

1. Атрибут описує:

- ☐ Значення об'єкта
- ☐ Поточний стан
- ☐ Ім'я об'єкту

2. Назвіть три речі, які описують об'єкт об'єктно-орієнтованою мовою програмування?

- ☐ Тільки атрибути
- ☐ Ідентифікатор, атрибут, поведінка
- ☐ Сила, вірність, ідентифікатор

3. Що стосується об'єктів, які з наступних тверджень є правдивими?

- ☐ Об'єкти - це завжди видимі предмети
- ☐ Об'єкти - це не завжди видимі предмети
- ☐ Об'єкти - це не завжди фізичні предмети
- ☐ Об'єкти - це завжди фізичні предмети

4. Що стосується класів, яке твердження вірно?

- ☐ Клас має ім'я та описує атрибути та поведінку об'єкта
- ☐ Клас описує лише атрибути об'єкта
- ☐ Клас не має імені

5. Що таке метод?

- ☐ Метод - об'єкт
- ☐ Метод - основна функція програми
- ☐ Метод - це функція, оголошена в класі

6. Процес створення об'єктів називається ...

- ☐ objection
- ☐ instantiation
- ☐ creation

7. Введіть ключове слово, яке використовується для оголошення класу:

8. Чим є ключове слово public?

- ☐ нічим
- ☐ доступною інформацією
- ☐ специфікатором доступу

9. Введіть відсутні частини, щоб оголосити клас MyClass, з однією публічною функцією (public) someFunction, яка виводить на екран "hi from MyClass"

```
_____ MyClass
{
    _____ :
    void someFunction() {
        _____ << "hi from MyClass" << endl;
    }
};
```

10. Що означає абстракція?

- ☐ тип об'єкта
- ☐ зосередження уваги на суттєвих якостях чогось
- ☐ нічого

11. Яке твердження про абстракцію відповідає дійсності?

- ☐ Абстракція - це спосіб оголошення функцій для класу
- ☐ У нас може бути концепція, але вона окрема від будь-якого конкретного примірника
- ☐ Абстракція не пов'язана з об'єктно-орієнтованим програмуванням

12. Що є фундаментом, який підтримує інші основи ООП, такі як успадкування та поліморфізм?
