**Тестові запитання**

**до курсу «Системне програмування та ОС»**

**Лектор: доц. Зербіно Д.Д. (Спеціальність – КН, курс – 2)**

 Запитання: "Символічна назва методу для звільнення таблиці методів COM-об'єкту"

 *Відповідь:* "Release"

 Запитання: "Виділити системну область пам’яті для роботи з COM-об'єктами і скопіювати в неї рядок"

 *Відповідь:* "SysAllocString"

 Запитання: "Розділ реєстру, в якому прописані інтерфейси COM-об’єктів"

 *Відповідь:* "HKEY\_CLASSES\_ROOT\Interface"

 Запитання: "ініціалізація бібліотеки для роботи з COM-об'єктами"

 *Відповідь:* "CoInitialize"

 Запитання: "Завантажити BMP-зображення з файлу i отримати його хендл"

 *Відповідь:* "LoadImageA"

 Запитання: "Ключове слово для опису спадаючого меню в ресурсному файлі"

 *Відповідь:* "popup"

 Запитання: "Ключове слово для опису звичайного пункту меню в RC-файлі"

 *Відповідь:* "menuitem"

 Запитання: "Відтворити звуковий файл, що збережений в ресурсах"

 *Відповідь:* "PlaySoundA"

 Запитання: "Отримати ідентифікатор спеціалізованого каталогу"

 *Відповідь:* "SHGetSpecialFolderLocation"

 Запитання: "Отримати шлях спеціалізованого каталогу по його ідентифікатору"

 *Відповідь:* "SHGetPathFromIDList"

 Запитання: "Назва інтерфейсу COM-об’єктів для роботи з картинками"

 *Відповідь:* "IPicture"

 Запитання: "Назва інтерфейсу COM-об’єктів для роботи з ярликами"

 *Відповідь:* "IShellLink"

 Запитання: "Назва інтерфейсу COM-об’єктів для роботи з файлами"

 *Відповідь:* "IPersistFile"

 Запитання: "Символічна назва методу для вказування іконки ярлика"

 *Відповідь:* "SetIconLocation"

 Запитання: "Відкрити звуковий пристрій для вводу"

 *Відповідь:* "waveInOpen"

 Запитання: "Функція для відкриття звукового пристрою для відтворення звуку"

 *Відповідь:* "waveOutOpen"

 Запитання: "Дати опис буферу для вводу аудiо-даних"

 *Відповідь:* "waveInPrepareHeader"

 Запитання: "Функція для надання опису буферу для виводу аудiо-даних"

 *Відповідь:* "waveOutPrepareHeader"

 Запитання: "Додати буфер аудiо-даних в чергу вводу"

 *Відповідь:* "waveInAddBuffer"

 Запитання: "Функція для відтворення готового звукового буферу аудiо-даних"

 *Відповідь:* "waveOutWrite"

 Запитання: "Розпочати ввід аудiо-даних"

 *Відповідь:* "waveInStart"

 Запитання: "Отримати позицію відтворення аудiо-буферу"

 *Відповідь:* "waveOutGetPosition"

 Запитання: "Відновити прямокутну дільницю екрану"

 *Відповідь:* "InvalidateRect"

 Запитання: "Створити екземпляр COM-об'єкту DirectDraw"

 *Відповідь:* "DirectDrawCreate"

 Запитання: "Символічна назва методу DirectDraw для отримання графічного контексту"

 *Відповідь:* "GetDC"

 Запитання: "Відкрити Інтернет-сесiю"

 *Відповідь:* "InternetOpenA"

 Запитання: "Відкрити Інтернет-ресурс"

 *Відповідь:* "InternetOpenUrlA"

 Запитання: "Отримати інформаційний http-заголовок"

 *Відповідь:* "HttpQueryInfoA"

 Запитання: "Прочитати Інтернет-ресурс"

 *Відповідь:* "InternetReadFile"

 Запитання: "Поставити адресу читання Інтернет-ресурсу в певну позицію"

 *Відповідь:* "InternetSetFilePointer"

 Запитання: "... CdAudio Media Present"

 *Відповідь:* "status"

 Запитання: "... CdAudio Door Open Wait"

 *Відповідь:* "set"

 Запитання: "Set ... Door closed"

 *Відповідь:* "CdAudio"

 Запитання: "mci-команда: Розпочати відтворення файлу F1.mp3"

 *Відповідь:* "play F1.mp3"

 Запитання: "Ключове слово в MCI-команді для пошуку"

 *Відповідь:* "seek"

 Запитання: "API-функція для спілкування з сервером Multimedia через текстові рядки"

 *Відповідь:* "mciSendStringA"

 Запитання: "Отримати перший тред за списком"

 *Відповідь:* "Thread32First"

 Запитання: "Отримати наступний тред за списком"

 *Відповідь:* "Thread32Next"

 Запитання: "Створити тред"

 *Відповідь:* "CreateThread"

 Запитання: "Призупинити виконання треда"

 *Відповідь:* "SuspendThread"

 Запитання: "Відновити виконання треда"

 *Відповідь:* "ResumeThread"

 Запитання: "Присвоїти байту за адресою ESI+EBX значення 5"

 *Відповідь:* "MOV BYTE PTR [ESI+EBX],5"

 Запитання: "Зберегти EAX за адресою ESI+EBX"

 *Відповідь:* "MOV [ESI+EBX],EAX"

 Запитання: "Зберегти в стеку адресу змінної X1"

 *Відповідь:* "PUSH OFFSET X1"

 Запитання: "Витягнути зі стеку 2 байти в комірку за адресою ESI"

 *Відповідь:* "POP WORD PTR [ESI]"

 Запитання: "Зберегти в стеку всі 32-х бітні регістри, окрім регістру прапорців"

 *Відповідь:* "PUSHAD"

 Запитання: "Зберегти EDX в змінній Zx"

 *Відповідь:* "MOV ZX,EDX"

 Запитання: "Порівняти EСX з числом 5"

 *Відповідь:* "CMP ECX,5"

 Запитання: "Циклічно зсунути EDX через прапорець переносу вправо на 1 біт"

 *Відповідь:* "RCR EDX,1"

 Запитання: "Активізувати бібліотеку сокетiв"

 *Відповідь:* "WSAStartup"

 Запитання: "Відкрити сокет"

 *Відповідь:* "socket"

 Запитання: "Зв'язати сокет з локальною IP-адресою"

 *Відповідь:* "bind"

 Запитання: "Розпочати прослуховування мережі"

 *Відповідь:* "listen"

 Запитання: "Дати запит на з'єднання"

 *Відповідь:* "connect"

 Запитання: "Прийняти з'єднання"

 *Відповідь:* "accept"

 Запитання: "Зв'язати події в сокетi з вікном"

 *Відповідь:* "WSAAsyncSelect"

 Запитання: "Перетворити текстову форму IP-адреси в цифрову форму"

 *Відповідь:* "inet\_addr"

 Запитання: "Надіслати дані в сокет"

 *Відповідь:* "send"

 Запитання: "Зчитати дані з сокету"

 *Відповідь:* "recv"

 Запитання: "Перетворити цифрову форму IP-адреси в текстову"

 *Відповідь:* "inet\_ntoa"

 Запитання: "Створити вікно для вiдео-захоплення"

 *Відповідь:* "capCreateCaptureWindowA"

 Запитання: "Розпочати послідовність малювання вершин фігури в OpenGl"

 *Відповідь:* "glBegin"

 Запитання: "Створити GL-контекст"

 *Відповідь:* "wglCreateContext"

 Запитання: "Встановити параметри спостереження сцени в OpenGL"

 *Відповідь:* "gluPerspective"

 Запитання: "Повернути сцену"

 *Відповідь:* "glRotatef"

 Запитання: "Перемістити сцену в дійсних координатах"

 *Відповідь:* "glTranslatef"

 Запитання: "Обміняти місцями вiдео-сторiнки в OpenGL"

 *Відповідь:* "SwapBuffers"

 Запитання: "Поставити вершину фігури в 3-х вимірній сцені"

 *Відповідь:* "glVertex3f"

 Запитання: "Задати колір вершини в 3-х вимірній сцені"

 *Відповідь:* "glColor3f"

 Запитання: "Закінчити послідовність малювання вершин фігури в OpenGl"

 *Відповідь:* "glEnd"

 Запитання: "Створити квадратуру для малювання сфери або циліндра"

 *Відповідь:* "gluNewQuadric"

 Запитання: "Намалювати циліндр в OpenGL"

 *Відповідь:* "gluCylinder"

 Запитання: "Намалювати сферу в OpenGL"

 *Відповідь:* "gluSphere"

 Запитання: "Створити структуру для міпмепінга текстури"

 *Відповідь:* "gluBuild2Dmipmaps"

 Запитання: "Зв'язати з вершиною координати на текстурі"

 *Відповідь:* "glTexCoord2f"

 Запитання: "Заповнити прямокутну область заданою щіткою"

 *Відповідь:* "FillRect"

 Запитання: "Призупинити тред на задану кількість міліскекунд"

 *Відповідь:* "Sleep"

 Запитання: "Створити елементарний OLE-об'єкт з інтерфейсом потік (IStream)"

 *Відповідь:* "CreateStreamOnHGlobal"

 Запитання: "Створити з об'єкту типу потік об'єкт з інтерфейсом IPicture"

 *Відповідь:* "OleLoadPicture"

 Запитання: "Дати пріоритет заданому треду"

 *Відповідь:* "SetThreadPriority"

 Запитання: "Призупинити тред до очікування події заданого типу"

 *Відповідь:* "WaitForSingleObject"

 Запитання: "Створити новий процес"

 *Відповідь:* "CreateProcessA"

 Запитання: "Повідомлення, що передається у вікно одразу ж після його створення"

 *Відповідь:* "WM\_CREATE"

 Запитання: "Мережева подія, яка сигналізує серверу про можливість приєднання клієнта"

 *Відповідь:* "FD\_ACCEPT"

 Запитання: "Отримати розмір малюнка через його хендл"

 *Відповідь:* "GetObjectA"

 Запитання: "Відправити повідомлення на обробку"

 *Відповідь:* "DispatchMessageA"

 Запитання: "Додати до черги повідомлення 2-го рівня"

 *Відповідь:* "TranslateMessage"

 Запитання: "Мережева подія, яка сигналізує про можливість продовження передачі даних"

 *Відповідь:* "FD\_WRITE"

 Запитання: "Мережева подія, яка сигналізує про можливість прочитати дані, що надійшли"

 *Відповідь:* "FD\_READ"

 Запитання: "Отримати хендл програмного модуля"

 *Відповідь:* "GetModuleHandleA"

 Запитання: "Визначити дійсну змінну Z як число 0.01 довжиною 8 байт"

 *Відповідь:* "Z dq 0.01"

 Запитання: "Метод DirectDraw для встановлення відеокарти у заданий відеорежим"

 *Відповідь:* "SetDisplayMode"

 Запитання: "Метод DirectDraw для створення інтерфейсу для роботи з тіньовою сторінкою"

 *Відповідь:* "GetAttachedSurface"

 Запитання: "Закрити аудіо-пристрій для вводу з мікрофону"

 *Відповідь:* "waveInClose"

 Запитання: "Закрити аудіо-пристрій для виводу на колонки"

 *Відповідь:* "waveOutClose"

 Запитання: "Розділ реєстру для стандартних COM-об'єктів"

 *Відповідь:* "HKEY\_CLASSES\_ROOT\CLSID"

 Запитання: "Звільнити рядок системної ділянки пам'яті"

 *Відповідь:* "SysFreeString"

 Запитання: "Примусове переміщення курсору та клацання клавішами миші"

 *Відповідь:* "mouse\_event"

 Запитання: "Як називається регістр - вказівник верхівки стеку"

 *Відповідь:* "ESP"

 Запитання: "Як називається перший сектор на вінчестері (на ньому знаходиться завантажувач ОС)"

 *Відповідь:* "MBR"

 Запитання: "Перелічити через ',' сегментні регістри: коду програми, сегменту даних, стеку, додаткового сегменту даних"

 *Відповідь:* "CS,DS,SS,ES"

 Запитання: "Стандартна назва класу вікон для вводу i редагування тексту"

 *Відповідь:* "Edit"

 Запитання: "Стандартна назва класу вікон типу 'кнопка'"

 *Відповідь:* "Button"

 Запитання: "Стандартна назва класу вікон для відображення малюнків та статичних текстів"

 *Відповідь:* "Static"

 Запитання: "Стандартна назва класу вікон для відображення рядків, що організовані в список"

 *Відповідь:* "ListBox"

 Запитання: "Повідомлення для додавання рядка в список"

 *Відповідь:* "LB\_ADDSTRING"

 Запитання: "Повідомлення від кнопок меню та елементів діалогового вікна"

 *Відповідь:* "WM\_COMMAND"

 Запитання: "Повідомлення від натиснення лівої кнопки мишi"

 *Відповідь:* "WM\_LBUTTONDOWN"

 Запитання: "Повiдомлення що надходить після відпускання лівої кнопки мишi"

 *Відповідь:* "WM\_LBUTTONUP"

 Запитання: "Повідомлення від горизонтального скролінгу"

 *Відповідь:* "WM\_HSCROLL"

 Запитання: "Стиль для дочірніх вікон"

 *Відповідь:* "WS\_CHILD"

 Запитання: "Перетворити байтове число зі знаком, що знаходиться в AL у слово зі знаком, що знаходиться в AX"

 *Відповідь:* "CBW"

 Запитання: "Перетворити слово зі знаком, що знаходиться в AX у двійне слово зі знаком, що знаходиться в EAX"

 *Відповідь:* "CWDE"

 Запитання: "Функцiя для переводу числа в текстовий рядок (форматний вивід)"

 *Відповідь:* "\_wsprintfA"

 Запитання: "Функція для отримання імені комп'ютера"

 *Відповідь:* "GetComputerNameA"

 Запитання: "Адреса SEH (сегмент:[зміщення])"

 *Відповідь:* "FS:[0]"

 Запитання: "Отримати графічний контекст вікна"

 *Відповідь:* "GetDC"

 Запитання: "Звільнити графічний контекст вікна"

 *Відповідь:* "ReleaseDC"

 Запитання: "Поставити кольорову крапку в заданих координатах"

 *Відповідь:* "SetPixel"

 Запитання: "Отримати колір крапки в заданих координатах"

 *Відповідь:* "GetPixel"

 Запитання: "Основна структура для опису бітових зображень, яка входить у файл типу .BMP"

 *Відповідь:* "BITMAPINFO"

 Запитання: "Створити Bitmap за описом та прямим доступом до його бітів кольору"

 *Відповідь:* "CreateDIBSection"

 Запитання: "Переписати інформацію кольорів Bitmap у заданий буфер"

 *Відповідь:* "GetDIBits"

 Запитання: "Програма для створення бібліотечного файлу з .DLL-файлу"

 *Відповідь:* "implib.exe"

 Запитання: "Програма для визначення назв API-функцій, які є в .DLL-файлі"

 *Відповідь:* "impdef.exe"

 Запитання: "Програма для формування .EXE - файлу з кодів та ресурсних даних"

 *Відповідь:* "tlink32.exe"

 Запитання: "Програма для трансляції асемблерних команд в їх код"

 *Відповідь:* "tasm32.exe"

 Запитання: "Програма для компіляції ресурсного файлу"

 *Відповідь:* "brcc32.exe"

 Запитання: "Записати в байт за адресою ESI+EBX число 5"

 *Відповідь:* "MOV BYTE PTR [ESI+EBX],5"

 Запитання: "Додати до комірки за адресою ESI+EBX вміст регістра EAX"

 *Відповідь:* "ADD [ESI+EBX],EAX"

 Запитання: "Відняти від регістра EDX змінну Z"

 *Відповідь:* "SUB EDX,Z"

 Запитання: "Створити сумісний графічний контекст"

 *Відповідь:* "CreateCompatibleDC"

 Запитання: "Скопіювати прямокутний графічний фрагмент"

 *Відповідь:* "BitBlt"

 Запитання: "Побудувати криву Безьє"

 *Відповідь:* "PolyBezier"

 Запитання: "Перевірити чи є в черзі повідомлення"

 *Відповідь:* "PeekMessageA"

 Запитання: "Отримати стан клавіатури"

 *Відповідь:* "GetKeyboardState"

 Запитання: "Перевірити чи натиснута клавіша в поточному тредi"

 *Відповідь:* "GetKeyState"

 Запитання: "Отримати стан клавіші напряму від драйвера (асинхронно-незалежно від треда)"

 *Відповідь:* "GetAsyncKeyState"

 Запитання: "Імітувати подію натиснення клавіші"

 *Відповідь:* "keybd\_event"

 Запитання: "Створити Bitmap заданого розміру i сумісний із заданим графічним контекстом"

 *Відповідь:* "CreateCompatibleBitmap"

 Запитання: "Прочитати пам'ять процесу"

 *Відповідь:* "ReadProcessMemory"

 Запитання: "Завантажити EСX із змінної Z"

 *Відповідь:* "MOV ECX,Z"

 Запитання: "Завантажити в EBX число 5"

 *Відповідь:* "MOV EBX,5"

 Запитання: "Записати в змінну Z число 5"

 *Відповідь:* "MOV Z,5"

 Запитання: "Порівняти байт за адресою EDI з числом 5"

 *Відповідь:* "CMP BYTE PTR [EDI],5"

 Запитання: "Записати в пам'ять процесу"

 *Відповідь:* "WriteProcessMemory"

 Запитання: "Відкрити процес"

 *Відповідь:* "OpenProcess"

 Запитання: "Отримати ідентифікатор поточного процесу"

 *Відповідь:* "GetCurrentProcessId"

 Запитання: "Змінити властивості віртуальної сторінки пам’яті"

 *Відповідь:* "VirtualProtectEx"

 Запитання: "Створити спливаюче меню"

 *Відповідь:* "CreatePopupMenu"

 Запитання: "Додати до меню ще один пункт"

 *Відповідь:* "AppendMenuA"

 Запитання: "Створити діалогове вікно з ресурсів"

 *Відповідь:* "DialogBoxParamA"

 Запитання: "Показати спливаюче меню в заданих координатах"

 *Відповідь:* "TrackPopupMenu"

 Запитання: "Отримати координати курсору"

 *Відповідь:* "GetCursorPos"

 Запитання: "Створити щiтку певного кольору"

 *Відповідь:* "CreateSolidBrush"

 Запитання: "Намалювати прямокутник"

 *Відповідь:* "Rectangle"

 Запитання: "Порівняти EСX зі змінною Z"

 *Відповідь:* "CMP ECX,Z"

 Запитання: "Функція стандартної обробки повідомлень, які надходять у віконну процедуру"

 *Відповідь:* "DefWindowProcA"

 Запитання: "Встановлення прозорості тексту"

 *Відповідь:* "SetBkMode"

 Запитання: "Намалювати еліпс"

 *Відповідь:* "Ellipse"

 Запитання: "Поставити початок лінії"

 *Відповідь:* "MoveToEx"

 Запитання: "Намалювати лінію"

 *Відповідь:* "LineTo"

 Запитання: "Створити розширений метафайл"

 *Відповідь:* "CreateEnhMetaFileA"

 Запитання: "Отримати хендл елементу діалогу через його ідентифікатор"

 *Відповідь:* "GetDlgItem"

 Запитання: "Створити ручку для малювання"

 *Відповідь:* "CreatePen"

 Запитання: "Вiдкрити розширений метафайл"

 *Відповідь:* "GetEnhMetaFileA"

 Запитання: "Завантажити меню з ресурсів"

 *Відповідь:* "LoadMenuA"

 Запитання: "Циклічно зсунути EBX вліво на 5 біт"

 *Відповідь:* "ROL EBX,5"

 Запитання: "Завантажити іконку з ресурсів"

 *Відповідь:* "LoadIconA"

 Запитання: "Завантажити курсор з ресурсів"

 *Відповідь:* "LoadCursorA"

 Запитання: "Зареєструвати клас з малою iконкою"

 *Відповідь:* "RegisterClassExA"

 Запитання: "Отримати хендл батьківського вікна"

 *Відповідь:* "GetParent"

 Запитання: "Отримати всі дочірні вікна заданого батьківського вікна"

 *Відповідь:* "EnumChildWindows"

 Запитання: "Знайти дочірнє вікно по назві класу"

 *Відповідь:* "FindWindowExA"

 Запитання: "Змінити стиль вікна або адресу віконної процедури"

 *Відповідь:* "SetWindowLongA"

 Запитання: "Отримати ідентифікатор елементу діалогу через його хендл"

 *Відповідь:* "GetDlgCtrlID"

 Запитання: "Змінити параметри класу вікна, наприклад, хендл його курсору"

 *Відповідь:* "SetClassLongA"

 Запитання: "Отримати назву класу вікна"

 *Відповідь:* "GetClassNameA"

 Запитання: "Циклічно зсунути EDX вправо на 5 бiт"

 *Відповідь:* "ROR EDX,5"

 Запитання: "Завантажити малюнок з файлу в оперативну пам'ять"

 *Відповідь:* "LoadImageA"

 Запитання: "Циклічно зсунути EDI через CF вправо на 5 біт"

 *Відповідь:* "RCR EDI,5"

 Запитання: "Циклічно зсунути ESI через CF вліво на 5 біт"

 *Відповідь:* "RCL ESI,5"

 Запитання: "Поділити (DX AX) на BX без врахування знаку"

 *Відповідь:* "DIV BX"

 Запитання: "Перемножити EAX на комірку [ESI] без врахування знаку"

 *Відповідь:* "MUL DWORD PTR [ESI]"

 Запитання: "Перемножити EAX на ESI з врахуванням знаку"

 *Відповідь:* "IMUL ESI"

 Запитання: "Поділити AX на BL з врахуванням знаку"

 *Відповідь:* "IDIV BL"

 Запитання: "Збільшити комірку довжиною в слово за адресою EDI+EAX"

 *Відповідь:* "INC WORD PTR [EDI+EAX]"

 Запитання: "Зменшити комiрку довжиною в 1 байт за адресою EBX"

 *Відповідь:* "DEC BYTE PTR [EBX]"

 Запитання: "Перейти на мiтку M1, якщо CF = 0"

 *Відповідь:* "JNC M1"

 Запитання: "Перейти на мітку M1, якщо результат від’ємний (встановився знаковий біт)"

 *Відповідь:* "JS M1"

 Запитання: "Перейти на мітку M1, якщо результат нульовий"

 *Відповідь:* "JZ M1"

 Запитання: "Перейти на мітку M1, якщо результат порівняння чисел зі знаком менше нуля"

 *Відповідь:* "JL M1"

 Запитання: "Перейти на мітку M1, якщо результат порівняння чисел зі знаком більше нуля"

 *Відповідь:* "JG M1"

 Запитання: "Перейти на мітку M1, якщо знакове переповнення"

 *Відповідь:* "JO M1"

 Запитання: "Перейти на мітку M1, якщо перший операнд більше другого в команді CMP"

 *Відповідь:* "JA M1"

 Запитання: "Арифметичний зсув вліво на 1 біт регістра EAX"

 *Відповідь:* "SAL EAX,1"

 Запитання: "Виклик підпрограми, адреса якої є в регістрі ESI"

 *Відповідь:* "CALL ESI"

 Запитання: "Виклик підпрограми, адреса якої є в комірці пам’яті, на яку вказує регістр ESI"

 *Відповідь:* "CALL [ESI]"

 Запитання: "Встановити CF в 1"

 *Відповідь:* "STC"

 Запитання: "Скинути CF в 0"

 *Відповідь:* "CLC"

 Запитання: "Інвертувати CF"

 *Відповідь:* "CMC"

 Запитання: "Скинути DF в 0"

 *Відповідь:* "CLD"

 Запитання: "Встановити DF в 1"

 *Відповідь:* "STD"

 Запитання: "AL -> ES[EDI]; EDI=EDI+1"

 *Відповідь:* "STOSB"

 Запитання: "AL <- DS[ESI]; ESI=ESI+1"

 *Відповідь:* "LODSB"

 Запитання: "Змінити знак числа в EAX"

 *Відповідь:* "NEG EAX"

 Запитання: "Інвертувати число в EAX"

 *Відповідь:* "NOT EAX"

 Запитання: "Витягнути зі стеку 2 байти в комірку за адресою ESI"

 *Відповідь:* "POP WORD PTR [ESI]"

 Запитання: "Отримати поточний каталог"

 *Відповідь:* "GetCurrentDirectoryA"

 Запитання: "Визначити тип диску"

 *Відповідь:* "GetDriveTypeA"

 Запитання: "Отримати системний каталог"

 *Відповідь:* "GetSystemDirectoryA"

 Запитання: "Знайти шлях до тимчасових файлів"

 *Відповідь:* "GetTempPathA"

 Запитання: "Копiювати файл"

 *Відповідь:* "CopyFileA"

 Запитання: "Знищити файл"

 *Відповідь:* "DeleteFileA"

 Запитання: "Отримати атрибути файлу"

 *Відповідь:* "GetFileAttributesA"

 Запитання: "Отримати локальний час"

 *Відповідь:* "GetLocalTime"

 Запитання: "Отримати перелік дисків в EAX"

 *Відповідь:* "GetLogicalDrives"

 Запитання: "Знищити каталог"

 *Відповідь:* "RemoveDirectoryA"

 Запитання: "Витягнути зі стеку в регістр EAX"

 *Відповідь:* "POP EAX"

 Запитання: "Змiнити мiтку диску"

 *Відповідь:* "SetVolumeLabelA"

 Запитання: "Створити або відкрити файл"

 *Відповідь:* "CreateFileA"

 Запитання: "Закрити Хендл"

 *Відповідь:* "CloseHandle"

 Запитання: "Читати файл"

 *Відповідь:* "ReadFile"

 Запитання: "Зарезервувати віртуальну глобальну пам'ять"

 *Відповідь:* "GlobalAlloc"

 Запитання: "Зафіксувати віртуальний блок пам’яті"

 *Відповідь:* "GlobalLock"

 Запитання: "Виділити пам'ять в чужому процесі"

 *Відповідь:* "VirtualAllocEx"

 Запитання: "Активізувати діалог для вибору файлу"

 *Відповідь:* "GetOpenFileNameA"

 Запитання: "Отримати часи створення, останнього запису та читання файлу"

 *Відповідь:* "GetFileTime"

 Запитання: "Перетворити упакований час в мiлiсекундах в звичайне представлення"

 *Відповідь:* "FileTimeToSystemTime"

 Запитання: "Відправити системне повідомлення та отримати на нього відповідь"

 *Відповідь:* "SendMessageA"

 Запитання: "Відкрити файл через програмну оболонку"

 *Відповідь:* "ShellExecuteA"

 Запитання: "Розпочати фрагмент сегменту даних"

 *Відповідь:* ".DATA"

 Запитання: "Створити вікно з розширеними стилями"

 *Відповідь:* "CreateWindowExA"

 Запитання: "Відновити зі стеку всі 32-х бітні регістри окрім прапорців"

 *Відповідь:* "POPAD"

 Запитання: "Встановити параметри ScrollBar"

 *Відповідь:* "SetScrollInfo"

 Запитання: "Створити шрифт за описом"

 *Відповідь:* "CreateFontIndirectA"

 Запитання: "Вибрати об'єкт в графічний контекст"

 *Відповідь:* "SelectObject"

 Запитання: "Вивід тексту згідно графічного контексту в заданих координатах"

 *Відповідь:* "TextOutA"

 Запитання: "Знищити графічний об'єкт"

 *Відповідь:* "DeleteObject"

 Запитання: "Встановити генератор повідомлень WM\_TIMER"

 *Відповідь:* "SetTimer"

 Запитання: "Отримати довжину рядка"

 *Відповідь:* "lstrlen"

 Запитання: "Вiдновити зi стеку молодшу частину регістру прапорців"

 *Відповідь:* "POPF"

 Запитання: "З'єднати два рядки"

 *Відповідь:* "lstrcat"

 Запитання: "Зманити системні параметри (наприклад - Wallpaper)"

 *Відповідь:* "SystemParametersInfoA"

 Запитання: "Отримати розмiр екрану"

 *Відповідь:* "GetDeviceCaps"

 Запитання: "Зареєструвати глобальну клавішу"

 *Відповідь:* "RegisterHotKey"

 Запитання: "Зберегти в стеку 32-бiтний регістр прапорців"

 *Відповідь:* "PUSHFD"

 Запитання: "Змiнити розмiр та координати вікна"

 *Відповідь:* "SetWindowPos"

 Запитання: "Отримати хендли всіх вікон верхнього рівня"

 *Відповідь:* "EnumWindows"

 Запитання: "Знайти перший файл по шаблону"

 *Відповідь:* "FindFirstFileA"

 Запитання: "Знайти решту файлів по шаблону"

 *Відповідь:* "FindNextFileA"

 Запитання: "Отримати повний шлях та назву даної програми"

 *Відповідь:* "GetModuleFileNameA"

 Запитання: "Отримати або встановити поточну позицію у файлі"

 *Відповідь:* "SetFilePointer"

 Запитання: "Отримати розмір файлу"

 *Відповідь:* "GetFileSize"

 Запитання: "Відіслати текстове повідомлення по мережі"

 *Відповідь:* "NetMessageBufferSend"

 Запитання: "Перелічити логічні об'єкти в мережі"

 *Відповідь:* "WNetEnumResourceA"

 Запитання: "Перетворити рядок в UNICODE"

 *Відповідь:* "MultiByteToWideChar"

 Запитання: "Встановити системний перехоплювач подій (хук)"

 *Відповідь:* "SetWindowsHookExA"

 Запитання: "Завантажити дійсну змінну Z в регістр ST(0)"

 *Відповідь:* "FLD Z"

 Запитання: "Вивантажити в дійсну змінну Z вміст ST(0) i виштовхнути стек FPU"

 *Відповідь:* "FSTP Z"

 Запитання: "Додати ST(0) i дійсну змінну Z"

 *Відповідь:* "FADD Z"

 Запитання: "Перемножити ST(0) i дійсну змінну Z"

 *Відповідь:* "FMUL Z"

 Запитання: "Поділити ST(0) на дійсну змінну Z"

 *Відповідь:* "FDIV Z"

 Запитання: "Визначити змінну Z як число 3.14 довжиною 10 байт"

 *Відповідь:* "Z DT 3.14"

 Запитання: "Визначити змінну Z як число 5 довжиною 1 байт"

 *Відповідь:* "Z DB 5"

 Запитання: "Отримати 1-й процес зі списку"

 *Відповідь:* "Process32First"

 Запитання: "Отримати решту процесів зі списку"

 *Відповідь:* "Process32Next"

 Запитання: "Вiдкрити Clipboard"

 *Відповідь:* "OpenClipboard"

 Запитання: "Записати дані в Clipboard"

 *Відповідь:* "SetClipboardData"

 Запитання: "Відкрити заданий ключ реєстру"

 *Відповідь:* "RegOpenKeyA"

 Запитання: "Записати значення i його тип в заданий ключ реєстру"

 *Відповідь:* "RegSetValueExA"

 Запитання: "Отримати значення заданого ключа"

 *Відповідь:* "RegQueryValueA"

 Запитання: "Отримати дані з Clipboard"

 *Відповідь:* "GetClipboardData"

 Запитання: "Отримати всі атрибути, їх типи та їх значення для відкритого ключа реєстру"

 *Відповідь:* "RegEnumValueA"

 Запитання: "Створити заданий ключ реєстру"

 *Відповідь:* "RegCreateKeyA"

 Запитання: "Створити екземпляр COM-об'єкту"

 *Відповідь:* "CoCreateInstance"

 Запитання: "Метод з нульовим змiщенням в таблицi методiв COM-об'єкту"

 *Відповідь:* "QueryInterface"

 Запитання: "Символiчна назва методу за допомогою якого Microsoft Agent робить жест"

 *Відповідь:* "Play"

 Запитання: "Викликати метод зі зміщенням 50h i базовою адресою таблиці методів в EAX"

 *Відповідь:* "call [eax+50h]"

 Запитання: "Перелічити всі пiдключі заданого ключа реєстру"

 *Відповідь:* "RegEnumKeyExA"

 Запитання: "Параметр mci-команди, що дозволяє переглядати відео на цілий екран"

 *Відповідь:* "FULLSCREEN"

 Запитання: "Параметр mci-команди, що дозволяє дочекатись кінця виконання команди"

 *Відповідь:* "WAIT"

 Запитання: "mci-команда, що визначає присутнiсть компакт-диску в CD"

 *Відповідь:* "STATUS CDAUDIO MEDIA PRESENT"

 Запитання: "mci-команда, що визначає серійний номер компакт-диску"

 *Відповідь:* "INFO CDAUDIO IDENTITY"

 Запитання: "Функцiя для роботи в мережі по протоколу найнижнього рівня"

 *Відповідь:* "Netbios"

 Запитання: "Функція що відкриває процес переліку ресурсів мережі"

 *Відповідь:* "WNetOpenEnumA"

 Запитання: "Надiслати команду до пристрою по SCSI-інтерфейсу"

 *Відповідь:* "SendASPI32Command"

 Запитання: "Завантажити DLL-бібліотеку i отримати її хендл"

 *Відповідь:* "LoadLibraryA"

 Запитання: "Знайти адресу заданої процедури або функції в DLL-бiблiотецi"

 *Відповідь:* "GetProcAddress"

 Запитання: "Отримати адресу таблиці HOSTENT по IP-адресі сервера"

 *Відповідь:* "gethostbyaddr"

 Запитання: "Отримати адресу таблиці HOSTENT по DNS-назві сервера"

 *Відповідь:* "gethostbyname"

 Запитання: "Закрити URL"

 *Відповідь:* "InternetCloseHandle"

 Запитання: "Вказівник на список обробників виняткових ситуацій"

 *Відповідь:* "FS:[0]"

 Запитання: "Отримати iдентифiкатор об'єкту з його текстового представлення (наприклад, отриманого з реєстру)"

 *Відповідь:* "CLSIDFromString"

 Запитання: "Команда мiкроконтролера ST7FLITE29 - завантажити в акумулятор комірку, адреса якої формується як сума вмiсту комiрки $80 та регiстру X"

 *Відповідь:* "LD A,([$80],X)"

 Запитання: "Команда мiкроконтролера ST7FLITE29 - переписати регістр X в пам'ять за адресою: (вмiст комiрки $80 + Y)"

 *Відповідь:* "LD ([$80],Y),X"

 Запитання: "Команда мiкроконтролера ST7FLITE29 - завантажити в індексний регістр X число $80"

 *Відповідь:* "LD X,#$80"

 Запитання: "Команда мiкроконтролера ST7FLITE29 - завантажити в акумулятор число, що знаходиться за адресою $80"

 *Відповідь:* "LD A,$80"

 Запитання: "Команда мiкроконтролера ST7FLITE29 - порівняти з нулем вміст комірки $80"

 *Відповідь:* "TNZ $80"

 Запитання: "Команда мiкроконтролера ST7FLITE29 - Перейти на мітку L1, якщо 7-й біт в комірці $80 встановлений в 0"

 *Відповідь:* "BTJF $80,#7,L1"

 Запитання: "Команда мiкроконтролера ST7FLITE29 - Встановити в одиницю 2-й біт в комірці $80"

 *Відповідь:* "BSET $80,#2"

 Запитання: "Знайти синус числа"

 *Відповідь:* "FSIN"

 Запитання: "Знайти косинус числа"

 *Відповідь:* "FCOS"

 Запитання: "Відняти від ST(0) вміст комірки Z"

 *Відповідь:* "FSUB Z"

 Запитання: "Від вмісту комірки Z відняти ST(0) i результат отримати в ST(0)"

 *Відповідь:* "FSUBR Z"

 Запитання: "Записати цілу частину числа ST(0) в змінну X"

 *Відповідь:* "FIST X"

 Запитання: "Записати цілу частину числа ST(0) в змінну X i виштовхнути ST(0)"

 *Відповідь:* "FISTP X"

 Запитання: "Основна функція для управління web-камерою"

 *Відповідь:* "SendMessageA"

 Запитання: "Назва спеціалізованої папки для автозапуска"

 *Відповідь:* "STARTUP"

 Запитання: "Функція для вибору папки (можливо спеціалізованої)"

 *Відповідь:* "SHBrowseForFolder"

 Запитання: "Чекати, доки не відбудуться зміни в заданій папці"

 *Відповідь:* "FindFirstChangeNotificationA"

 Запитання: "Перевести керуючі сигнали COM-порту в потрібний стан"

 *Відповідь:* "EscapeCommFunction"

 Запитання: "Заблокувати рух курсору в межах заданого прямокутника"

 *Відповідь:* "ClipCursor"

 Запитання: "Функція OpenGL для виводу об'ємного шрифту (списку фігур)"

 *Відповідь:* "glCallLists"

 Запитання: "Функція OpenGL для створення списку фігур для побудови об'ємних букв"

 *Відповідь:* "wglUseFontOutlinesA"

 Запитання: "Надіслати код операції в драйвер пристрою, назва якого починається з '\\.\'"

 *Відповідь:* "DeviceIoControl"

 Запитання: "Функція для інсталяції драйвера, який представлений SYS-файлом"

 *Відповідь:* "CreateServiceA"

 Запитання: "Показати або заховати курсор"

 *Відповідь:* "ShowCursor"

 Запитання: "Функція для закриття вказаного вікна"

 *Відповідь:* "DestroyWindow"