Форма билета на зачет

Дисциплина *Технологии программирования*

БИЛЕТ №

1 Вопрос…(1 – 23)
2 Вопрос…(24– 47)

Составитель _____ В.И. Гужов

Заведующий кафедрой

_____Е.В. Прохоренко
«___»_____20 г.

СПИСОК ВОПРОСОВ

1. Понятие файла.
2. Файловая система.
3. Дескриптор и атрибуты файла.
4. Функции открытия и закрытия файла.
5. Функции записи и считывания.
6. Класс. Синтаксис, определение, атрибуты.
7. Элементы-данные и элементы-функции класса.
8. Объекты и их свойства. Время жизни.
9. Общие, частные и защищенные элементы класса.
10. Конструктор и деструктор. Свойства.
11. Конструкторы: копирования, с параметрами, без параметров. Область применения.
12. Конструктор копирования и оператор присваивания. Сходство и различия.
13. Типы объектов: внешний, автоматический, динамический, временный. Назначение и время жизни.
14. Переопределение операций.
15. Переопределение функций.
16. Типы результата: пустой, базовый, указатель и ссылка на объект, объект.
17. Друзья класса.
18. Иерархия классов. Базовый и производный классы.

19. Доступность элементов при наследовании.
20. Множественное наследование.
21. Виртуальные базовые классы.
22. Абстрактные классы.
23. Шаблоны функций.
24. Шаблоны классов.
25. Виртуальные функции. Чисто виртуальные функции.
26. Абстрактные классы и виртуальные деструкторы.
27. Понятия и исключения.
28. Перехватывание и управление исключениями.
29. Назначение и состав библиотеки STL
30. Контейнеры и итераторы.
31. Векторы.
32. Списки.
33. Ассоциативные списки. Понятие ключа и объекта.
34. Стеки и очереди.
35. Алгоритмы.
36. Структура приложения WINDOWS.
37. Краткая классификация классов в MFC.
38. Классы окон. Разновидности. Дескриптор окна.
39. Дочернее окно.
40. Всплывающее окно.
41. Цикл обработки сообщений.
42. Понятие ресурсов. Типы и создание ресурсов с помощью редактора.
43. Понятие DLL. Создание и присоединение DLL к программе.
44. Элементы окон: полосы прокрутки, панель состояния, инструментальная панель, иконки.
45. Понятие GDI Контексты устройств.
46. Графические классы и объекты. Построение геометрических фигур.
47. Разработка приложений с помощью App Wizard и Class Wizard.