

## АЛГОРИТМДЕУ ЖӘНЕ БАҒДАРЛАМАЛАУ НЕГІЗДЕРІ

1. Қандай резервті сөздерді кілттік деп атайды?

- A) Дұрыс жауабы жоқ
- B) Return
- C) Барлық жауап дұрыс
- D) Default
- E) Extern

2. Программада келесі код жазылған:

```
void fn(int* b)
{
    *b+=1;
    cout<< *b << " ";
}
int a =7;
for (int i = 0; i < 2; i++)
{
    fh(&a);
    cout<< a<< " ";
}
```

Экранға қандай мағына шығады?

- A) 7 8 8 9
- B) 7 8 9 10
- C) 7 8 8 10
- D) 7 8 8 8
- E) 8 8 9 9

3. Қай зерттеу орталығында басты жұмыстар орындалды?

- A) Bell Labs
- B) Changins Labs
- C) Farmasi corporation
- D) C++ Labs
- E) Microsoft

4. Компилятор қандай қызмет атқарады?

- A) Ықтимал қателерді тексереді, орындауға болатын машина нұсқаулықтары бар файлды жасайды.
- B) Барлық нұсқалар дұрыс
- C) Машиналық нұсқаулықтарына сәйкес тілге аударады
- D) Бағдарлама мәтінімен файлды оқиды
- E) Бағдарламаны талдайды

5. Бағдарламаның көп сатылы компиляциясының негізгі мақсаты?

- A) Дұрыс жауап жоқ
- B) Дәлдігі жоғалмайтын бүтін шамалардың түрленуі
- C) Кешенді саннан бүтін санға түрлендіру
- D) Көптеген файлдардан бағдарламаны құрастыру мүмкіндігі
- E) Бағдарламаны аяқтау және оған тиесілі барлық ресурстарды босату

6. \b деген не?

- A) бір позицияға қайтару
- B) жаңа жол
- C) екі жақ тырнақша
- D) сұрақ белгісі
- E) дыбысты сигнал

7. Дұрыс емес бекітуді көрсетіңіз:

- A) % қалдықты анықтау операциясы тек бүтін сандармен ғана қолданыла алады
- B) Егер шығару cout ағынына жасалса, онда 'n' шығару реті жүргіргіні келесі жолдың басына жылжытады
- C) Барлық айнымалы, олар жарияланған кезде, түр берілуі керек
- D) C++ number және number айнымалыларын бірдей деп қарастырады
- E) Барлық айнымалылар пайдаланылғанға дейін жариялануы керек

8. unsigned short мәнінің диапазонын көрсетіңіз:

- A) -32768-ден +32767-ға дейін
- B) -128-ден +127-ге дейін
- C)  $\pm 1.2e-4932$ -ден  $\pm 1.2e+4932$ -ге дейін
- D) 0-ден 4294967295-ке дейін
- E) 0-ден 65535-ке дейін

9. Си++ - дағы заттық сандар қандай болуы мүмкін?

- A – кеңейтілген дәлдікпен-long double
- B) дұрыс жауап жоқ
- C – екі дәлдікпен-double
- D — белгілі бір дәлдікпен-float
- E) барлық нұсқалар дұрыс

10. Char-c++ тіліндегі деректердің түрі:

- A) әр түрлі;
- B) жылжымалы нүкте түрі;
- C) логикалық;
- D) санның бүтін түрі;
- E) мәні жоқ

11. СИ-да тұрақты түрі бар, олар:

- A) бір нүктелі сандар
- B) ондық, сегіздік, он алтылық.
- C) символдық
- D) 0-256 диапазонындағы сандар
- E) дұрыс жауап нұсқасы жоқ

12. Бүтін типтерді таңдаңыз

- A) Int, char, long
- B) Float, double, long double
- C) Int, char, long, float
- D) Все ответы верны
- E) Float, long

13. char и short типті айнымалылары өзгертіледі:

- A) Int
- B) Long double
- C) Float
- D) Өзгертілмейді
- E) Double

14. СИ++-те тұрақтының қандай түрі жоқ?

- A) Өзгермелі үтірмен тұрақты
- B) Заттық
- C) Символдық
- D) Толық
- E) Жолдық

15. Кілт сөздер тізімінен қатені табыңыз:

- A) inline
- B) enum
- C) float
- D) vot
- E) goto

16. Бағдарламада шаманың символдық белгіленуі бұл?

- A) тұрақты
- B) функция
- C) сөз тіркесі
- D) айнымалы
- E) негізгі сөз

17. Қос тырнақшаға салынған нөлден немесе одан да көп таңбалардан тұратын дәйектілік бұл

- A) Жолдық константа
- B) Символдық константа
- C) Константалар
- D) Айнымалылар
- E) Константалық өрнектер

18. Бір тырнақшаға салынған бір символ бұл

- A) Жолдық константа
- B) Символдық константа
- C) Константалар
- D) Константалық өрнектер
- E) Айнымалылар

19. Айнымалы сыртқы, егер ол

- A) дұрыс жауап жоқ
- B) тұрақты
- C) таңбаны қайтарса
- D) белгілі бір функцияның ішінде сипатталса
- E) қандай да бір функциядан тыс сипатталса

20. Жол-бұл

- A) Бұл екі тырнақшаға салынған символдар тізбегі
- B) үтір мен нүктеден кейін тұрған өрнек
- C) бұл бір тырнақшаға қойылған символ
- D) сандық реттіліктен тұратын тұрақты
- E) бұл бір тырнақшаға салынған символдар тізбегі

21. Сегіздік бүкіл константа-бұл

- A) егер ол 2-ден басталатын болса, сандардың реттілігінен тұратын константа
- B) егер ол 10-нан басталса, сандардың реттілігінен тұратын константа
- C) егер ол 1-ден басталатын болса, сандардың реттілігінен тұратын константа
- D) егер ол 01-ден басталса, сандардың реттілігінен тұратын константа
- E) егер ол 0-ден басталса, сандардың реттілігінен тұратын константа

22. Нақты константа қандай элементтерден тұрады?

- A) бүтін бөліктен, e (кішкентай) немесе E (үлкен) әріптерінен және міндетті емес белгісі бар бүтін экспоненттен
- B) бөлшек бөліктен, ондық нүктеден, e (шағын) немесе E (үлкен) әріптерінен және міндетті белгісі бар бүтін экспоненттен
- C) бүтін бөліктен, ондық нүктеден, бөлшек бөліктен, e (кішкентай) немесе E (үлкен) әріптерінен және міндетті емес белгісі бар бүтін экспоненттен

- D) бүтін бөліктен, ондық нүктеден және бөлшек бөліктен  
E) бүтін бөліктен, e (кішкентай) немесе E (үлкен) әріптерінен және міндетті белгісі бар бүтін экспоненттерден

23. Сыртқы айнымалылар

- A) бағдарламаның бір бөлігі орындалғаннан кейін өз мәндерін бар және сақтайды және рәсімдер арасындағы, оның ішінде тәуелсіз құрастырылған рәсімдер арасындағы байланыс үшін пайдаланылуы мүмкін  
B) бағдарламаның бір бөлігі орындалғаннан кейін бар және рәсімдер арасындағы, оның ішінде тәуелсіз құрастырылған рәсімдер арасындағы байланыс үшін пайдаланылуы мүмкін  
C) сол жақ операндтың оң жақ операндтың мәніне сәйкес келетін разрядтардың санына түрткі жылжуы  
D) барлық бағдарламаны орындау барысында өз мәндерін бар және сақтайды және функциялар арасындағы, соның ішінде тәуелсіз құрастырылған функциялар арасындағы байланыс үшін пайдаланылуы мүмкін  
E) операндтарға байланысты операндтың мәнін бір түрден екінші түрге Өзгертуді туындататын бірқатар операциялар

24. Қандай константа ұзын деп саналады?

- A) ондық, сегіздік немесе он алтылық константадан кейін “эль” латын әрпі  
B) "эль" латын әрпі тікелей тұрған он алтылық константа  
C) " эль " латын әрпі  
D) " эль " латын әрпі  
E) " эль " латын әрпі

25. Келесі кодтың мағынасы қандай болады, егер:  
"12-3" жазылса, x айнымалысында не болады?

```
double x; cin>>x; cout<<x;
```

- A) 3  
B) 15  
C) 12  
D) 9  
E) 0

26. Келесі кодтың шешімі қандай болады:

```
16>> 2;
```

- A) 8  
B) 4  
C) 32  
D) 2  
E) 0

27. Келесі кодтың шешімі қандай болады:

```
int i = 3, *j, **k;
```

```
j = &i;
```

```
k = &j;
```

```
cout<< *j << **k << *(*k);
```

- A) 222  
B) 123  
C) 333  
D) 000  
E) 444

28. Келесі кодтың шешімі қандай болады:

```
int a = 0, b = 0; a = (b = 75) + 9;
cout << a << ' ' << b;
```

- A) 75 84
- B) 75 0
- C) 0 0
- D) 75 9
- E) 84 75

29. C++ программасының дұрыс кодын таңдаңыз:

- A) int return{} (main 1;)
- B) return() {int main;}
- C) int return() {main 1;}
- D) int main() {return 1;}
- E) int main{} (return 1;)

30. C++ тілінде қандай таңба жолды аяқтайды?

- A) кез келген "" ішіндегі
- B) дұрыс жауап жоқ
- C) кез келген символ
- D) нөлдік емес символ
- E) нөлдік символ

31. Енгізу/шығару функцияларында жаңа жолға ауысу арқылы жүзеге асырылады:

- A) \n
- B) \t
- C) \f
- D) \i
- E) \e

32. short және long типті сандардың қосындысы нәтижесінде ... типті санды береді:

- A) double
- B) int
- C) long
- D) float
- E) short

33. " тең емес" салыстыру операциясы, символмен көрсетіледі:

- A) ++
- B) <>
- C) !=
- D) ==
- E) +=

34. "Және" логикалық операциясы, символымен көрсетіледі:

- A) &&
- B) &
- C) |
- D) !
- E) ||

35. "Немесе" логикалық операциясы, символымен көрсетіледі:

- A) &
- B) !
- C) &&
- D) !=

E) ||

36. “Емес/НЕ” логикалық операциясы, символомымен көрсетіледі:

A) !

B) ||

C) !=

D) &&

E) &

37. “Және” биттік операциясы, символымен көрсетіледі:

A) !=

B) &&

C) !

D) &

E) ||

38. “Немесе” биттік операциясы, символымен көрсетіледі:

A) !

B) &&

C) |

D) !=

E) ||

39. Бүтін сандар биттік операциясы, солға жылжу, символмен көрсетіледі

A) >>

B) &^

C) <<

D) ^^

E) &

40. Бүтін сандар биттік операциясы, оңға жылжу, символмен көрсетіледі

A) >>

B) ^^

C) <<

D) ^

E) &

41. Switch құрылымын басқаратын өрнек қандай түр болуы керек?

A) әр түрлі

B) логикалық немесе заттық

C) бүтін немесе өзгермелі нүктемен

D) өзгермелі нүктемен

E) бүтін, символдық немесе логикалық

42. if операторының дұрыс жазылуын көрсетіңіз:

A) if (шарт); оператор1 else оператор2

B) If (шарт) оператор1 else оператор2

C) if (шарт) оператор1; else; оператор2

D) if (шарт); оператор1; else оператор2

E) if (шарт) оператор1; else оператор2

43. Циклдің денесі қандай уақытқа дейін қайталанады?

A) циклдің шарты шынайы болғанша

B) Enter пернесін басқанша

C) бір рет көрсетілген сан бойынша

- D) Esc пернесі басылғанша
- E) бос орын пернесі басылғанға дейін

44. while циклдік операторының дұрыс жазылуын көрсетіңіз

- A) while (шарт): оператор
- B) while: (шарт); оператор
- C) While (шарт) оператор
- D) while (шарт); оператор
- E) while (шарт) оператор

45. do while циклдік операторының дұрыс жазылуын көрсетіңіз

- A) Do {операторлар} While (шарт);
- B) Do {операторлар} while (шарт);
- C) do { операторлар }; while (шарт);
- D) do { операторлар }; while (шарт);
- E) do { операторлар } while (шарт);

46. While және do операторларында break және continue операторларын қолдануға бола ма?

- A) Иә, егер double және float типті айнымалы болса
- B) Жоқ
- C) Иә
- D) егер int типті айнымалы болса
- E) егер char типті айнымалы болса

47. C++ - да қандай операторлар бар?

- A) барлық нұсқалар дұрыс
- B) байланыс операторлары
- C) басқару операторлары
- D) Цикл операторлары
- E) Шартты операторлар

48. Цикл операторы қандай элементтерден тұрады?

- A) түрдің атауынан және шарттарынан
- B) цикл тақырыбынан және шарттарынан
- C) түр атауынан және жарияланатын атауынан
- D) білім беру
- E) циклдің тақырыбы мен денесінен

49. Қосқыш операторы (қосқыш), шақырады ...

- A) мәннің мәні нөлге тең болғанша қайталау
- B) өрнектің мәні нөлден өзгеше болғанша қайталау
- C) басқару мәнінің мәніне байланысты бірнеше операторлардың біріне берілуіне
- D) басқаруды бірнеше операторларға беру
- E) басқарудың мәніне байланысты бірнеше операторларға берілуі

50. Жолды шығару кезінде "\b " жазбасы нені білдіреді?

- A) жаңа жол
- B) сұрақ белгісі
- C) бір позицияға қайтару
- D) екі жақ тырнақша
- E) дыбысты сигнал

51. C++ тілінде қосу операторы келесідей белгіленеді:

- A) :
- B) +=

- C) ?
- D) =+
- E) +

52. Ауысу операторы келесі түрде ...

- A) Go To белгі;
- B) goto белгі;
- C) Go to белгі;
- D) Goto белгі;
- E) go to белгі;

53. Return операторы функцияны аяқтағаннан кейін басқаруды қайда қайтарады?

- A) білім беру
- B) бағдарлама басында
- C) бағдарлама соңында
- D) бағдарламаның кез келген орнына
- E) ол туындаған жерге

54. Қандай оператордың көмегімен бағдарламада операторлардың орындалу ретін өзгертуге болады?

- A) return
- B) case
- C) while
- D) for
- E) goto

55. "... "Декементінің операциясы неге әкеледі ?

- A) сол жақ операндтың оң жақ операндтың мәніне сәйкес келетін разрядтардың санына қарай жылжуына
- B) өзінің операндты 1 мәнге ұлғайту
- C) өз операндының 2 мағынаға азаюына
- D) өз операндының 1 мәнге азаюына
- E) Сан белгісі өзгермейтін унарлы операцияға

56. Тең емес салыстыру операциясы символымен белгіленеді:

- A) !=
- B) <=>
- C) !=
- D) >=
- E) =<

57. Өрнектер-бұл

- A) операндалар деп аталатын айнымалылар, функциялар және константтар
- B) бұл деректер сақталатын бағдарлама ұяшығының графикалық белгісі
- C) операндалар деп аталатын айнымалылар, функциялар және константтар
- D) шама, функция атауларының символдық белгіленуі
- E) бұл деректер сақталатын бағдарламаның ЖЖҚ ұяшығының символдық белгісі

58. СИ тілінде қанша шығыс нүктесі болуы мүмкін?

- A) Бір (тек return операторы)
- B) Бір (тек break операторы)
- C) Бір (тек соңғы жақша)
- D) Саны пайдаланушымен анықталады
- E) екі (return операторы және break операторы)



59. СИ тіліндегі функция негізгі функциядан туындамауы мүмкін бе?
- A) тек ANSI стандартында ғана мүмкін
  - B) тиісті баптаулардан кейін
  - C) қандай да бір стандарттарда болмайды
  - D) тек K&R стандартында ғана мүмкін
  - E) барлық стандарттарда болуы мүмкін
60. СИ тіліндегі функция прототипі басқа функцияның денесінде сипатталуы мүмкін бе?
- A) барлық стандарттарда болуы мүмкін
  - B) тиісті баптаулардан кейін
  - C) тек K&R стандартында ғана мүмкін
  - D) қандай да бір стандарттарда болмайды
  - E) тек ANSI стандартында ғана мүмкін
61. Функция декларациясында extern кілт сөзін не үшін пайдаланады?
- A) кеңейтілген жақты қолдану үшін
  - B) функцияны анықтау басқа файлда екенін көрсету үшін
  - C) функцияның параметрлері регистрлерге орналасатынын көрсету үшін
  - D) функцияның сыртқы жадында орналасуы үшін
  - E) функцияның параметрлері стекке орналасатынын көрсету үшін
62. ӨЖ тілінде параметрлерінің айнымалы саны бар функцияның прототипі қалай жазылады?
- A) соңғы параметрден кейін леп белгісі бар
  - B) қарапайым функцияның прототипі сияқты
  - C) соңғы параметрден кейін etc кілт сөзімен
  - D) сөйлеммен . . . соңғы параметрден кейін
  - E) соңғы параметрден кейін сұрақ белгісімен
63. for нұсқаулығы арқылы шексіз цикл қалай жасалады?
- A) for(..)
  - B) for(>)
  - C) for( ; ; )
  - D) for
  - E) for()
64. C++ тіліндегі бағдарлама жолы бірінші таңба ретінде бағдарлама жолында символ пайдаланылса, препроцессордың командалық жолы болып табылады:
- A) @
  - B) #
  - C) ?
  - D) \$
  - E) &
65. C++ тіліндегі басқару коды (Esc тізбегі) таңбадан басталады:
- A) #
  - B) \
  - C) ~
  - D) /
  - E) @
66. C++ тілінде көп жолдық түсініктеме жұптық шектегіштерге жатады:
- A) \~...~\
  - B) //...//
  - C) /\* ...\*/
  - D) /#...#/
  - E) /\* ... \*/

67. Мониторға деректерді шығару функциясын атаңыз

- A) count
- B) cout
- C) srt
- D) sqrt
- E) show

68. C++тіліндегі блоктың басы мен соңын қандай командалар белгілейді?:

- A) start, finish
- B) (, )
- C) {, }
- D) begin, end
- E) <, >

69. & Бұл логикалық амал дегеніміз не?:

- A) ЕГЕР
- B) НЕМЕСЕ
- C) БАСҚА
- D) ЖӘНЕ
- E) ЖОҚ

70. Шартты оператордың дұрыс нұсқасын таңдаңыз:

- A) float
- B) main
- C) if
- D) include
- E) integer

71. Char байттық мәнінің ауқымы?

- A) – 2147483648-ден + 2147483647-ге дейін
- B) -32768 - ден +32767-ге дейін
- C) -128 ден +127 дейін
- D) 0-ден 255-ке дейін
- E) 0 ден 4294967295 дейін

72. Тек екі логикалық константа бар:

- A) And, For
- B) Long, Double
- C) True, False
- D) If, Else
- E) Char, Short

73. Комментарий белгіленеді:

- A) ( )
- B) ” “
- C) //
- D) ++
- E) ’ ‘

74. Литерал мәні-бұл

- A) оның бірінші байтының мекен-жайы, жолдың басындағы көрсеткіш
- B) оның байтының мекен-жайы, жолдың соңындағы көрсеткіш
- C) оның бірінші байтының мекен-жайы, константаның басына көрсеткіш
- D) оның бірінші байтының мекен-жайы, айнымалының басына көрсеткіш
- E) оның бірінші байтының мекен-жайы, жолдың соңындағы көрсеткіш

75. || логикалық операциясы нені білдіреді?

- A) ЕГЕР
- B) ҚОРШАҒАН ОРТА
- C) ЖОҚ
- D) ЖӘНЕ
- E) НЕМЕСЕ

76. Көрсеткішті қос дәлдік санына жариялаудың дұрыс әдісін көрсетіңіз:

- A) double\*\* ptr;
- B) double\* ptr;
- C) double ptr;
- D) \*double ptr;
- E) double ptr\*;

77. Дұрыс тұжырымдаманы көрсетіңіз:

- A) Егер инициализация тізімінде бастапқы мәндер жиым элементтерінен аз болса, қалған элементтер автоматты түрде бастапқы мән ретінде инициализация тізімінен соңғы мәндерді алады
- B) Массив бірнеше түрлі деректерді сақтай алады
- C) Егер инициализация тізімінде бастапқы мәндер жиым элементтерінен көп болса, онда бұл – қате
- D) Функция берілетін және осы функцияда өзгертілетін жеке массив элементі шақырылатын функция аяқталғаннан кейін өзгертілген мәнді қамтиды
- E) Массив индекстерінің кез келген түрі болуы мүмкін

78. Динамикалық ағрау массиві үшін сақталған жадты босату үшін орындау керек:

- A) delete [] array;
- B) delete array [0];
- C) delete array [];
- D) delete [0] array;
- E) delete array;

79. Әрбір жол соңына компилятор қандай қызметтік символ қосылады?

- A) ештеңе қосылмайды
- B) \0
- C) \1
- D) \;
- E) \\_

80. Қандай да бір мәннің мекен-жайы болып табылатын туынды түрі

- A) Сандар
- B) Тұрақты
- C) Айнымалы
- D) Көрсеткіші
- E) Жауап жоқ

81. Бір түрдегі айнымалылардың реттелген тізбегі бұл

- A) Массив
- B) Оператор
- C) Адрес
- D) Көрсеткіш
- E) Константа

82. Массивтегі элементтердің саны оның ... деп аталады

- A) Ұзындығы
- B) Ені

- C) Шамасы
- D) Размері
- E) Жауап жоқ

83. Көрсеткіш – бұл:

- A) цифр сандар тізбегінен тұратын тұрақты (константа)
- B) қандай да бір мәннің мекен-жайы болып табылатын түрі
- C) бұл қос тырнақшаға салынған таңбалар тізбегі
- D) дөңгелек жақшадағы өрнек
- E) бұл белгілі бір түрдің шамасы

84. Қарапайым көп өлшемді массив - ...

- A) үш өлшемді
- B) n- өлшемді
- C) төрт өлшемді
- D) екі өлшемді
- E) бір өлшемді

85. Көрсеткішпен қолданылатын операторларды көрсетіңіз:

- A) «\*» и «&»
- B) «+» и «=>»
- C) «=>»
- D) қолданылмайды
- E) «+»

86. Көрсеткіштердің барлық арифметикалық әрекеттері қандай түрімен байланысты?

- A) ешқандай
- B) қосалқы
- C) бесінші
- D) базалық
- E) үшінші

87. Массивке көрсеткіш арқылы кіруге бола ма?

- A) кейбір шарттармен
- B) ия
- C) кейде
- D) жоқ
- E) сирек

88. Программада  $x$  және  $y$  бүтін типті айнымалылар анықталған. Бұл айнымалылардың мәндері нөлге тең. Бұдан әрі  $F(x, y)$  функциясына жүгіну жүргізіледі. Функцияны орындағаннан кейін  $x$  және  $y$  мәндері қандай болады? Функцияны анықтау төменде келтірілген:

```
void f(int i, int &k)
```

```
{
```

```
  i = 1;
```

```
  k = 2; }
```

```
int x = 0, y = 0; f(x, y);
```

A)  $x=1, y=0$

B)  $x = 0, y = 2$

C)  $x$  және  $y$  мәндері еркін

D)  $x=1, y=2$

E)  $x = 0, y = 0$

89. Мысалы, бағдарламада функция анықталған делік:

```
int dayOfWeek(int year, int month = 1, int day =1)
```

```
{  
...  
}
```

Осы функцияға төменде аталған жүгінулердің қайсысы дұрыс?

```
cout<<dayOfWeek();  
cout<<dayOfWeek(2008);  
cout<<dayOfWeek(2008, 10);  
cout<<dayOfWeek(2008, 10, 4);
```

...

- A) Барлығы дұрыс емес
- B) Үш жүгіну дұрыс
- C) Екі жүгіну дұрыс
- D) Барлығы дұрыс
- E) Бір жүгіну дұрыс

90. Мысалы, бағдарламада функция анықталған:

```
void goop(int z[ ])  
{
```

...

```
} және массив:
```

```
int x[10];
```

Осы функцияға төменде аталған жүгінулердің қайсысы дұрыс?

- A) goop(x[10]);
- B) goop(&x[]);
- C) goop(&x);
- D) goop(x[]);
- E) goop(x);

91. Функцияны шақыру барысында - ...

- A) өрнек цикл басталғанға дейін бір рет есептеледі
- B) оған белгілі бір дәлелдер беріледі, функция қажетті әрекеттерді орындайды және нәтижені қайтарады
- C) оған белгілі дәлелдер беріледі
- D) келесі оператордың орнына белгіден кейін тұрған оператор орындалады
- E) операторды орындау шарт мәні true болғанша қайталанады

92. Функция берілетін мән ... деп аталады

- A) модуль
- B) функция
- C) көрсеткіш
- D) массив
- E) аргумент

93. Бөлшек бөлігі бар бүтін сан мен санды қандай жол енгізеді?

- A) scanf(‘ %d %z’ , &dr, &zel);
- B) scanf(‘ %d %f’ , &a, &nezeloe);
- C) scanf(‘ %f %c’ , &dr, &zeloe);
- D) scanf(‘ %c %d’ , &dr, &zeloe);
- E) scanf(‘ %lf %c’ , &dr, &nezeloe);

94. Main функциясының аргументтері жолдардың қайсысы дұрыс жазылған?

- A) (int argc, char\*argv[], char envp[]);
- B) (int argc, char argv[], char envp[]);
- C) (int\*argv[], char\*argc, int envp[]);
- D) (int\*argc, char\*argv[], char\*envp[]);
- E) (int\*argc, char\*argv[], char\*envp);

95. Бағдарламада функцияларды кеңінен пайдалану неге әкелуі мүмкін?
- A) Орындалатын файл өлшемі азаяды
  - B) Бағдарлама әлдеқайда баяу жұмыс істей бастайды
  - C) Бағдарлама тезірек жұмыс істей бастайды
  - D) Компьютер жады шамадан тыс жүктеледі
  - E) Бастапқы файлдың ұзындығы айтарлықтай артады
96. СИ тілінде функция прототипін сипаттауға бола ма?
- A) Функцияның денесі шақыруға дейін болса, мүмкін болады
  - B) Ешқандай жағдайда болмайды
  - C) Функцияның денесі шақыру орнынан кейін болса, мүмкін болады
  - D) Барлық жағдайларда болады
  - E) Borland C компиляторында ғана болады
97. Си тілінде консольден енгізу функциясы қалай көрінеді?
- A) scanf
  - B) double
  - C) goto
  - D) voidf
  - E) mainf
98. Құрылым өлшемі анықталуы мүмкін:
- A) Кез келген басқа құрылымның нысан атауын пайдалану
  - B) тек құрылым атауын пайдалану
  - C) құрылымның өлшемін құрылым атауымен де, осы құрылымның объект атауымен де анықтауға болмайды
  - D) тек осы құрылым нысанының атауын пайдалану
  - E) құрылымның атын да, осы құрылым нысанының атын да қолдана отырып
99. Ostream немесе istream келесі дәлелдерді қалай басқаратын арнайы түрдегі нысандар-бұл ...
- A) Конструктор
  - B) Манипуляторлар
  - C) базалық класс
  - D) Барлық жауаптар дұрыс
  - E) дұрыс жауап жоқ
100. Әртүрлі уақыт сәттерінде әртүрлі типтегі және өлшемдегі нысандар болуы мүмкін айнымалы, және компилятор өлшемді және теңестіру талаптарын бақылауды өзіне алады – бұл ...
- A) Көрсеткіш
  - B) Өрістер
  - C) Бірігу
  - D) Тұрақты
  - E) Анықтамалар
101. Құрылым-бұл ...
- A) қазіргі уақытта бірнеше мүшенің кез келгені болуы мүмкін объект
  - B) дөңгелек жақшадағы өрнек
  - C) екі тырнақшаға салынған символдар тізбегі
  - D) сандық реттіліктен тұратын бүтін тұрақты
  - E) белгілі бір мүшелерден тұратын объект
102. Бастамашы тұрады:
- A) мәндер тізімінің қос тырнақшасына қойылған немесе өрнегі. Ең басында =белгісі қойылады

- В) бөлшек бөлік, ондық нүкте, е (шағын) немесе Е (үлкен) әріптері және міндетті белгісі бар бүтін экспоненттер  
С) мәндер тізімінің фигуралы жақшаларға жасалған өрнектер. Ең басында =белгісі қойылады  
D) мәндер тізімінің бір тырнақшасына қойылған немесе өрнегі. Ең басында =белгісі қойылады  
E)мәндер тізімінің бір тырнақшасына қойылған немесе өрнегі. Ең басында +белгісі қойылады

103. Деректерді инициализациялау дегеніміз не?

- A) Препроцессирование
- B) Компиляция
- C) Табуляция
- D) Біріктіру
- E) Деректер мәндерін тағайындау

104. Мысалы, бағдарламада келесі код бар:

```
int i = 42;  
int j = 80;  
int* p1;  
int* p2;  
p1 = &i;  
p2 = &j;  
*p1 = *p2;  
cout<<i<<" "<<j;  
Экранға не шығады?
```

- A) 80 80
- B) 80 42
- C) 0 0
- D) 42 80
- E) 42 42

105. Мысалы, бағдарламада келесі код бар:

```
int i = 1;  
int k = 2;  
int* p1;  
int* p2;  
p1 = &i;  
p2 = &k;  
p1=p2;  
*p1 = 3;  
*p2 = 4; cout<<k;  
Экранға не шығады ?
```

- A) 4
- B) 3
- C) 0
- D) 1
- E) 2

106. Мысалы, бағдарламада келесі код бар:

```
int i = 1; int k = 2; int* p1; int* p2; p1 = &i; p2 = &k; *p1 = *p2; *p1=3; *p2 = 4; cout<<i;  
Экранға не шығады?
```

- A) 1
- B) 0
- C) 4
- D) 2
- E) 3

107. Мысалы, бағдарламада келесі код бар:

```
int a = 0;
```

```
a--;  
switch(a)  
{ case 0:  
cout<<"0"; case 1:  
cout <<"1";  
case 2:  
cout<<"2"; case 3:  
cout<<"3"; default:  
cout<<"?";  
}
```

Экранға не шығады?

- A) 3
- B) 1
- C) 0
- D) 2
- E) ?

108. С++ -та енгізу-шығару механизмі деп аталады ...

- A) ағын
- B) конструктор
- C) инкапсуляция
- D) шама
- E) интерфейс

109. Төмендегі жад класс спецификаторын таңдаңыз:

- A) double
- B) float
- C) extern
- D) string
- E) long

110. Төмендегі түр спецификаторын таңдаңыз:

- A) static
- B) extern
- C) register
- D) auto
- E) unsigned

111. Блок-схема:

- A) Бұл компилятордың құрылымы
- B) синтаксистік қателердің бар-жоғын тексеру кезінде қолданылады
- C) жоғары деңгейлі тіл операторларының көмегімен ұсынылады
- D) программаны тестілеу және жөндеу кезінде қолданылады
- E) тіктөртбұрыштар, ромбтар, сопақ және кіші шеңберлер сияқты арнайы символдарды қолдану арқылы сызылады.

112. Бағдарламалау жүйелері:

- A) Java&DHTML
- B) Visual PHP
- C) AutoCAD
- D) SQL
- E) Visual Basic

113. С++тілінде заттай түрдегі хабарландыру:

- A) double
- B) set
- C) real



- D) enum
- E) single

114. C++тіліндегі идентификаторлар атауларында рұқсат етілген опциялар:

- A) ASCII коды 128-ден асқан кез келген таңбалар
- B) " \_ " белгісі мен сандары
- C) " @ " белгісі мен сандары
- D) арифметикалық және логикалық операцияларда пайдаланылатындардан басқа кез келген символдар
- E) "...", " @ " белгілері және латын әріптері

115. Лексема деп түсіну керек:

- A) Процедуралар
- B) Сандар
- C) Индекстар
- D) Блоктар
- E) Пікірлер

116. Тұрақтылар болуы мүмкін:

- A) базалық
- B) логикалық
- C) белгісіз
- D) постфиксті
- E) анықталған

117. C++ тіліндегі қарапайым түрдегі хабарландырулар

- A) unsigned long
- B) unsigned float
- C) long char
- D) long bool
- E) unsigned bool

118. C++ тілінде оперативтік екі байты (16 биттік ОС) алады:

- A) short float
- B) word
- C) unsigned int
- D) double char
- E) boolean

119. C++тілінің циклдік операторы:

- A) label..continue
- B) foreach
- C) repeat...until
- D) for
- E) switch..of

120. C++тіліндегі операторлар:

- A) . =
- B) <=>
- C) <<=
- D) +=
- E) ===

121. C++ тіліндегі операциялар, басымдықтың кему тәртібінде орналасқан:

- A) <<, >>, !

- B) &&, ||, +=
- C) ==, <=, &&
- D) =, <, %
- E) \*, &, +

122. C++ циклда осындай конструкциямен ұсынылған:

- A) for (L=0,L<M,L++) P\*=A[L];
- B) switch (C) {case ADD: X += Y; break; case INC2: X ++; case INC1: X++; }
- C) while (\*PC == ' ') P++;
- D) if (K > 20) K /= 2; else K = 3\*K+1;
- E) if (K < N) K++;

123. C++ тіліндегі логикалық операциялардың белгілері:

- A) !
- B) ~
- C) =
- D) <>
- E) |

124. Динамикалық айнымалылармен жұмыс істеу үшін бағдарламада келесі әрекеттер орындалуы тиіс:

- A) Ең ықтимал айнымалы өлшемін шектеуді орнату
- B) Көрсеткіш атауын өзгерту
- C) динамикалық айнымалыны қолданғаннан кейін жадты босату
- D) Айнымалыны тіркеу
- E) Көрсеткішті босату

125. C/C++ тілінде , келесі түрде жарияланған массив үшін int a[100]; ... деп айтуға болады:

- A) бұл символ түріндегі 100 элементтердің массиві
- B) sizeof(a) операциясы 0 нәтижесін береді
- C) бүтін типті 100 элементтен тұратын массив
- D) sizeof(a) операциясы 100 нәтижесін береді
- E) массивтің бірінші элементі 1 индексі бар

126. C++тіліндегі массив элементтеріне жүгіну:

int a[2][8];

char i,j;

double k;

A) a[k/i][7];

B) a[i/k][7];

C) a[i%k][1];

D) a[k\*i][7];

E) a[i/j][7];

127. Strncmp(s, t, n) функциясы:

- A) стандартты кітапханада < iostream> орналасқан
- B) егер s > t жолы болса, оң мәнді қайтарады
- C) s және t жолдары ұзындығы бірдей болса, нөлдік мәнді қайтарады
- D) t жолын s жолына көшіреді
- E) бір жолға көрсеткіш мәні ретінде қайтарады

128. C++тіліндегі жолдармен жұмыс істеу функциялары:

- A) strlen

- B) `strlod`
- C) `strcmps`
- D) `strncmp`
- E) `stradd`

129. C++тіліндегі символдық түрі:

- A) `Char` деген сөзбен белгіленеді және нөлден (бос Тізбек) және одан да көп пернетақта символдарынан тұратын тізбектер
- B) оған константалар, `'A'`, `'0'`, `'a'` және апострофаларда басқа символдар жатады
- C) оның құрамына сандардың және бас және кіші латын әріптерінің символдары ғана кіреді
- D) оған константа тиесілі `"\n"`, `"\0"`, `"\\"`, `"\"`
- E) онымен жұмыс істегенде `string.h` тақырып файлы қосу қажет

130. Жол литерал:

- A) `\t` белгісімен аяқталады
- B) символдардың сұрыпталған массиві
- C) `\f` белгісімен аяқталады
- D) бұл бір тырнақшаға салынған символдар тізбегі
- E) қос тырнақшаға салынған таңбалар тізбегі

131. `Strcmp(s, t)` функциясы:

- A) `t` жолын `s` жолына көшіреді
- B) `s` жолын `t` жолына көшіреді
- C) егер `s` жолы `t`-дан аз болса, оң мәнді қайтарады
- D) егер `s` жолы `t`-дан аз болса, теріс мәнді қайтарады
- E) `S` және `T` жолдарының ұзындығы бірдей болса, нөлдік мәнді қайтарады

132. `Strcpy(s, t)` функциясы:

- A) `s` жолын `t` жолына көшіреді
- B) егер `s` жолы `t`-дан аз болса, теріс мәнді қайтарады
- C) `t` жолын `s` жолына көшіреді
- D) егер `s` жолы `t` тең болса, нөлдік мәнді қайтарады
- E) егер `s` жолы `t`-дан аз болса, оң мәнді қайтарады

133. C++тіліндегі жолды инициализациялау:

- A) `char a(5)="123";`
- B) `char:5 a="123";`
- C) `char[5] a="123";`
- D) `char* a="123";`
- E) `char a="123";`

134. C / C++ құрылымдық типті анықтау форматтары келесі түрге ие:

- A) `typedef struct {тип 1 элемент1; тип2 элемент2; .....};`
- B) `struct идентификаторлар тізімі {тип1 элемент1; тип2 элемент2;.....};`
- C) `struct тип _ аты {тип1 элемент1 тип2 элемент2; .....};`
- D) `struct {тип 1 элемент1; тип2 элемент2; .....} тип _ аты;`
- E) `struct идентификаторлар тізімі;`

135. Бағдарламалау тілдеріндегі функция:

- A) бағдарламаның басқа бөліктерінен бірнеше рет шақырылуы мүмкін
- B) кіріс параметрлерінің бос емес тізімі бар
- C) атауы болуы мүмкін
- D) міндетті түрде мәнді қайтарады
- E) бағдарламаның басқа бөліктерінен тек бір рет шақырылады

136. C/C++ функциясында қайтарылатын мәnnің түрі болуы мүмкін:

- A) массивтің көрсеткіші
- B) оператор
- C) массивом
- D) басқа функция
- E) файл

137. Формальды параметрлер:

- A) функцияның операторларын анықтайды
- B) функцияның әрекетін анықтайтын операторлар
- C) бұл байланыс операторында жазылған функциялар
- D) бұл функцияны сипаттау тақырыбында тізімделген параметрлер
- E) Бұл функция денесінен тыс қолданылатын айнымалы

138. Функция прототипі:

- A) функцияны шақырғанда сипатталады
- B) кіріс - шығыс операторларынан тұрады
- C) қайтарылатын мән түрін, функция атауын, формальды параметрлер тізімін қамтиды
- D) операторлардың жүйелілігі мен функцияны сипаттауды білдіреді
- E) функцияның логикасын анықтайтын операторлардан тұрады

139. Функция прототипін сипаттайды:

- A) берілген параметрлердің жүру тәртібі
- B) кері қайтарылатын параметрлердің жүру тәртібі
- C) кері қайтарылатын параметрлер саны
- D) берілген параметрлердің функцияның мүмкіндіктеріне сәйкестігі
- E) кері қайтарылатын параметрлердің функция мүмкіндіктеріне сәйкестігі

140. Ostream ағыны мыналарды орындайды:

- A) консольден таңбаларды жібереді және алады
- B) әр түрлі түрлердің мәнін символдар ретімен түрлендіреді
- C) негізгі жадыдан немесе басқа компьютерден таңбаларды алады
- D) файлдан таңбаларды алады
- E) мәліметтерді енгізу үшін қызмет етеді

141. Istream ағыны мыналарды орындайды:

- A) бір таңбаны консольге жібереді
- B) консольден таңбаларды алады
- C) мәліметтерді шығару үшін қызмет етеді
- D) консольден символдарды жібереді және алады
- E) әр түрлі түрлердің мәнін символдар ретімен түрлендіреді

142. C++тіліндегі ағын:

- A) әдетте тізбекті емес, деректерді еркін беруді болжайды
- B) бұл дерек көзінен қабылдағышқа кез - келген көшіруге жататын абстракттілі ұғым
- C) онымен жұмыс істеу үшін string.h файлын қосу қажет
- D) бұл қандай да бір стандартты кіріс немесе шығыс сыныбы немесе осы сынып нысаны
- E) деректерді тасымалдау үшін артық жүктелген > > және << операцияларға жол бермейді

143. C++ тілінде жаңа жолдан консольде шығуды бастау үшін қолданылады:

- A) `cout<<"\x0D";`
- B) `cout<<endl;`
- C) `cout<<newline;`
- D) `cout<<"\r"<<"a";`
- E) `cout<<"\010";`

144. Суретсіз таңбаларды шығару кезінде C++ тілінде қолданылатын escape-реттілік:

- A) \c
- B) \+
- C) \n
- D) \@
- E) \&

145. Буфер ... болып табылады:

- A) қатты дискідегі жад аймағы
- B) кіріс - шығыс ағыны
- C) деректер ағыны
- D) сыртқы құрылғылармен алмасу жылдамдығын арттыратын компонент
- E) сыртқы құрылғылардағы жад аймағы

146. Файлға жазуды орындайтын C++ тіліндегі функциялар:

- A) fprint
- B) sendfile
- C) writefile
- D) fputs
- E) tofile

147. Файлды C\C ++ ағынымен байланысты режимінде ашуға болады:

- A) f
- B) e
- C) i
- D) w
- E) d

148. Файлды C\C ++ ағынымен байланысты режимінде ашуға болады

- A) w+
- B) \\n
- C) e+
- D) f+
- E) d+

149. Файлдық жүйе қағидасы бойынша файл түрлері:

- A) Мәтін файлдары
- B) Ақпараттық файлдар
- C) Төмен деңгейлі файлдар
- D) Енгізу-шығару құрылғыларымен байланысты арнайы файлдар
- E) бинарлы файлдар

150. Файлдан оқуды орындайтын C++ тіліндегі функциялар:

- A) getsf
- B) fscanf
- C) scanf
- D) readf
- E) fscan