

**Început la** Wednesday, 26 November 2025, 21:44**State** Terminat**Completat la** Wednesday, 26 November 2025, 22:23**Timp luat** 38 min 19 secs**Puncte** 32,80/35,00**Notează** 9,37 din maxim 10,00 (94%) posibil**1** întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Adevărat sau False? Правда или ложь?

Un tip al clasei String reține un sir de caractere.

Тип класса String сохраняет строку.

Selectați o opțiune:

- Adevărat  
 Fals ✓

**2** întrebare

Corect

Marcat 2,00 din 2,00

Ce valoare va avea variabila i după execuția acestui fragment

```
public class Item {  
    public static void main(String[] args) {  
        int i = 10;  
        do  
            while (i++ < 15)  
                i = i + 20;  
        while (i < 2);  
        System.out.println(i);  
    }  
}
```

Răspuns: 32 ✓

**3** întrebare

Partial corect

Marcat 0,80 din 1,00

```
import java. math ✓ .*;  
class t{  
    public static void main ✓ (String[] args){  
        BigInteger n1=new BigInteger("1");  
        BigInteger n2= new ✓ BigInteger("2");  
        for ✓ (int i=1;i<=1000;i++) n1=n1.multiply(n2);  
        System.out.println(n1.toString [] ✗ );  
    }  
}
```

**void****Main****for-each****Math****()****4** întrebare

Corect

Marcat 2,00 din 2,00

Ce se va afisa la ecran in rezultatul executiei:

```
package com.usarb.test;  
  
class Animal {  
    void jump() {  
        System.out.print("Animal");  
    }  
}  
  
class Cat extends Animal {  
    void jump(int a) {  
        System.out.print("Cat");  
    }  
}  
  
class Rabbit extends Animal {  
    void jump() {  
        System.out.print("Rabbit");  
    }  
}  
  
class Circus {  
    public static void main(String args[]) {  
        Animal cat = new Cat();  
        Rabbit rabbit = new Rabbit();  
        cat.jump();  
        rabbit.jump();  
    }  
}
```

Răspuns: **AnimalRabbit**

**5** Întrebare

Incorect

Marcat 0,00 din 1,00

Adevărat sau False? Правда или ложь?

Argumentul este variabila definită în metodă, care primește valoarea transmisă la apelul metodei.

Аргумент - это переменная, определенная в методе, которая получает значение, переданное при вызове метода.

Selectați o opțiune:

- Adevărat 
- Fals

**6** Întrebare

Corect

Marcat 2,00 din 2,00

Ce se va afisa in rezultatul executiei:

```
package com.usarb.test;

public class Test {
    public void print(byte x) {
        System.out.print("byte");
    }

    public void print(int x) {
        System.out.print("int");
    }

    public void print(float x) {
        System.out.print("float");
    }

    public void print(Object x) {
        System.out.print("Object");
    }

    public static void main(String[] args) {
        Test t = new Test();
        short s = 123;
        t.print(s);
        t.print(true);
        t.print(6.789);
    }
}
```

Răspuns: intObjectObject



**7 Întrebare**

Corect

Marcat 2,00 din 2,00

Ce se va afisa în rezultatul execuției fragmentului:

```
int a = 10;
int b = 20;
boolean b1 = false;
System.out.print(a == b);
System.out.print(a != b);
System.out.print(b1 == true);
```

Răspuns: 20falsetrue

**8 Întrebare**

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Dintr-o clasă interioară se pot accesa datele membru ale clasei care o conține.

Из внутреннего класса вы можете получить доступ к данным члена класса, который их содержит.

Selectați o opțiune:

- Adevărat ✓
- Fals

**9 Întrebare**

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Excepțiile pot fi generate manual cu ajutorul cuvântului throws.

Исключения могут быть сгенерированы вручную, используя слово throws.

Selectați o opțiune:

- Adevărat
- Fals ✓

**10** Întrebare

Corect

Marcat 2,00 din 2,00

Ce se va afisa la ecran după execuția:

```
package com.usarb.test;

class Employee {
    String name = "Emp";
    String address = "EmpAddress";
}

class Programmer extends Employee {
    String name = "Prog";

    void printValues() {
        System.out.print(this.name + ":");
        System.out.print(this.address + ":");
        System.out.print(super.name + ":");
        System.out.print(super.address);
    }
}

class TwistInTale {
    public static void main(String args[]) {
        new Programmer().printValues();
    }
}
```

Răspuns: Prog:EmpAddress:Emp:EmpAddress ✓

**11** Întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

În Java există posibilitatea ca o clasă să includă una sau mai multe clase.

В Java класс может включать один или несколько классов.

Selectați o opțiune:

- Adevărat ✓
- Fals

**12** Întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Metoda executeQuery returnează un obiect de tip ResultSet ce va conține sub o formă tabelară rezultatul interogării.

Метод executeQuery возвращает объект ResultSet, который будет содержать результат запроса в табличной форме.

Selectați o opțiune:

- Adevărat ✓
- Fals

**13** Întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

```
/*
Încă un program java
*/
class Example2 {
    public static void main( String args[]) {
        int num;
        num=100;
        System.out.println("Variabila num:" + num);
        num=num*2;
        System.out.print("Valoarea variabile num*2 este egal cu ");
        System.out.println(num);
    }
}
```

**14** Întrebare

Corect

Marcat 2,00 din 2,00

Care va fi rezultatul execuției fragmentului următor:

```
package com.usarb.test;

class Flower {
    public void fragrance() {
        System.out.println("Flower");
    }
}

class Rose {
    public void fragrance() {
        System.out.println("Rose");
    }
}

class Lily {
    public void fragrance() {
        System.out.println("Lily");
    }
}

class Bouquet {
    public void arrangeFlowers() {
        Flower f1 = new Rose();
        Flower f2 = new Lily();
        f1.fragrance();
    }
}
```

Alegeți o opțiune:

- a. Rose
- b. Flower
- c. Lily
- d. The code fails to compile ✓

**15** Întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Toate clasele de excepții sunt descendenții clasei Exception.

Все классы исключений являются потомками класса Exception.

Selectați o opțiune:

- Adevărat
- Fals ✓

**16** Întrebare

Partial corect

Marcat 0,20 din 1,00

Constructorii sunt **apelați** ✓ în ordinea moștenirii începând cu **superclasă** ✗ și terminând cu **subclasă** ✗ .

Structura ierarhică a claselor se potrivește pentru situații în care o **superclase** ✗ este o **subclase** ✗ pentru alte subclase.

**declarații****definiții****17** Întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

```
class Box ✓ {  
    double width;  
    double height;  
    double depth;  
  
    double volume() {  
        return width * height * depth;  
    }  
}  
  
class BoxDemo {  
    public static void main(String args[]) {  
        Box mybox1=new Box() ✓ ; Box mybox2=new Box();  
        mybox1.width=10; mybox1.height=20; mybox1.depth=15;  
        mybox2.width=3; mybox2.height=6; mybox2.depth=9;  
        double ✓ vol;  
        vol=mybox1.volume(); System.out.println("Volum egal cu " + ✓ vol);  
        vol=mybox2.volume(); System.out.println("Volum egal cu " + vol ✓ );  
    }  
}
```

**box** **box[]** **int****Box[]** **box()** **=****/**

**18** Întrebare

Corect

Marcat 2,00 din 2,00

**Ce se va afisa la ecran in rezultatul executiei**

```
class Box {  
    int width, height, length, volume;  
  
    void volume(int height, int length, int width) {  
        volume = width * height * length;  
    }  
}  
  
class ParameterizedMethod {  
    public static void main(String[] args) {  
        Box box = new Box();  
        box.height = 1;  
        box.length = 5;  
        box.width = 5;  
        box.volume(3, 2, 1);  
        System.out.println(box.volume);  
    }  
}
```

Răspuns: 6

**19** Întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Prin numere mari vom înțelege acele valori numerice care depășesc limitele de memorare ale **tipurilor primitive** ✓ .În Java există două clase care permit lucrul cu numere mari: clasa BigInteger și **BigDecimal** ✓ .Un obiect al **clasei** ✓ String reține un sir de caractere.Un obiect **imutabil** ✓ este un obiect care odată ce este creat nu își poate modifica valoarea.Clasa **Tokenizer** ✓ conține metode care permit extragerea unităților lexicale.**BigDouble****String****variabilelor****metodei****sir de caractere****sigur****BigFloat**

**20** Întrebare

Corect

Marcat 2,00 din 2,00

Ce se va afisa la ecran dupa executia:

```
package com.usarb.test;

class Box {
    int width, height, length, volume;

    void volume() {
        volume = width * height * length;
    }
}

class Output {
    public static void main(String args[]) {
        Box obj = new Box();
        obj.height = 1;
        obj.length = 5;
        obj.width = 5;
        obj.volume();
        System.out.println(obj.volume());
    }
}
```

Răspuns: 25

**21** Întrebare

Corect

Marcat 2,00 din 2,00

Ce se va afisa în rezultatul execuției fragmentului următor:

```
public class JavaGuru {
    public static void main(String[] args) {byte foo = 120;
        switch (foo) {
            default: System.out.print("ejavaguru"); break;
            case 2: System.out.print("e"); break;
            case 120: System.out.print("ejava");
            case 121: System.out.print("enum");
            case 127: System.out.print("guru"); break;
        }
    }
}
```

Răspuns: ejavaenumguru



**22** Întrebare

Partial corect

Marcat 0,80 din 1,00

Clasa este un **șablon** ✓ pentru crearea obiectului, iar **obiectul** ✓ este un exemplu de clasă.

Referința reprezintă **adresa** ✓ obiectului în memorie, rezervată cu **metoda** ✗ new.

Tipul de date, care este returnat de metodă, trebuie să fie **compatibil** ✓ cu tipul de date indicat în metodă.

**funcție****tip de date****variabilă****identic****operatorul****23** Întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Cîte tipuri de date primitive sunt în limbajul Java?

Răspuns: **8** ✓

**24** Întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Prin flux vom înțelege o cale pe care o urmează datele pentru a ajunge de la sursă la destinație.

Под потоком мы понимаем путь, по которому следуют данные, чтобы добраться от источника к месту назначения.

Selectați o opțiune:

- Adevărat ✓  
 Fals

**25** întrebare

Corect

Marcat 2,00 din 2,00

**Ce se va afisa la ecran in rezultatul executiei**

```
public class Name {  
    public static void main(String[] args) {  
        String[] programmers = {"Paul", "Shreya", "Selvan", "Harry"};  
        for (String name : programmers) {  
            if (name.equals("Shreya")) {  
                continue;  
            }  
            System.out.print(name);  
        }  
    }  
}
```

Raspuns: PaulSelvanHarry

[◀ Объявления](#)

Salt la...

[Initiere in Java ►](#)

Universitatea de Stat „Alecu Russo” din Bălți este o instituție de învățământ superior fondată în anul 1945, cu o istorie bogată, tradiții și experiență, care își asumă rolul promotor al excelenței științifice, educaționale și culturale în societate.

### Quick Links

[Despre noi](#)[Support](#)[Contact](#)

### Follow Us



### Contact

str.Pușkin 38, mun.Bălți, Republica Moldova

📞 Telefon: (231) 52-382

✉️ E-mail: [elearning@usarb.md](mailto:elearning@usarb.md)Copyright © 2020 - 2021 Universitatea de Stat „Alecu Russo”. Dezvoltată de [Moodle](#)[Get the mobile app](#)