

1. Процес створення об'єктів на основі класу називається:

- ☐ objection
- ☐ classification
- ☐ instantiation
- ☐ creation

2. Заповніть пробіли, щоб створити клас під назвою Car.

```
_____ Car  
  
-  
string color;  
int year;  
  
-
```

3. Заповніть пробіли, щоб створити об'єкт типу Car та його метод horn ().

```
Car c = _____ Car();  
_____ ();
```

4. Задайте значення властивості вік об'єкту 7.

```
Dog d = new Dog();  
__ age = __;
```

5. Інкапсуляція дозволяє:

- ☐ Оголосити метод
- ☐ Призначте значення змінним
- ☐ Сховати деталі реалізації класу

6. Який з модифікаторів доступу відсутній в C #?

- ☐ private
- ☐ protected
- ☐ closed
- ☐ internal

7. Заповніть пробіли для оголошення класу Person, приховайте поле age та зробіть його доступним за допомогою методу GetAge.

```
_____ Person {  
private int age;  
_____ int GetAge() {  
_____ age;  
}  
public void SetAge(int n) {  
age = n;  
}  
}
```

8. Коли викликається конструктор?

- ☐ Ніколи
- ☐ Коли створюється об'єкт класу
- ☐ Коли клас оголошується

9. Який результат виконання програми

```
class Dog
{
    public Dog()
    { Console.WriteLine(1); }

    public Dog(string name)
    { Console.WriteLine(name); }
}
static void Main(string[] args)
{
    Dog d = new Dog("2");
}
```

10. Заповніть пробіли для створення об'єкта класу Cat, передавши конструктору значення 12. Потім викличте метод Meow для цього об'єкта:

```
Cat c = ____ Cat( ____ );
____ Meow();
```

11. Щоб зробити доступ до члена класу за межами оголошення класу, слід оголосити його як:

- ☐ public
- ☐ void
- ☐ private

12. Яке твердження вірно?

- ☐ Об'єкт є членом класу.
- ☐ Об'єкт - метод класу.
- ☐ Об'єкт - це примірник класу.

13. Заповніть пробіли для оголошення класу Student з одним публічним методом, який називається Hello. Метод Hello виводить на екран «Hi».

```
____ Student {
    ____ void Hello() {
        Console.WriteLine("hi");
    }
}
```

14. Заповніть пробіли, щоб оголосити конструктор, який має один параметр, і призначити його полю age:

```
class Dog
{
    private int age;
    _____ Dog(____ val)
    {
        age = ____;
    }
}
```