

### ТЕСТ «ФУНКЦІЇ КОРИСТУВАЧА»

- ЩО ВІДБУДЕТЬСЯ, ЯКЩО НЕ ЗАЗНАЧЕНО ТИП ФУНКЦІЇ
  - Функція поверне у програму дане цілого типу
  - Функція поверне у програму дане дійсного типу
  - Функція не поверне у програму жодного результату
  - Компілятор виведе повідомлення про помилку
- ВИБЕРІТЬ ОГОЛОШЕННЯ ФУНКЦІЇ, ЯКА НЕ ЗАЛЕЖИТЬ ВІД ЖОДНИХ ПАРАМЕТРІВ
  - `void F(int x)`
  - `int F`
  - `int F()`
  - `int F(void)`
- НЕХАЙ В ПРОГРАМІ ОПИСАНО ТАКУ ФУНКЦІЮ  
`float F(int x=1, float y=1.5)`. ВИБЕРІТЬ ПОМИЛКОВІ ЗВЕРНЕННЯ ДО ФУНКЦІЇ:
  - `F();`
  - `F(5.2)`
  - `F(a; b/3);`
  - `F(5, 6.3)`
- ВИБЕРІТЬ ЗАГОЛОВОК ДЛЯ НАВЕДЕНОЇ ФУНКЦІЇ:  

```
{float s;  
s=(a+b)/2;  
return (s);}
```

  - `int F(void)`
  - `void F(void)`
  - `float F(int a, int b)`
  - `float F(float a, float b)`
- ПРОАНАЛІЗУЙТЕ НАВЕДЕНУ ПРОГРАМУ ТА ОБЕРІТЬ ВІРНІ ТВЕРДЖЕННЯ:  

```
#include<iostream>  
using namespace std;  
int Mir(int a)  
{ int rez=0;  
while(a>0)  
{ rez=rez*10 +a%10; a/=10;}  
return rez; }  
int main()  
{ int num;  
do { cout<<"chislo: "; cin>>num;} while (num<0);  
int rez=Mir(num); cout<<"dzerkalo="<<rez<<endl;  
return 0; }
```

  - Тип функцій `Mir` та тип змінної `rez`, що оголошено в цієї функції повинні співпадати

- Змінна `rez` у функції `Mir` та змінна `rez` у головній функції – це одна й та ж сама змінна
  - Тип функцій `Mir` та тип змінної `a`, що оголошено в цієї функції повинні співпадати
  - Функцію `Mir` можна було б викликати й так: `cout<<"dzerkalo="<<Mir(num)<<endl;`
- ЩО ТАКЕ ПРОТОТИП ФУНКЦІЙ?
    - Заголовок функції зі списком формальних параметрів
    - Заголовок функції зі списком типів аргументів
    - Опис функції, що здійснено до функції, з якої вона викликається
    - Опис функції, що здійснено після всіх функцій
  - ВКАЖІТЬ, В ЯКИХ ВИПАДКАХ ПРИПУСТИМО ПЕРЕВАНТАЖЕННЯ ФУНКЦІЇ
    - Необхідно викликати функцію з аргументами різних типів
    - Функція залежить від різної кількості аргументів
    - Необхідно викликати функції, які відрізняються типом значення
    - Функції мають однакові аргументи, але виконують різні дії
  - ВКАЖІТЬ КОМАНДИ, ЩО МІСТЯТЬ ПОМИЛКУ:
    - `return (c, d);`
    - `return (c+d)/2;`
    - `return (a);`
    - `return (int d);`
  - ЗА ДОПОМОГОЮ ЯКОГО ОПЕРАТОРА ФУНКЦІЯ ПОВЕРТАЄ РЕЗУЛЬТАТ?
    - `cout`
    - `return`
    - `continue`
    - присвоювання
  - ДЕ ЗБЕРІГАЄТЬСЯ РЕЗУЛЬТАТ ОБЧИСЛЕНЬ У НАВЕДЕНОЇ ФУНКЦІЇ  

```
int F(float x)  
{ int z; char c;  
...  
return z; }
```

    - `F`
    - `x`
    - `c`
    - `z`
  - ФУНКЦІЯ МАЄ ЗАГОЛОВОК `float F(int a)`. У ГОЛОВНІЙ ФУНКЦІЇ ЗМІННУ `x` ОГОЛОШЕНО `int x`. ФУНКЦІЯ ПОВЕРТАЄ ЗНАЧЕННЯ 2.7. ЩО ВІДБУДЕТЬСЯ В РЕЗУЛЬТАТІ ПРИСВОЮВАННЯ `x=F(3)`?
    - 2
    - 2.7
    - 3

d. Повідомлення про помилку

12. ВСТАНОВІТЬ ВІДПОВІДНІТЬ МІЖ ОЗНАЧЕННЯМИ ТА КАТЕГОРІЯМИ ЗМІННИХ

A. Оголошуються всередині функції	a. Результат
B. Оголошуються поза усіма функціями	b. Локальні
C. Значення яких повертає функція	c. Формальні параметри
D. Оголошуються в заголовку функції в дужках	d. Глобальні
E. Вказуються при виклику функцій	e. Фактичні параметри

13. ЯКІЙ ЗМІННОЇ НАДАЄТЬСЯ ПРІОРИТЕТ ПРИ КОНФЛІКТІ ІМЕН

- a. Глобальній
- b. Локальній

14. ЯКІ ЗМІННІ МАЮТЬ БІЛЬШУ ОБЛАСТЬ ВИДИМОСТІ

- a. Глобальні
- b. Локальні

15. НА ЯКУ ЗМІННІ ВКАЗУЄ ВИКОРИСТАННЯ ОПЕРАЦІЙ ДОЗВОЛУ ВИДИМОСТІ (::)

- a. Глобальну
- b. Локальну

16. ПРОАНАЛІЗУЙТЕ НАВЕДЕНУ ФУНКЦІЮ. ЧОМУ В НІЙ ВІДСУТНЯ КОМАНДА break

```
char Test(int a)
{
    switch (a)
    {
        case 1: return 'p';
        case -1: return 'n';
        default: cout<<"error!"; return '0'; }
}
```

- a. Допущено помилку при створенні функції. Компілятор виведе повідомлення про відповідну помилку
- b. Оператор return перериває виконання роботи функції, й виконання оператора switch також припиняє
- c. Виконання оператора switch може припинити як команда break, так й команда return
- d. У складі оператора switch не обов'язково вказувати оператор, що перериває його дію

17. ВКАЖІТЬ, ЯКІ ОГОЛОШЕННЯ ФУНКЦІЙ МІСТЯТЬ ПОМИЛКИ:

- a. float Sum(int k=1, float c)
- b. void drib( float, float)
- c. kod(int k1, int k2)
- d. int loto(int k1, k2)

18. ЗНАЧЕННЯ ЯКИХ ЗМІННИХ НЕ МОЖЕ ЗМІНЮВАТИСЯ В ПРОЦЕСІ ВИКОНАННЯ ПРОГРАМИ

```
float Suma(int k, float c=2.5)
```

```
{ float v=1.2;
  const float n=3;...
  a. k
  b. c
  c. v
  d. n
```

19. ЩО БУДЕ НАДРУКОВАНО В РЕЗУЛЬТАТІ ВИКОНАННЯ ПРОГРАМИ:

```
#include<iostream>
using namespace std;
void f1(int*a)
{ *a+=1
  cout<<*a;}
void f2(int a)
{ a+=2;
  cout<<a;}
int main()
{ int a=1;
  f1(&a);
  cout<<a;
  f2(a);
  cout<<a;
  return 0;}
```

- a. 2 2 4 2
- b. 2 2 4 4
- c. 2 1 3 1
- d. 2 1 3 3

20. ВИБЕРІТЬ ПОМИЛКОВІ РЯДКИ В НАВЕДЕНОЇ ФУНКЦІЇ

```
void F(int x=1)
{ int y; cin>>y;
  x+=y;
  cout<<x<<endl;
  return y;}
a. void F(int x=1) → int F(int x=1)
b. void F(int x=1) → void F(int x)
c. return y; → return (y);
d. return y; → знищити
```