PITANJA ZA USMENI

1. Šta je cilj definisanja klase?

2. Šta znate o konstruktoru?

3. Kakvo nasleđivanje podržava C#?

4. Koje nivoe pristupa možemo definisati atributu klase?

5. Koji elementi klase se ne nasleđuju?

6. Navedite dva razloga zbog kojih bi trebalo da se predefiniše metod koji je već implementiran u nadklasi!

7. Koje metode se ne mogu predefinisati u podklasi?

8. Koje metode se moraju predefinisati u podklasi?

9. Koja je ključna reč za kreiranje klase koja se ne može koristiti u procesu nasleđivanja?

10. Objasnite pojam polimorfizma!

11. Objasnite pojam apstraktne klase!

12. Koje prednosti ima korišćenje interface-a?

13. Šta je izuzetak?

14. Objasnite prednost korišćenja stilova u XAML fajlu!

15. Šta znate o Grid kontejneru?

16. Šta znate o StackPanel kontejneru?