

1. Что такое граф?
2. Что такое цикл в графе?
3. Что такое дерево в теории графов?
4. Что такое Эйлеров цикл в графе?
5. Что такое гамильтонов цикл в графе?
6. Что такое матрица смежности графа?
7. Как работает алгоритм deep first search?
8. Как строится двоичное дерево поиска?
9. Как устроена такая структура данных как куча?
10. Что такое сбалансированное дерево?
11. Какие структуры данных называют персистентными?
12. Как работают жадные алгоритмы?
13. Как работает динамическое программирование?
14. Что такое теория игр?
15. Как работает алгоритм Дейкстры, ищущий кратчайшие пути от одной из вершин графа до всех остальных?
16. Выберите верное утверждение:
17. Выберите верное утверждение:
18. Зачем нужны умные указатели в C++?
19. В чём заключается одна из основных проблем при работе с многопоточностью в C++?
20. Как работает mutex в C++?
21. Что такое асимптотическая сложность алгоритма?



22. Необходимо добавить N элементов в начало пустого `std::vector`. Какая будет асимптотическая сложность у данной операции?
23. Какая асимптотическая сложность у алгоритма бинарного поиска?
24. Какая асимптотическая сложность у операций добавления и удаления элементов в стеке?
25. Какой алгоритм поиска наиболее эффективен для неотсортированных данных?
26. Как работает алгоритм бинарного поиска в C++?
27. Какой алгоритм сортировки является наиболее эффективным для больших данных?
28. Что такое хэш?
29. Что такое рекурсия в программировании?
30. Для чего нужна малая теорема Ферма в программировании?
31. Что такое класс в программировании?
32. Что такое поле класса?
33. Что такое метод класса?
34. Что такое объект?
35. Что такое конструктор?
36. Когда нужно вручную прописывать конструктор копирования?
37. Что такое статическая переменная?
38. Что такое контейнер?
39. Что такое наследование?
40. Когда нужно вручную прописывать деструктор?
41. Что такое итератор?
42. Что такое r-value?
43. Когда нужно прописывать ключевое слово `virtual` перед методом класса?



готовые ответы магазин
https://sinerqy.com/list/

готовые ответы магазин
https://sinerqy.com/konsultaciya/

44. Когда нужно использовать виртуальные деструкторы?
45. Что такое абстрактный класс?
46. Что такое компилятор?
47. Что такое функция в программировании?
48. Что такое переменная в программировании?
49. Может ли быть опущен блок `<else>` в условном операторе?
50. Что такое итерация цикла?
51. Выберите истинное утверждение об инициализации массива
52. Что хранит в себе указатель?
53. Что будет, если к указателю прибавить целое число?
54. Что такое стек?
55. Что позволяет сделать отладчик в Visual Studio?
56. Как считать предложение (слова, разделённые пробелами) с консоли и записать его в переменную типа `string`?
57. Что такое файл?
58. Как вызвать функцию?
59. Перегруженные функции это:
60. При передаче аргументов по значению:

