

Вопрос 1

Care cuvânt se folosește pentru a avea acces la membrii superclasei, ascunși de membrii subclasei ?

Правильный ответ: **super**

Вопрос 2

În 1995 limbajul [**Oak**] se transformă în Java.

[**Appletul**] reprezintă un tip special de aplicație Java destinat transmiterii prin Internet și îndeplinirea automată într-un browser compatibil cu Java.

[**Compilerul**] Java ca rezultat nu crează un fișier executabil, dar așa numitul byte-cod. JVM reprezintă un program executat pe un anumit sistem de operare și care oferă aplicațiilor [**Java**] toate posibilitățile necesare.

[**Servletul**] este un mic program, care se execută pe partea de server.

Вопрос 3

[**import**] java.util.Scanner;

[**class**] citire {

public static void main(String[] args) {

```
Scanner scan=new Scanner(System.[in]);  
int k= [scan].nextInt();  
System.[out].println(k);  
}  
}
```

Вопрос 4

Un obiect imuabil (immutable) este un obiect care odată ce este creat nu își poate modifica valoarea.

Правильный ответ: **Верно**

Вопрос 5

Care este prima versiune de Java după ce a trecut la compania Oracle?

Правильный ответ: Java SE 7

Вопрос 6

Constructorul este o metodă care inițializează [**obiectul**] nemijlocit la crearea lui.

Eliberarea [**memoriei**] este realizat automat de Garbage Collector.

Supraîncărcarea este posibilitatea de a denumi mai multe [**metode**] cu același nume.

Tipul evident al constructorului este tipul [**clasei**] din care face parte.

Clasa care este extinsă se numește [**superclasa**].

Вопрос 7

Clasa care este extinsă se numește subclasă.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 8

JDK este instrument de dezvoltare care conține utilitare de bază, bibliotecile standarde de clase și exemple demonstrative.

Правильный ответ: Верно

Вопрос 9

Ce reprezintă elementul de bază Java?

Правильный ответ: Clasa / класс

Вопрос 10

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

Правильный ответ: Верно

Вопрос 11

Clasa care este [**extinsă**] se numește superclasa.

O clasă [**nu poate**] fi superclasă pentru ea însăși.

Moștenirea claselor [**nu neagă**] restricțiile impuse de modificatori.

Constructorul [**superclasei**] construiește partea moștenită, constructorul [**subclasei**] se referă la partea proprie a subclasei.

Вопрос 12

Supraîncărcarea este o modalitate de implementarea polimorfismului în Java.

Правильный ответ: Верно

Вопрос 13

Un tip al clasei String reține un șir de caractere.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 14

Constructorul nu returnează nici o valoare, nici nu are tip.

Правильный ответ: Верно

Вопрос 15

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

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 16

Care din următoarele metode Java nu compară 2 șiruri de caractere?

Правильный ответ: startWith

Вопрос 17

Supraîncărcarea este o modalitate de implementarea a ... în Java.

Правильный ответ: polimorfism / полиморфизм

Вопрос 18

/*

este un program simplu

[/]

[class] Example {

[//] programul începe cu apelul metodei main()

public static [void] main (String args[]) {

```
System.out.println("Program simplu Java");  
}  
[]
```

Вопрос 19

Cuvîntul ... marchează declararea unei constante.

Правильный ответ: **final**

Вопрос 20

Clasele abstracte se utilizează pentru a fi

Правильный ответ: **extinse / расширения**

Вопрос 21

Compilerul Java ca rezultat nu crează un fișier executabil, dar așa numitul byte-cod.

Правильный ответ: **Верно**

Вопрос 22

În Java nu este permisă adresarea unui caracter al șirului prin indice, de exemplul s[k].

Правильный ответ: **Верно**

Вопрос 23

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

Правильный ответ: **Верно**

Вопрос 24

Care din următoarele nu este un principiu al POO?

Правильный ответ: **toate sunt principii POO / все принципы ООП**

Вопрос 25

Cu ce operator are loc declararea obiectului clasei?

Правильный ответ: **new**

Вопрос 26

```
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]);
    }
}

```

Вопрос 27

Moștenirea claselor neagă restricțiile impuse de modificatori.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 28

Clasa este un [șablon] pentru crearea obiectului, iar [obiectul] este un exemplu de clasă.

Referința reprezintă [adresa] obiectului în memorie, rezervată cu [operatorul] new.

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

Вопрос 29

O clasă poate fi superclasă pentru ea însăși!

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 30

Codul sursă a programului Java este un fișier text obișnuit, care are în denumire extensia .class.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 31

Servlet-ele la fel se compilează în [byte-code] și se execută în [mașina virtuală].

[Încapsulare] reprezintă mecanismul, care leagă codul și datele, cu care se manipulează, protejând ambele aceste componente de la amestecul extern.

[Moștenire] reprezintă procesul, în rezultatul căruia un obiect primește proprietățile altuia.

[Polimorfismul] reprezintă principiul POO, care permite folosirea uneia și aceleleași interfețe pentru mai multe tipuri de acțiuni.

Вопрос 32

Clasa interioară poate exista fără clasa în care se conține.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 33

Subclasa este o versiune specială a superclasei, care moștenește toate variabile și metodele din superclasă completându-se cu elementele proprii.

Правильный ответ: Верно

Вопрос 34

```
class OverloadDemo {  
    void [test()] {  
        System.out.println("Parametrii lipsesc");  
    }  
    void [test(int a)] {  
        System.out.println("a: " +a);  
    }  
    void [test(int a, int b)] {  
        System.out.println("a și b " +a + " " + b);  
    }  
    double [test(double a)] {  
        System.out.println("double a: " +a);  
    }  
}
```

```
[return] a*a;  
}  
}
```

Вопрос 35

În 1996 limbajul Oak se transformă în Java.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 36

În Java, sirurile de caractere sunt obiecte.

Правильный ответ: Верно

Вопрос 37

Constructorul este o metodă care inițializează obiectul nemijlocit la crearea lui.

Правильный ответ: Верно

Вопрос 38

Dacă clasa internă este definită în limitele domeniului de vizibilitate a clasei el devine membru clasei din care face parte.

Правильный ответ: Верно

Вопрос 39

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 șir de caractere.

Un obiect [imutabil] este un obiect care odată ce este creat nu își poate modifica valoarea.

Clasa [StringTokenizer] conține metode care permit extragerea unităților lexicale.

Вопрос 40

```
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[0]);
}
}

```

Вопрос 41

```

/*
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);

    }
}

```

Вопрос 42

```

/*
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);
}
}

```

Bonpoc 43

```

class c1 { int x=1, y; }
class c2 [extends] c1 {
    int x;
    [void] afis() { System.out.println([super].x+" "+y+" "+x);}
}
class c {
    public static void main (String[] args) {
        c2 pt=[new] c2();
        pt.x=3; pt.y=2;
        pt.[afis]();
    }
}

```

Bonpoc 44

```

/*
    este un program simplu
[/]
[class] Example {
[/] programul începe cu apelul metodei main()
    public static [void] main (String args[]) {
        System.out.println("Program simplu Java");
    }
}

```

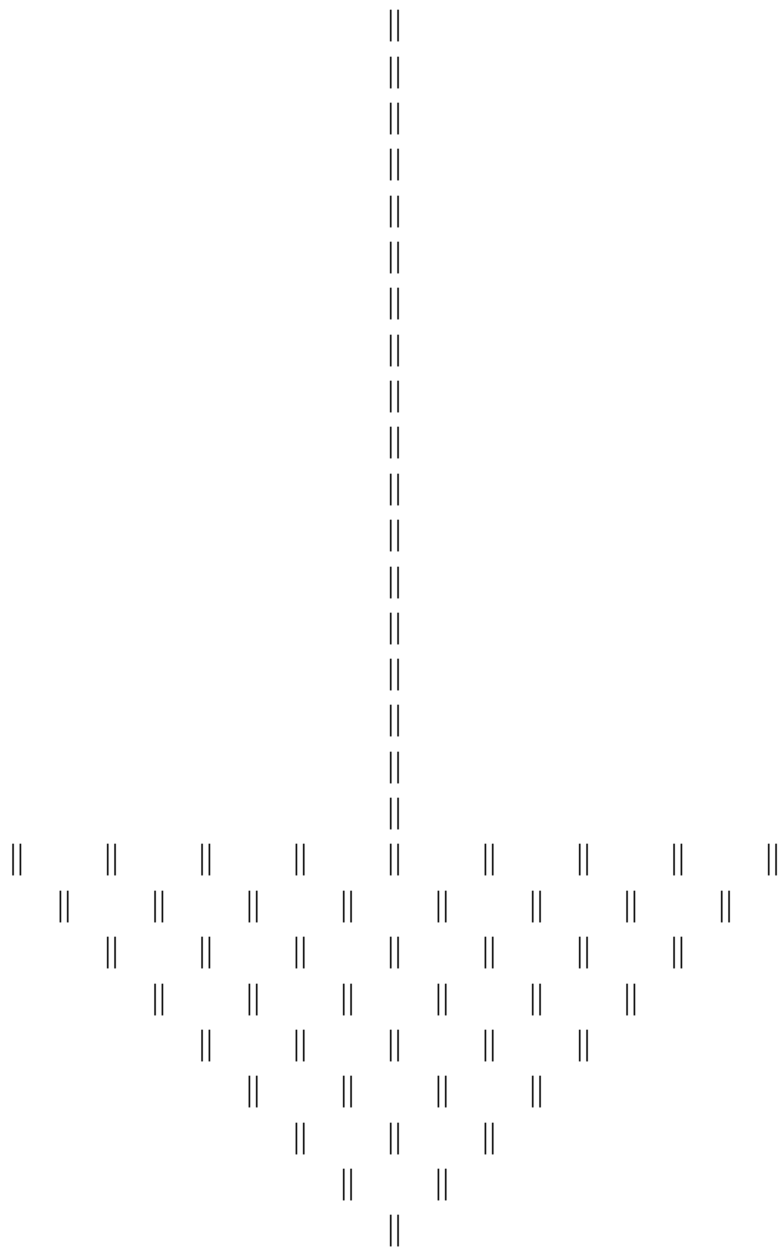
```
}  
[]
```

Bonpoc 45

```
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]);  
    }  
}
```

Bonpoc 46

```
class t{  
    public static void main(String[] args){  
        int s [=] 0;  
        for([int] i=0;i<args.length;i++)  
            s+=[Integer].parseInt([args][i]);  
        System.out.println("suma argumentelor este= " [+] s);  
    }  
}
```



Test nr. 2

Вопрос 1

Care din următoarele afirmații este greșită?

Правильный ответ: În cadrul abordării FXML nu se lucrează deloc cu limbajul Java. /
Подход FXML вообще не работает с языком Java.

Вопрос 2

Obiectul care conține toate componentele interfeței grafice în JavaFX este...

Правильный ответ: Scene

Вопрос 3

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

Правильный ответ: Верно

Вопрос 4

O realizare a interfeței Queue este clasa LinkedList.

Правильный ответ: Верно

Вопрос 5

Interfața Statement oferă metodele de bază pentru trimiterea de secvențe SQL către baza de date și obținerea rezultatelor.

Правильный ответ: Верно

Вопрос 6

Clasa FileOutputStream creează un flux de ieșire către un fișier al cărui nume este transmis ca parametru.

Правильный ответ: Верно

Вопрос 7

Care este analogul la ContentPane în Swing la JavaFX?

Правильный ответ: Scene

Вопрос 8

JDBC este o interfață standard SQL de acces la baze de date.

Правильный ответ: Верно

Вопрос 9

Pentru a plasa o componentă trebuie să fie plasat cel puțin un container.

Правильный ответ: Верно

Вопрос 10

Ce reprezintă SceneGraph?

Правильный ответ: noțiune / понятие

Вопрос 11

Containerul este o componentă specială pentru a conține alte componente.

Правильный ответ: Верно

Вопрос 12

Care din următoarele componente NU există în JavaFX?

Правильный ответ: Grade

Вопрос 13

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

Правильный ответ: Верно

Вопрос 14

Toate clasele de excepții sunt descendentei clasei Exception. (false)

Toate clasele de excepții sunt descendentei clasei Throwable. (true)

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 15

Cum se numește principalul container în JavaFX?

Правильный ответ: Stage

Вопрос 16

Prin excepție vom înțelege o situație nedorită în care poate ajunge un program în timpul rulării.

Правильный ответ: Верно

Вопрос 17

Care din următoarele afirmații sunt corecte?

Правильный ответ: JavaFX este o substituție mai nouă a Swing. / JavaFX - более новая замена Swing.

Вопрос 18

Care din următoarele reprezintă colecție cu elemente care pot să se repete?

Правильный ответ: ArrayList

Вопрос 19

Clasa Application din JavaFX este o clasă ...

Правильный ответ: abstractă / абстрактный

Вопрос 20

Pentru a transforma un flux de octeți într-un flux de caractere, vom utiliza constructorul clasei InputStreamReader.

Правильный ответ: Верно

Вопрос 21

Clasa LinkedHashSet este folosită în acele condiții în care este nevoie de a ține minte ordinea în care au fost adăugate elementele la colecție.

Правильный ответ: Верно

Вопрос 22

Toate clasele de excepții sunt descendentei clasei Throwable, care are 2 subclase:

Правильный ответ: Exception & Error

Вопрос 23

Crearea unui obiect Statement se realizează prin intermediul metodei ...

Правильный ответ: createStatement

Вопрос 24

Care abordare de scriere a aplicațiilor JavaFX este mai aproape de utilizarea Swing?

Правильный ответ: Scrierea fără FXML / Написание без FXML

Вопрос 25

Interfața Map conține clase care au colecții de elemente pereche: cheie+valoare (key+value).

Правильный ответ: Верно

Вопрос 26

Primele instrumente de interfață grafică – Graphic User Interface (GUI) – a fost implementat în Java cu ajutorul bibliotecii Swing. (false)

Primele instrumente de interfață grafică – Graphic User Interface (GUI) – a fost implementat în Java cu ajutorul bibliotecii AWT (Abstract Window Toolkit). (true)

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 27

Interfața ... permite de a accesa elementele colecției indiferent de tipul ei.

Правильный ответ: Iterator

Вопрос 28

TreeMap este colecția care conține elementele ordonate crescător, așa ca în arborele de căutare. (false)

TreeSet este colecția care conține elementele ordonate crescător, așa ca în arborele de căutare. (true)

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 29

Care este analogul pentru JFrame din Swing în JavaFX?

Правильный ответ: Stage

Вопрос 30

Dacă clasa internă este definită în limitele domeniului de vizibilitate a clasei el devine membru clasei din care face parte.

Правильный ответ: Верно

Вопрос 31

Care este analogul clasei Stage din JavaFX în Swing?

Правильный ответ: JFrame

Вопрос 32

JavaFX Scene Builder este ...

Правильный ответ: o aplicație separată și poate fi încorporată într-un mediu de programare. / отдельное приложение и может быть включено в среду программирования.

Вопрос 33

Ce reprezintă o scenă în JavaFX?

Правильный ответ: Un obiect special care include o componentă vizuală. / Специальный объект, который включает в себя визуальный компонент.

Вопрос 34

Logica și interfața sunt separate în Swing.

Правильный ответ: Верно

Вопрос 35

Swing este o tehnologie mai nouă ca ...

Правильный ответ: AWT

Вопрос 36

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

Правильный ответ: Верно

Вопрос 37

Accesul la bază de date se face prin intermediul unui driver specific tipului respectiv de SGBD.

Правильный ответ: Верно

Вопрос 38

Excepțiile pot fi generate manual cu ajutorul cuvântului throws. (false)

Excepțiile pot fi generate manual cu ajutorul cuvântului throw. (true)

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 39

În Java nu toate excepțiile sunt reprezentate de clase separate. (false)

În Java toate excepțiile sunt reprezentate de clase separate. (true)

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 40

În cazul împărțirii la 0 (zero) pentru tipuri întregi, se returnează un obiect al clasei ...

Правильный ответ: ArithmeticException

Вопрос 41

Clasa interioară poate exista fără clasa în care se conține. (false)

Clasa interioară nu poate exista fără clasa în care se conține. (true)

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 42

Cum se numește redactorul vizual pentru proiectarea interfețelor grafice în format FXML?

Правильный ответ: Scene Builder

Вопрос 43

Metoda start din clasa Application este o metodă ...

Правильный ответ: abstractă / абстрактный

Вопрос 44

În Java fișierele sînt abordate pornind de la noțiunea de flux.

Правильный ответ: Верно

Вопрос 45

Metoda executeQuery returnează un obiect de tip ...

Правильный ответ: ResultSet

Вопрос 46

Primele instrumente de interfață grafică – Graphic User Interface (GUI) – a fost implementat în Java cu ajutorul bibliotecii Swing. (false)

Primele instrumente de interfață grafică – Graphic User Interface (GUI) – a fost implementat în Java cu ajutorul bibliotecii AWT (Abstract Window Toolkit). (true)

Правильный ответ: Неверно

Test antrenament

Вопрос 1

Constructorii sunt **[apelați]** în ordinea moștenirii începând cu **[superclase]** și terminând cu **[subclase]**. Structura ierarhică se potrivește pentru situații în care o **[subclasă]** este o **[superclasă]** pentru alte subclase.

Правильный ответ:

Constructorii sunt în ordinea moștenirii începând cu și terminând cu .

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

Вопрос 2

O clasă **[abstracta]** conține date membru (nu obligatoriu) și mai multe **[metode]**, dar unele pot fi, la rândul lor abstracte.

[Clasele] abstracte se utilizează pentru a fi extinse.

Clasa Object reprezintă implicit **[superclasa]** tuturor claselor în Java.

O interfață poate conține doar **[constante]** și antete de metode.

Правильный ответ:

O clasă conține date membru (nu obligatoriu) și mai multe , dar unele pot fi, la rândul lor abstracte.

abstracte se utilizează pentru a fi extinse.

Clasa Object reprezintă implicit tuturor claselor în Java.

O interfață poate conține doar și antete de metode.

Вопрос 3

Există 2 situații în care se folosește cuvântul **[super]** :

- Apelul **[constructorului]** superclasei
- Acces la **[membrii]** superclasei, ascunși de membrii **[subclasei]**.

Правильный ответ:

Există 2 situații în care se folosește cuvântul **super** :

- Apelul **constructorului** superclasei
- Acces la **membrii** superclasei, ascunși de membrii **subclasei**.

constructori **metode**

Bonpoc 4

În 1995 limbajul [**Oak**] se transformă în Java.

[**Appletul**] reprezintă un tip special de aplicație Java destinat transmiterii prin Internet și îndeplinirea automată într-un browser compatibil cu Java.

[**Compilerul**] Java ca rezultat nu crează un fișier executabil, dar așa numitul byte-cod. JVM reprezintă un program executat pe un anumit sistem de operare și care oferă aplicațiilor [**Java**] toate posibilitățile necesare.

[**Servletul**] este un mic program, care se execută pe partea de server.

Bonpoc 5

[**import**] java.util.Scanner;

[**class**] citire {

public static void main(String[] args) {

Scanner scan=new Scanner(System.[**in**]);

int k= [**scan**].nextInt();

System.[**out**].println(k);

}

}

Bonpoc 6

Constructorul este o metodă care inițializează [**obiectul**] nemijlocit la crearea lui.

Eliberarea [**memoriei**] este realizat automat de Garbage Collector.

Supraîncărcarea este posibilitatea de a denumi mai multe [**metode**] cu același nume.

Tipul evident al constructorului este tipul [**clasei**] din care face parte.

Clasa care este extinsă se numește [**superclasa**].

Вопрос 7

Clasa care este **[extinsă]** se numește superclasa.

O clasă **[nu poate]** fi superclasă pentru ea însăși.

Moștenirea claselor **[nu neagă]** restricțiile impuse de modificatori.

Constructorul **[superclasei]** construiește partea moștenită, constructorul **[subclasei]** se referă la partea proprie a subclasei.

Вопрос 8

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

Referința reprezintă **[adresa]** obiectului în memorie, rezervată cu **[operatorul]** new.

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

Вопрос 9

Servlet-ele la fel se compilează în **[byte-code]** și se execută în **[mașina virtuală]**.

[Încapsulare] reprezintă mecanismul, care leagă codul și datele, cu care se manipulează, protejând ambele aceste componente de la amestecul extern.

[Moștenire] reprezintă procesul, în rezultatul căruia un obiect primește proprietățile altuia.

[Polimorfismul] reprezintă principiul POO, care permite folosirea uneia și aceleleași interfețe pentru mai multe tipuri de acțiuni.

Вопрос 10

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 șir de caractere.

Un obiect **[imutabil]** este un obiect care odată ce este creat nu își poate modifica valoarea.

Clasa **[StringTokenizer]** conține metode care permit extragerea unităților lexicale.

Вопрос 11

Care este analogul pentru clasa JDialog din Swing în JavaFX?

Правильный ответ: **Stage**