додати один опис змінної <code>a</code> для того, щоб вказаний фрагмент програми був коректним?</p> <pre> 1) { 2) 3) a=45; } { 4) 5) a=3.7; } 6) це неможливо зробити використовуючи вказані пронумеровані рядки програми</pre>

Приклади опису

1.	<p>Описати змінну цілого типу з використанням стилю <code>Camel-case</code> для зберігання кількості студентів .</p> <pre> 1) int studentsCount; 2) int STUDENTS_COUNT; 3) int STUDENTS_count; 4) int students_COUNT;</pre>	1
----	---	---

	5) Немає правильної відповіді.	
2.	<p>Описати змінну цілого типу з використанням стилю Camel-case для зберігання кількості студентів .</p> <p>1) BYTE studentsCount;</p> <p>2) bYte STUDENTS_COUNT;</p> <p>3) byte STUDENTS_count;</p> <p>4) byte students_COUNT;</p> <p>5) Немає правильної відповіді.</p>	5
3.	<p>Описати константу цілого типу з використанням стилю Snake-case для зберігання кількості студентів .</p> <p>1) const int studentsCount=10;</p> <p>2) const int STUDENTS_COUNT=30;</p> <p>3) const int STUDENTS_COUNT; STUDENTS_COUNT=9;</p> <p>4) const int students_COUNT;</p> <p>5) Немає правильної відповіді.</p>	2
4.	<p>Описати константу цілого типу .</p> <p>1) constInt studentsCount=10;</p> <p>2) const int STUDENTS-COUNT=30;</p> <p>3) const int STUDENTS_COUNT; STUDENTS_COUNT=9;</p> <p>4) const int students_COUNT;</p> <p>5) Немає правильної відповіді.</p>	5
5.	<p>Описати змінну цілого типу .</p> <p>1) int students Count;</p> <p>2) int STUDENTS-COUNT;</p> <p>3) int STUDENTS-count;</p> <p>4) int students~COUNT;</p> <p>5) Немає правильної відповіді.</p>	5
6.	<p>Описати змінну цілого типу з використанням стилю Camel-case для зберігання кількості студентів .</p> <p>1) studentsCount int;</p> <p>2) STUDENTS_COUNT int;</p> <p>3) STUDENTS_count int;</p>	5

	<p>4) <code>students_COUNT int;</code></p> <p>5) Немає правильної відповіді.</p>	
7.	<p>Описати константу цілого типу з використанням стилю Snake-case для зберігання кількості студентів .</p> <p>1) <code>int const studentsCount=10;</code></p> <p>2) <code>int const STUDENTS_COUNT=30;</code></p> <p>3) <code>int const STUDENTS_COUNT; STUDENTS_COUNT=9;</code></p> <p>4) <code>int const students_COUNT;</code></p> <p>5) Немає правильної відповіді.</p>	5
8.	<p>Описати константу цілого типу .</p> <p>1) <code>const studentsCount=10;</code></p> <p>2) <code>const STUDENTS-COUNT=30;</code></p> <p>3) <code>const STUDENTS_COUNT; STUDENTS_COUNT=9;</code></p> <p>4) <code>const students_COUNT;</code></p> <p>5) Немає правильної відповіді.</p>	5
9.	<p>Описати змінну дійсного типу .</p> <p>1) <code>int totalPrice;</code></p> <p>2) <code>double totalPrice;</code></p> <p>3) <code>bool totalPrice;</code></p> <p>4) <code>real totalPrice;</code></p> <p>5) Немає правильної відповіді.</p>	2
10.	<p>Описати змінну дійсного типу .</p> <p>1) <code>int totalPrice;</code></p> <p>2) <code>float totalPrice;</code></p> <p>3) <code>bool totalPrice;</code></p> <p>4) <code>real totalPrice;</code></p> <p>5) Немає правильної відповіді.</p>	2
11.	<p>Описати змінну символьного типу .</p> <p>1) <code>int symbol;</code></p> <p>2) <code>double symbol;</code></p> <p>3) <code>bool symbol;</code></p>	5

	<p>4) <code>real symbol;</code></p> <p>5) Немає правильної відповіді.</p>	
12.	<p>Описати змінну логічного типу.</p> <p>1) <code>int isEmpty;</code></p> <p>2) <code>double isEmpty;</code></p> <p>3) <code>bool isEmpty;</code></p> <p>4) <code>logic isEmpty;</code></p> <p>5) Немає правильної відповіді.</p>	3
13.	<p>Описати змінну логічного типу.</p> <p>1) <code>int isEmpty;</code></p> <p>2) <code>double isEmpty;</code></p> <p>3) <code>boolean isEmpty;</code></p> <p>4) <code>logic isEmpty;</code></p> <p>5) Немає правильної відповіді.</p>	5
14.	<p>Описати змінну символьного типу.</p> <p>1) <code>int symbol;</code></p> <p>2) <code>char symbol;</code></p> <p>3) <code>bool symbol;</code></p> <p>4) <code>real symbol;</code></p> <p>5) Немає правильної відповіді.</p>	2
15.	<p>Описати змінну рядкового типу.</p> <p>1) <code>string string;</code></p> <p>2) <code>char string;</code></p> <p>3) <code>bool string;</code></p> <p>4) <code>real string;</code></p> <p>5) Немає правильної відповіді.</p>	5
16.	<p>Описати змінну рядкового типу.</p> <p>1) <code>string name;</code></p> <p>2) <code>char name;</code></p> <p>3) <code>bool name;</code></p> <p>4) <code>name string;</code></p>	1

	5) Немає правильної відповіді.	
17.	<p>Вкажіть необхідні пункти для опису змінної рядкового типу .</p> <p>1) <code>const;</code> 2) <code>char;</code> 3) <code>string;</code> 4) <code>int;</code> 5) <code>double;</code> 6) <code>float;</code> 7) <code>bool;</code> 8) <code>ідентифікатор;</code> 9) вказаних пунктів недостатньо.</p>	3,8
18.	<p>Вкажіть необхідні пункти для опису константи рядкового типу .</p> <p>1) <code>const;</code> 2) <code>char;</code> 3) <code>string;</code> 4) <code>int;</code> 5) <code>double;</code> 6) <code>float;</code> 7) <code>bool;</code> 8) <code>ідентифікатор;</code> 9) <code>літерал рядкового типу;</code> 10) <code>оператор присвоєння;</code> 11) Вказаних пунктів недостатньо.</p>	1,3,8,9,10
19.	<p>Вкажіть необхідні пункти для опису константи цілого типу .</p> <p>1) <code>const;</code> 2) <code>char;</code> 3) <code>string;</code> 4) <code>int;</code> 5) <code>double;</code> 6) <code>float;</code> 7) <code>bool;</code></p>	1,4,8,9,10

	8) ідентифікатор; 9) літерал цілого типу; 10) оператор присвоєння; 11) Вказаних пунктів недостатньо.	
20.	Вкажіть необхідні пункти для опису константи логічного типу . 1) const; 2) char; 3) string; 4) int; 5) double; 6) float; 7) bool; 8) ідентифікатор; 9) літерал логічного типу; 10) оператор присвоєння; 11) Вказаних пунктів недостатньо.	1,7,8,9,10
21.	У яких із фрагментів описано змінні цілого типу? 1) int a=b=c=9; 2) char a=b=c=9; 3) string a=b=c=9; 4) bool a=b=c=9; 5) Жоден із вказаних фрагментів не є правильним.	5
22.	У яких із фрагментів описано змінні цілого типу? 1) int a=b=c=9; 2) int a,b,c=9; 3) int a,b,c; 4) bool a=b=c=9; 5) Жоден із вказаних фрагментів не є правильним.	2,3
23.	У яких із фрагментів описано змінні дійсного типу? 1) double a=b=c=9; 2) double a=b=c=9;	5

	<p>3) <code>float a=b=c=9;</code></p> <p>4) <code>real a=b=c=9;</code></p> <p>5) Жоден із вказаних фрагментів не є правильним.</p>	
24.	<p>У яких із фрагментів описано змінні дійсного типу?</p> <p>1) <code>double a=b=c=9;</code></p> <p>2) <code>double a,b,c=9;</code></p> <p>3) <code>double a,b,c;</code></p> <p>4) <code>real a=b=c=9;</code></p> <p>5) Жоден із вказаних фрагментів не є правильним.</p>	2,3
25.	<p>У яких із фрагментів описано змінні дійсного типу?</p> <p>1) <code>double a=b=c=9;</code></p> <p>2) <code>double a,b,c=9;</code></p> <p>3) <code>float a,b,c;</code></p> <p>4) <code>real a=b=c=9;</code></p> <p>5) Жоден із вказаних фрагментів не є правильним.</p>	2,3
26.	<p>У яких із фрагментів описано змінні символьного типу?</p> <p>1) <code>char a=b=c= 'A' ;</code></p> <p>2) <code>char a,b,c= 'A' ;</code></p> <p>3) <code>symbol a,b,c;</code></p> <p>4) <code>symbol a=b=c=9;</code></p> <p>5) Жоден із вказаних фрагментів не є правильним.</p>	2
27.	<p>У яких із фрагментів описано змінні символьного типу?</p> <p>1) <code>char a=b=c='char' ;</code></p> <p>2) <code>char a='c',b='h',c='a',d='r' ;</code></p> <p>3) <code>char a='c',b='a',c='h',d='r' ;</code></p> <p>4) <code>char a='r',b='a',c='h',d='c' ;</code></p> <p>5) Жоден із вказаних фрагментів не є правильним.</p>	2,3,4
28.	<p>У яких із фрагментів описано змінні символьного типу?</p> <p>1) <code>char a=b=c="char";</code></p> <p>2) <code>char a="c",b="h",c="a",d="r";</code></p> <p>3) <code>char a="c",b="a",c="h",d="r";</code></p>	5

	<p>4) <code>char a="r",b="a",c="h",d="c";</code></p> <p>5) Жоден із вказаних фрагментів не є правильним.</p>	
29.	<p>У яких із фрагментів описано змінні рядкового типу?</p> <p>1) <code>string a=b=c="string";</code></p> <p>2) <code>char a="c",b="h",c="a",d="r";</code></p> <p>3) <code>string a='r',b='a',c='h',d='c';</code></p> <p>4) <code>char a="r",b="a",c="h",d="c";</code></p> <p>5) Жоден із вказаних фрагментів не є правильним.</p>	5
30.	<p>У яких із фрагментів описано змінні логічного типу?</p> <p>1) <code>bool a=b=c="true";</code></p> <p>2) <code>bool a=true,b=false;</code></p> <p>3) <code>bool a=false,b=true;</code></p> <p>4) <code>boolean a=true,b=true;</code></p> <p>5) Жоден із вказаних фрагментів не є правильним.</p>	2,3
31.	<p>Значення змінної цілого типу <code>a</code> вводиться з клавіатури. Які із вказаних типів даних можна використати для опису змінної, у якій необхідно зберегти значення останнього біта змінної <code>a</code>?</p> <p>1) <code>int</code>; 2) <code>string</code>; 3) <code>bit</code>; 4) Немає правильної відповіді</p>	1
32.	<p>Значення змінної цілого типу <code>a</code> вводиться з клавіатури. Які із вказаних типів даних можна використати для опису змінної, у якій необхідно зберегти значення першого біта змінної <code>a</code>?</p> <p>1) <code>int</code>; 2) <code>byte</code>; 3) <code>bit</code>; 4) Немає правильної відповіді</p>	1,2

Оператор присвоєння. Явне і неявне перетворення типів даних

1.	<p>Загальну форму чого приведено нижче?</p> $\boxed{\text{змінна}} = \boxed{\text{вираз}} ;$ <p>1) Оператора присвоєння; 2) Арифметичного виразу; 3) Логічного виразу; 4) Немає правильної відповіді.</p>
2.	<p>Загальну форму чого приведено нижче?</p> $\boxed{\text{вираз}} = \boxed{\text{змінна}} ;$ <p>1) Оператора присвоєння; 2) Арифметичного виразу; 3) Логічного виразу; 4) Немає правильної відповіді.</p>
3.	<p>Чим є вказана загальна форма?</p> $\boxed{\text{змінна}} == \boxed{\text{вираз}}$ <p>1) Оператором присвоєння; 2) Арифметичним виразом; 3) Логічним виразом; 4) Немає правильної відповіді.</p>
4.	<p>Чи обов'язково змінна і вираз у вказаній загальній формі повинні бути одного типу?</p> $\boxed{\text{змінна}} = \boxed{\text{вираз}} ;$ <p>1) Так; 2) Ні; 3) Залежить від назви змінної; 4) Немає правильної відповіді.</p>
5.	<p>Яким буде значення змінної a?</p> <pre>int c=7; int d=5; int a=d=c;</pre> <p>1) 5; 2) 7; 3) 12; 4) 'd'.</p>
6.	<p>Яким буде значення змінної a?</p> <pre>int c=7; int d=5; int a=c=d;</pre> <p>1) 5; 2) 7; 3) 12; 4) 'd'.</p>

7.	<p>Яким буде значення змінної a?</p> <pre>int c, d=5; int a=d=c;</pre> <p>1) 5; 2) 7; 3) 12; 4) Немає правильної відповіді.</p>
8.	<p>Яким буде значення змінної a?</p> <pre>char a="A";</pre> <p>1) 65; 2) 64; 3) A; 4) Немає правильної відповіді.</p>
9.	<p>При виконанні якого із перетворень типів даних може відбуватися втрата інформації?</p> <p>1) Явному перетворенні типів даних; 2) Неявному перетворенні типів даних; 3) При виконанні явного і неявного перетворення типів даних; 4) Немає правильної відповіді.</p>
10.	<p>При виконанні якого із перетворень типів даних не відбувається втрата інформації?</p> <p>1) Явному перетворенні типів даних; 2) Неявному перетворенні типів даних; 3) При виконанні явного і неявного перетворення типів даних; 4) Немає правильної відповіді.</p>
11.	<p>Що дозволяє виконати вказана загальна форма?</p> <pre>(цільовий тип) вираз</pre> <p>1) Описати змінну; 2) Видалити змінну; 3) Виконати неявне приведення типу; 4) Немає правильної відповіді.</p>
12.	<p>Яким буде значення змінної d?</p> <pre>int c=5; double d=c/2;</pre> <p>1) 5; 2) 2; 3) 2.5; 4) Немає правильної відповіді.</p>
13.	<p>Яким буде значення змінної d?</p> <pre>int c=4; double d=Math.Pow(c,1/2);</pre> <p>1) 2; 2) 4; 3) 1; 4) Немає правильної відповіді.</p>
14.	<p>Яким буде значення змінної d?</p> <pre>int c=4; double d=Math.Pow(c,1.0/2);</pre> <p>1) 2; 2) 4; 3) 1; 4) Немає правильної відповіді.</p>

15.	<p>Яким буде значення змінної d?</p> <pre>int c=2; double d=Math.Pow(c,1/c);</pre> <p>1) 2; 2) 4; 3) 1; 4) Немає правильної відповіді.</p>
16.	<p>Яким буде значення змінної d?</p> <pre>int c=2; double d=Math.Pow(4,1/(double)c);</pre> <p>1) 2.0; 2) 4.0; 3) 1.0; 4) Немає правильної відповіді.</p>
17.	<p>Яким буде значення змінної d?</p> <pre>int c=2; double r=4; double d=Math.Pow(c,1/c*r);</pre> <p>1) 2; 2) 4; 3) 1; 4) Немає правильної відповіді.</p>
18.	<p>Що містить вказаний фрагмент програми?</p> <pre>double d=3.5; int c=d;</pre> <p>1) Неявне приведення типів даних; 2) Явне приведення типів даних; 3) Явне і неявне приведення типів даних; 4) Немає правильної відповіді.</p>
19.	<p>Що містить вказаний фрагмент програми?</p> <pre>int c=10; double d=c;</pre> <p>1) Неявне приведення типів даних; 2) Явне приведення типів даних; 3) Явне і неявне приведення типів даних; 4) Немає правильної відповіді.</p>
20.	<p>Що містить вказаний фрагмент програми?</p> <pre>int c=10; double d=(double)c;</pre> <p>1) Неявне приведення типів даних; 2) Явне приведення типів даних; 3) Явне і неявне приведення типів даних; 4) Немає правильної відповіді.</p>

21.	<p>Що містить вказаний фрагмент програми?</p> <pre>byte b=7; int c=b; double d=b;</pre> <p>1) Неявне приведення типів даних; 2) Явне приведення типів даних; 3) Явне і неявне приведення типів даних; 4) Немає правильної відповіді.</p>
22.	<p>Що містить вказаний фрагмент програми?</p> <pre>int c=8; byte b=c;</pre> <p>1) Неявне приведення типів даних; 2) Явне приведення типів даних; 3) Вказаний фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>
23.	<p>Що містить вказаний фрагмент програми?</p> <pre>byte b=8; int c=b;</pre> <p>1) Неявне приведення типів даних; 2) Явне приведення типів даних; 3) Вказаний фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>
24.	<p>Що містить вказаний фрагмент програми?</p> <pre>float b=8; double c=b;</pre> <p>1) Неявне приведення типів даних; 2) Явне приведення типів даних; 3) Вказаний фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>
25.	<p>Що містить вказаний фрагмент програми?</p> <pre>double b=8; float c=b;</pre> <p>1) Неявне приведення типів даних; 2) Явне приведення типів даних; 3) Вказаний фрагмент містить помилку; 4) Немає правильної відповіді.</p>
26.	<p>Яким буде значення змінної c?</p> <pre>double d=3.5; int c=d;</pre> <p>1) 5; 2) 3; 3) 3.5; 4) Вказаний фрагмент містить помилку; 5) Немає правильної відповіді.</p>

27.	<p>Яким буде значення змінної c?</p> <pre>double d=3.5; int c=(int)d;</pre> <p>1) 5; 2) 3; 3) 3.5; 4) Вказаний фрагмент містить помилку; 5) Немає правильної відповіді.</p>
28.	<p>Яким буде значення змінної c?</p> <pre>double d=3.5; d=5; int c=d;</pre> <p>1) 5; 2) 3; 3) 3.5; 4) Вказаний фрагмент містить помилку; 5) Немає правильної відповіді.</p>
29.	<p>У якому з варіантів наведено приклад явного приведення типів?</p> <p>1) a=(int)d; 2) double a= c; 3) a=int; 4) У жодному.</p>
30.	<p>У якому з варіантів наведено приклад неявного приведення типів?</p> <p>1) c=(int)d; 2) int= c; 3) d=int; 4) У жодному.</p>

Відповідальний за випуск: завідувач кафедри системного аналізу і теорії оптимізації
к. ф.-м. н., доц. Кузка О.І.

Автори: к. ф.-м. н., доц. Брила А.Ю.,
к. ф.-м. н., Антосяк П.П.

Рецензенти: к.ф.-м.н., доц. Погоріляк О.О.,
к.т.н., доц. Кондрук Н.Е.

ЗМІННІ ТА КОНСТАНТИ. РЕАЛІЗАЦІЯ ЛІНІЙНИХ АЛГОРИТМІВ

Методичні матеріали з організації самостійної роботи для студентів математичного факультету з
дисципліни “ Програмування (об’єктно-орієнтоване програмування)”