

Nom **Kotlin 3**

Total questions : 6

Classe

Durée de la feuille de travail : 4 minutes

Date

Nom de l'instructeur : Mr. Jocelyn CARAMAN

☒ Choix multiple

1. Quel est le comportement par défaut des classes en Kotlin ?

- a) Toutes les classes sont définitives (final)
- b) Toutes les classes sont privées (private)
- c) Toutes les classes sont protégées (protected)

☒ Choix multiple

2. Parmi les propositions suivantes, quelle est la bonne méthode pour déclarer des objets pour la classe Book en Kotlin ?

- a) `al b1 = (new) Book()`
- b) `var b1 = (Book) new()`
- c) `val b1 = Book()`
- d) `Book b1 = new Book()`

☒ Choix multiple

3. Parmi les propositions suivantes concernant les fonctions d'extension en Kotlin, lesquelles sont vraies ?

- a) Cela permet de rédiger de nouvelles fonctions pour une classe que vous ne pouvez pas modifier
- b) La déclaration doit être faite dans le même fichier que la classe d'origine que vous étendez
- c) Utilisez la notation par points pour les appeler sur des variables du type que vous étendez (`val.methode`)
- d) Utilisez le mot clé `extend` pour déclarer ces fonctions

☒ Choix multiple

4. Parmi les affirmations suivantes concernant les data classes, lesquelles sont vraies ?

- a) Utilisez-les pour les classes stockant des données
- b) Vous devez implémenter la méthode `toString()`
- c) Les méthodes Getter sont automatiquement générées pour vous (et les méthodes setter pour les variables modifiables)
- d) Aucun paramètre n'est nécessaire pour le constructeur principal

☒ Choix multiple

5. Quel mot clé est utilisé pour indiquer qu'une classe peut être héritée ?

- a) open
- b) internal
- c) protected
- d) public

☒ Choix multiple

6. Quel mot clé permet de surcharger des membres d'une classe mère open ?

- a) override
- b) open
- c) super
- d) abstract

Corrigés

1. a) Toutes les classes sont définitives (final)
2. c) `val b1 = Book()`
3. a) Cela permet , de rédiger de nouvelles fonctions pour une classe que vous ne pouvez pas modifier
c) Utilisez la notation par points pour les appeler sur des variables du type que vous étendez (`val.methode`)
4. a) Utilisez- , Les méthodes les pour c) Getter sont les automatiquement classes générées pour stockant vous (et les des méthodes setter données pour les variables modifiables)
5. a) `open`
6. a) `override`

