

## 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.

[Compilatorul] Java ca rezultat nu crează un fișier executabil, dar acesta 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 imutabil (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 initializează [**обектул**] nemijlocit la crearea lui.

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

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

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

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

## 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 [**superкласси**] construiește partea moștenită, constructorul [**подкласси**] 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 sir 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 siruri de caractere?

**Правильный ответ:** startWith

## **Вопрос 17**

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

**Правильный ответ:** полиморфизм / 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

Compilatorul Java ca rezultat nu crează un fișier executabil, dar aşa numitul byte-cod.

**Правильный ответ:** Верно

### Вопрос 22

În Java nu este permisă adresarea unui caracter al sirului 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 [**şablon**] pentru crearea obiectului, iar [**obiectul**] este un exemplu de clasă.

Referința reprezintă [**адреса**] 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

О класă poate fi суперкласă pentru ея ишаш!

**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 [машина virtuală].

[**Încapsulare**] reprezintă mecanismul, care leagă codul și datele, cu care se manipulează, protejînd 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 [test0] {  
        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 initializează 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 sir 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());
}
}

```

### **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);
}
}

```

### **Вопрос 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]();
    }
}

```

### **Вопрос 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");
}

```

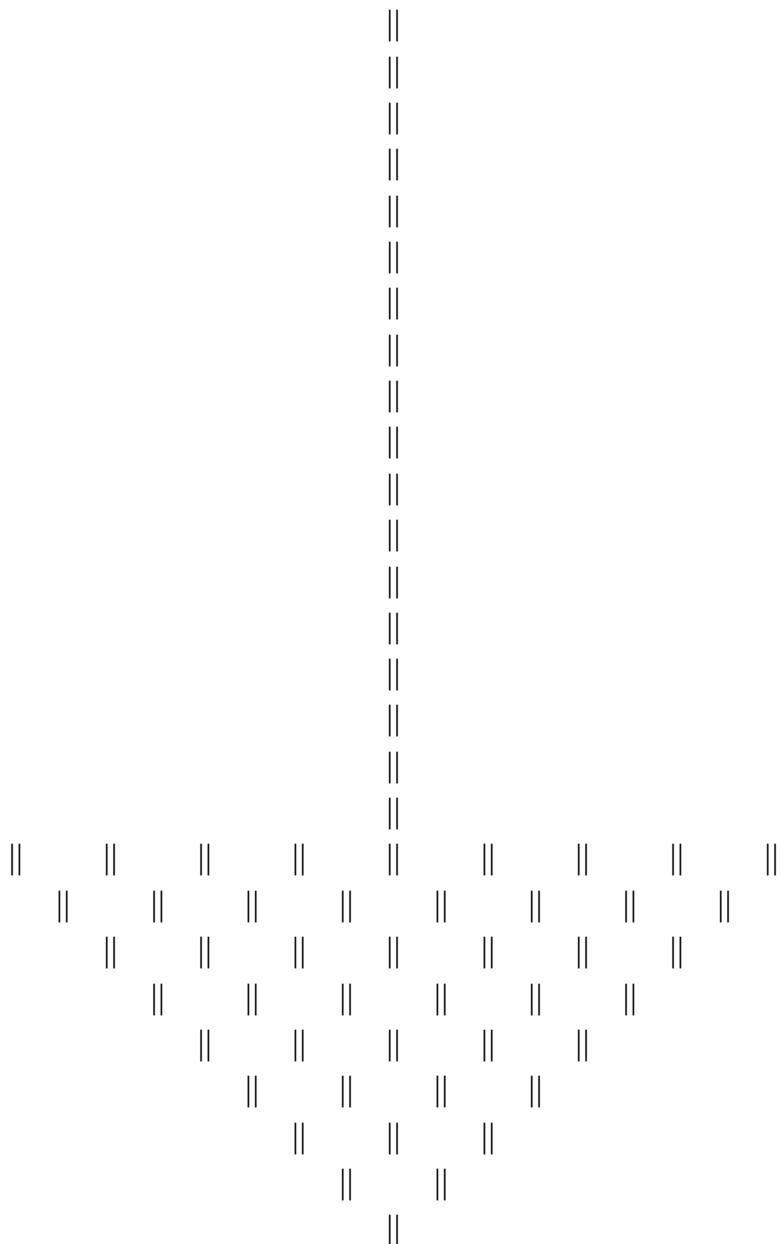
```
}
```

### Вопрос 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]);  
    }  
}
```

### Вопрос 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 trimitera 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 descendenții clasei Exception. (false)

Toate clasele de excepții sunt descendenții 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 descendenții 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, aşa ca în arborele de căutare. (false)

TreeSet este colecția care conține elementele ordonate crescător, aşa 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 sănt 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 clase.

#### Правильный ответ:

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

**declarați** **definiți**

### Вопрос 2

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

**obiectele** **subclasa**

**finală**

**variabile**

### Вопрос 3

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

- Apelul [constructorului] superclasei
- Acces la [membrui] 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**

## Bunătate 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.

**[Compilatorul]** Java ca rezultat nu crează un fișier executabil, dar acesta numit 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.

## Bunătate 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);  
    }  
}
```

## Bunătate 6

Constructorul este o metodă care initializează **[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 sir 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