

Objektovo-orientované programovanie

doc. Ing. Valentino Vranić, PhD., ÚISI FIIT STU

Semestrálny test – 28. marec 2012

A

Priezvisko:

1b	
2b	

Meno:

	a	b	c	d	e
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					

Test trvá 35 minút.

V otázkach je len jedna možnosť správna. Vyznačte svoju odpoveď krížikom do tabuľky. Hodnotia sa len odpovede v tabuľke. V prípade opravy jasne vyznačte odpoveď, ktorá platí. Každá správna odpoveď má hodnotu vyznačenú v otázke. Nesprávna odpoveď, vyznačenie viac odpovedí alebo nejednoznačné vyznačenie má hodnotu 0 bodov. Postup riešenia sa nehodnotí. Len celistvý list bude akceptovaný.

1. (1 b) Inštancia rozhrania v Jave

- (a) je abstraktná
- (b) je statická
- (c) je generická
- (d) je polymorfná
- (e) nejestvuje

2. (1 b) Idióm Javy, v ktorom výber metódy závisí od dvoch príjemcov sa volá

- (a) double trouble
- (b) double select
- (c) double dispatch
- (d) double mismatch
- (e) double method

3. (2 b) Daný je nasledujúci kód v Jave (každá trieda vo vlastnom súbore):

```
public class A {
    public void f() {
        System.out.print("A");
    }
    public void af() {
        System.out.print("Af");
    }
}
```

```
public class B extends A {
    public void f() {
        System.out.print("B");
    }
    public void bf() {
        System.out.print("Bf");
    }
}
```

Potom tento kód

```
A a = new B();
B b = new B();
```

```
a.f();
```

```
a.af();
((B) a).bf();
(new B()).f();
(new B()).bf();
(new B()).af();
```

vypíše:

- (a) nič
- (b) AAFbFABf
- (c) AAFbFABfAf
- (d) BAFbFBBfAf
- (e) BAFbFABfAf

4. (1 b) Prístup Design by Contract je založený na

- (a) princípe otvorenosti a uzávierosti
- (b) princípe, že návrhu musí predchádzať zmluva
- (c) dôslednom ošetrovaní výnimiek
- (d) princípe, že implementácii musí predchádzať návrh
- (e) Liskovej princípe substitúcie

5. (1 b) Balíky v Jave sa definujú

- (a) označovaním súborov so zdrojovým kódom názvami balíkov
- (b) zaradením súborov so zdrojovým kódom do hierarchie adresárov, ktorá zodpovedá želanej hierarchii balíkov
- (c) zaradením zdrojového kódu tried do súborov, ktoré reprezentujú balíky
- (d) zaradením súborov so skompilovaným kódom do hierarchie adresárov, ktorá zodpovedá želanej hierarchii balíkov
- (e) importovaním tried

6. (1 b) To, že sa v Jave veľkosť poľa dá zadať aj takto (ak metóda m() vracia int)

```
X[] a = new X[new C().m()];
```

- (a) je špeciálnou vlastnosťou Javy, ktorá nesúvisí s objektmi
- (b) je dôsledkom optimalizácie
- (c) je dôsledkom toho, že pole v Jave je objekt
- (d) je dôsledkom novších rozšírení Javy
- (e) je spôsobené vyššou dostupnosťou pamäte

7. (2 b) Daný je nasledujúci kód:

```
List<Z> z = new LinkedList<>();
z.add(new X());
z.add(new Y());
```

Aby sa tento kód mohol preložiť a vykonať

- (a) Z musí byť rozhranie, a typy X a Y triedy, ktoré ho implementujú
- (b) typy X a Y musia byť triedy priamo alebo nepriamo odvodené od typu Z
- (c) Z musí byť abstraktná trieda, a typy X a Y triedy od nej odvodené
- (d) typy X a Y musia byť triedy odvodené od typu Z, ale X nesmie byť odvodené od Y alebo naopak
- (e) typ X musí byť odvodený od typu Y alebo naopak

8. (1 b) Daný je nasledujúci kód v Jave:

```
public class A {
    void m(int i) { }
    void m(int i, int j) { }
}
public class B extends A {
    void n(int i) { }
    void m(int i, int j) { }
}
```

- (a) B.m(int i, int j) preťažuje A.m(int i)
- (b) B.n(int i) prekonáva A.m(int i)
- (c) A.m(int i, int j) prekonáva A.m(int i)
- (d) B.m(int i, int j) preťažuje B.n(int i)
- (e) B.n(int i) preťažuje A.m(int i)

9. (1 b) Daný je nasledujúci kód v Jave:

```
class Utvar {
    int farba = 12;
    void nakresli() { }
}
class Kruh extends Utvar {
    void nakresli(int f) {
        System.out.println("Kruh farby " + f);
    }
}
```

Potom kód:

```
Kruh k = new Kruh();
k.nakresli();
```

- (a) spôsobí chybu pri preklade
- (b) vypíše text „Kruh farby 12“
- (c) nevypíše nič
- (d) spôsobí chybu počas vykonávania
- (e) vypíše text „Kruh farby“

10. (1 b) Explicitne vytvorený konštruktor triedy v konštruktoze odvodenej triedy v Jave

- (a) nemusí byť zavolaný
- (b) nemôže byť zavolaný
- (c) je lepšie, aby nebol zavolaný
- (d) nemá význam volať
- (e) musí byť zavolaný

11. (2 b) Daný je nasledujúci kód v Jave:

```
public class A {
    private A() { }
    private static A a = new A();
    public static A m() {
        return a;
    }
    public void f() {
        System.out.println("OK");
    }
}
```

Výpis hlásenia „OK“ z inej triedy možno dosiahnuť

- (a) pomocou new A().f()

- (b) aj pomocou new A().f(), aj pomocou A.m().f();
- (c) pomocou A.f().m();
- (d) A.m().f();
- (e) aj pomocou new A().f(), aj pomocou A.f().m();

12. (1 b) Zachytenú výnimku v Jave je možné

- (a) len ošetriť
- (b) len zhltnúť
- (c) len vypísať
- (d) znovu vyhodiť
- (e) len vypísať a/alebo ošetriť

15 b

1 e

2 c

3 d

4 e

5 a

6 c

7 b

8 a

9 c

10 e

11 d

12 d