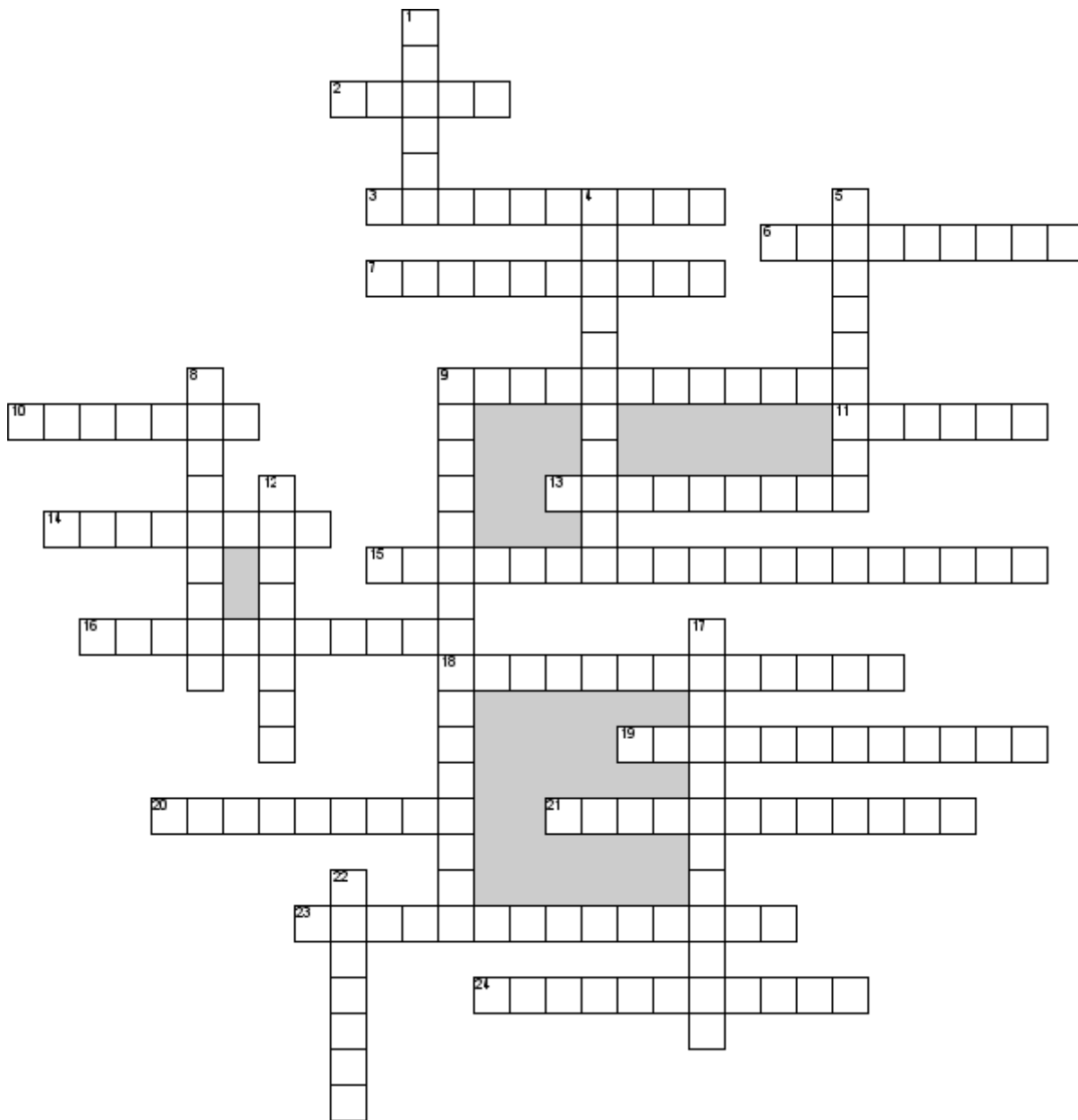
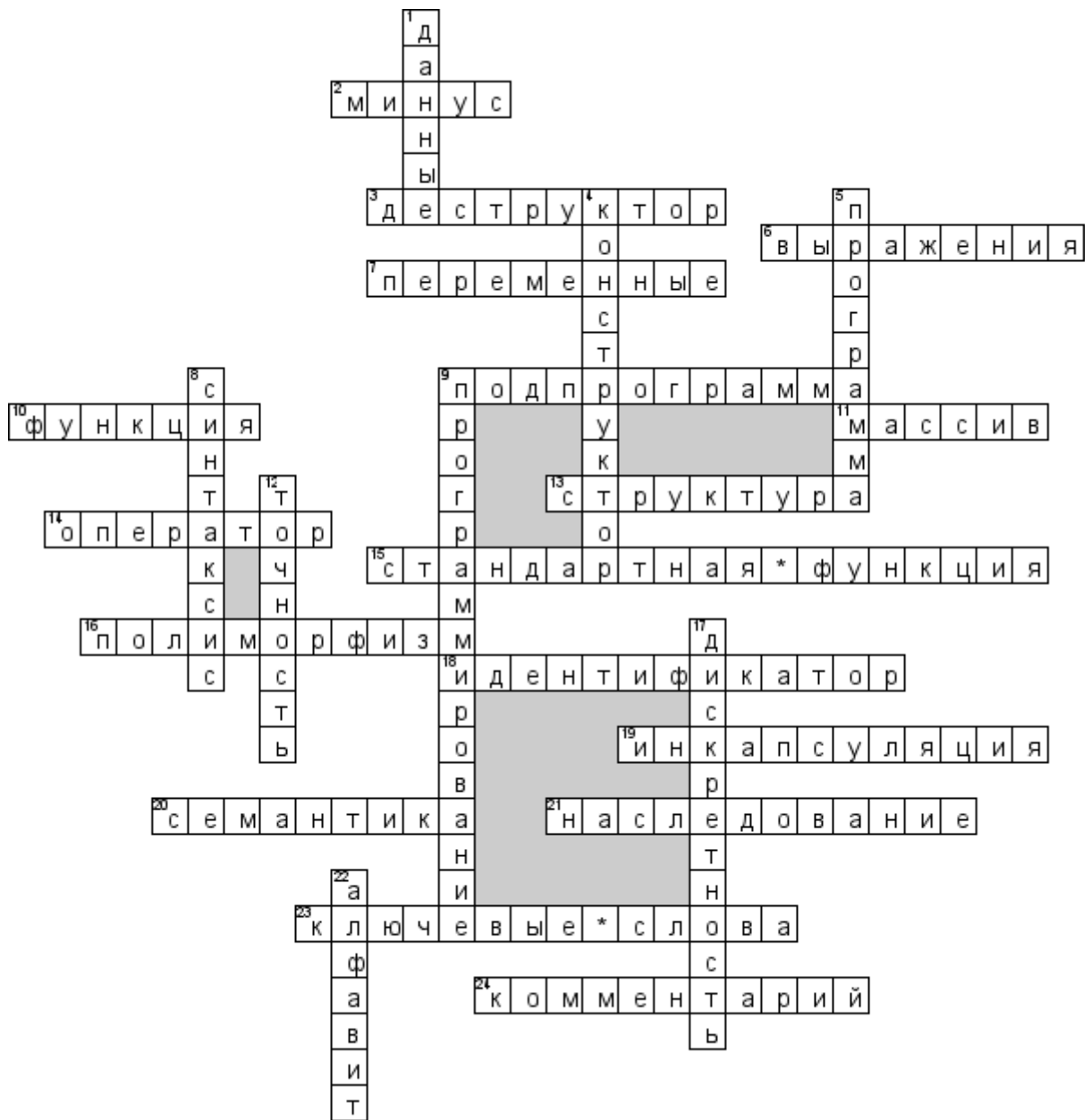


Кроссворд

1.





По горизонтали

2. каким знаком выполняется вычитание в языках c/c++/c#
3. Функция, автоматически вызываемая при удалении объекта
6. Элементы языка, которые предназначаются для выполнения необходимых вычислений, состоят из констант, переменных, указателей функций, объединенных знаками операций
7. Данные, которые могут изменять свои значения в ходе выполнения программы
9. Последовательность операторов, которые определены и записаны только в

одном месте программы, однако их можно вызвать для выполнения из одной или нескольких точек программы

10. Программная единица, которая может быть употреблена в выражении. Функция прямо возвращает величину, которая используется при вычислении этого выражения, и, кроме того, может возвращать величины через параметры

11. Совокупность однотипных значений, организованных в регулярную структуру.

13. Совокупность неоднородных значений

14. Элемент языка, который задает полное описание некоторого действия, которое необходимо выполнить

15. Подпрограмма, заранее встроенная в транслятор языка для вычисления часто употребляемых функций

16. Свойство, которое позволяет одно и то же имя использовать для решения двух или более схожих задач, но технически разных задач. Примером использования свойства полиморфизма является использование виртуальных функций

18. Имена операторов, переменных, констант, типов величин, имя самой программы

19. Механизм, который объединяет данные и код, манипулирующий с этими данными, а также защищает и то, и другое от внешнего вмешательства или неправильного использования

20. Система правил толкования конструкций языка

21. Процесс, посредством которого один объект может приобретать свойства другого, точнее объект может наследовать основные свойства другого объекта и добавлять к нему черты, характерные только для него

23. Слова языка, имеющие строго определенное назначение, которые не могут использоваться в качестве идентификаторов

24. Последовательность символов, которая игнорируется компилятором языка C++

По вертикали

1. Величины, обрабатываемые программой

4. Специальная функция, вызываемая автоматически при создании объекта с целью инициализации данных

5. Последовательность инструкций, предназначенных для выполнения

компьютером

8. Правила построения из символов алфавита специальных конструкций, с помощью которых составляется алгоритм

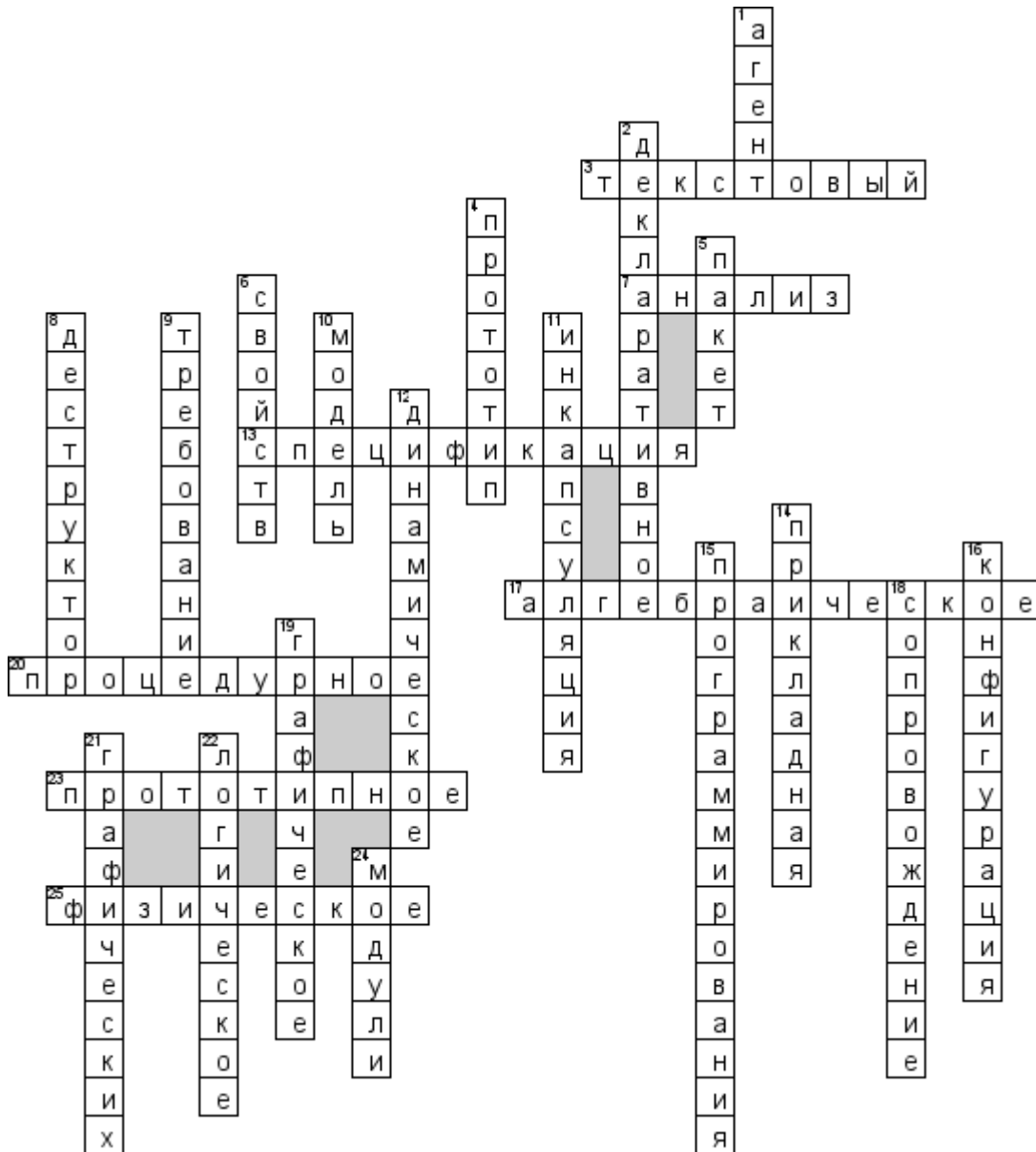
9. Это теоретическая и практическая деятельность решения задачи средствами конкретного языка программирования и оформления полученных результатов в виде программы

12. что такое описание последовательных задач

17. Как называется разбиение алгоритма на ряд отдельных законченных задач

22. Фиксированный для данного языка набор символов (букв, цифр, специальных знаков и т.д.), которые могут быть использованы при написании программы

2.



По горизонтали

- 3. Требования ПО, которые могут выражаться в следующих видах
- 7. Процесс изучения потребностей и целей пользователей
- 13. Точное формализованное описание функций и ограничений разрабатываемого
- 17. Программирование - это конструирование программ с алгебраическими преобразованиями и функциями интеллектуальных агентов. В основе

математического аппарата алгебра языка действий *al* (*action Language*) и понятие транзитивной системы [5.24, 5.25], в качестве механизма определения поведения систем и механизмов ее эквивалентности. В качестве понятий в общем случае могут быть компоненты, программы и их спецификации, объекты, взаимодействующие друг с другом и со средой их существования

20. Императивное программирование иначе

23. Это программирование, сохранив часть черт ооп, отказалось от базовых понятий — класса и наследования

25. Проектирование - это определение типа субд и представления данных в ней с учетом спецификации логической модели данных, ограничений на память и времени обработки, а также определение механизмов доступа, размера логической бд, связей между элементами системы

По вертикали

1. Транзитивная система с поведением и его завершением

2. В этом программировании процедурном случае вектор оптимизации языка направлен от машинного уровня к языку пользователя путем использования базовых принципов ооп, классов, методов и пр.

4. Это объект-образец, по образу и подобию которого создаются другие объекты. Объекты-копии могут сохранять связь с родительским объектом, автоматически наследуя изменения в прототипе

5. Комплекс взаимосвязанных программ и документов к ним

6. Целью проектирования является определение внутренних (...) системы и детализации её внешних (видимых) свойств на основе выданных заказчиком требований (исходные условия задачи). Эти требования подвергаются анализу

8. Функция, уничтожающая объект

9. Свойство которым должно обладать ПО для адекватного определения функции условий и ограничений выполнения по, а также объектов данных технического обеспечения и среды функционирования

10. Это - предметной области накладывает ограничения на бизнес логику и структуру данных

11. Механизм, связывающий воедино программный код и данные которыми он манипулирует, а также обеспечивает защиту от внешнего вмешательства и неправильного использования

12. Тот случай, когда для решения сложной комплексной задачи необходимо её разбить на несколько более простых, минимизировав количество циклов исполнения. Это программирование

14. Программа, или приложение, — программа, предназначенная для

выполнения определённых задач и рассчитанная на непосредственное взаимодействие с пользователем

15. Microsoft Visual C++, Visual basic, Delphi и Java Development Kit - это считается средой чего

16. Включает в себя набор функциональных и технических характеристик по

18. Совокупность действий по обеспечению работы ПО, а также по внесению изменений в случае обнаружения ошибок в процессе эксплуатации

19. Оно предлагает разработчику работать с графическими изображениями, а не текстом. Это программирование

21. Требования к ПО могут выражаться в следующих моделях

22. Как следует из названия, оно оперирует простой математической логикой. Это программирование

24. Как называются части, на которые разделяют программы по некоторым установленным правилам