

1. Вторая часть поиска методом хеширования – разрешение
 - A) конфликтов
 - B) рефлексии
 - C) компиляции
 - D) рекурсии
 - E) переадресации
2. Логические операции языка C++
 - A) &&, ==
 - B) ++, %,
 - C) *, +,
 - D) **, ++
 - E) #, @
3. Операция неприменимая к спискам
 - A) сортировка списка
 - B) поиск данных в списке
 - C) удаление указателя в списке
 - D) создание нового списка и удаление
 - E) просмотр списка
4. Структура множественного выбора в C++, при котором значение некоторой переменной или выражения проверяется на множестве допустимых значений и в зависимости от результатов проверки предпринимаются различные действия
 - A) grade
 - B) square
 - C) while
 - D) switch
 - E) for
5. Определяет символьное имя, или именованную константу, для заданной строки символов в C
 - A) #iomani
 - B) #stdlib
 - C) #define
 - D) #cmath
 - E) #include
6. Характеристика качества алгоритма, показывающая насколько быстро работает алгоритм
 - A) временная эффективность (time efficiency)
 - B) минимальная эффективность (min efficiency)
 - C) пространственная эффективность (space efficiency)
 - D) максимальная эффективность (max efficiency)
 - E) линейная эффективность (linear efficiency)

7. Вставка в неупорядоченный массив имеет
- A) постоянную сложность
 - B) кубическую сложность
 - C) квадратичную сложность
 - D) линейную сложность
 - E) непостоянную сложность
8. Предполагаемый компилятором тип возвращаемого значения, в случае когда тип не задан (C++)
- A) long
 - B) int
 - C) char
 - D) real
 - E) pointer
9. Оператор, меняющий поток выполнения программы: управление передаётся первому оператору после метки, указанной в данном операторе
- A) exit
 - B) goto
 - C) metc
 - D) raise
 - E) call
10. Операция вставки в очередь
- A) enqueue
 - B) exqueue
 - C) enquene
 - D) inqueue
 - E) outqueue