

[Tableau de bord](#) / [Mes cours](#) / [INF1010 - Programmation orientée objet](#) / [Quizzes Comptabilisés](#) / [Quiz 1 Hiver2023](#)

Commencé le vendredi 20 janvier 2023, 19:39

État Terminé

Terminé le vendredi 20 janvier 2023, 19:50

Temps mis 10 min 57 s

Note 10,00 sur 10,00 (100%)

Question 1

Correct

Note de 1,00 sur 1,00

Lorsqu'on termine la déclaration d'une méthode par le mot clef **const**, lesquels des effets suivants auront-ils lieu?

Veuillez choisir au moins une réponse.

- ☒ a. Empêche l'assignation d'une valeur à un attribut ✓
- ☒ b. Empêche d'appeler une méthode non constante ✓
- ☒ c. Empêche de renvoyer un attribut par référence ✓
- ☐ d. Empêche de modifier les paramètres de la méthode

Les réponses correctes sont : Empêche l'assignation d'une valeur à un attribut, Empêche de renvoyer un attribut par référence, Empêche d'appeler une méthode non constante

Question 2

Correct

Note de 1,00 sur 1,00

Une ✓ est un type défini par ses ✓ et ses ✓ (ou fonctions ✓ et la ✓ de ceux-ci. Son ✓ englobe toutes les méthodes qui sont ✓. En règle générale, ses attributs devraient rester ✓.

Votre réponse est correcte.

La réponse correcte est :

Une[classe] est un type défini par ses [attributs] et ses [méthodes] (ou fonctions [membres] et la [visibilité] de ceux-ci. Son [interface] englobe toutes les méthodes qui sont [publiques]. En règle générale, ses attributs devraient rester [privés].

Question **3**

Correct

Note de 1,00 sur 1,00

Soit la fonction suivante:

```
void f1(const A& a){}
```

Vrai ou faux. Le destructeur de la classe A sera appelé à la sortie de f1.

Veuillez choisir une réponse.

- ☐ Vrai
- ☒ Faux ✓

La réponse correcte est « Faux ».

Question 4

Correct

Note de 2,00 sur 2,00

Soit le code suivant:

```
#include <iostream>
using namespace std;

class Score {
public:
    Score() {}
    void setValeur(int valeur) { valeur_ = valeur; }
    int  getValeur() const { return valeur_; }
    void afficher();
private:
    int valeur_;
};

void Score::afficher() {
    cout << valeur_ << endl;
}

class Afficheur {
public:
    Afficheur() {}
    void setScoreVisiteur(const Score& scoreVisiteur);
private:
    Score scoreLocal_;
    Score scoreVisiteur_;
};

void Afficheur::setScoreVisiteur(const Score& scoreVisiteur) {
    scoreVisiteur_.setValeur(scoreVisiteur.getValeur());
    scoreVisiteur.afficher();
}
```

Pourquoi est-ce qu'il produira une erreur de compilation?

Veuillez choisir une réponse.

- ☐ a. Étant donné que getValeur() est constante, elle retourne un objet constant qu'on ne peut pas passer en paramètre à setValeur().
- ☐ b. Étant donné que getValeur() est constante, on ne peut pas l'utiliser dans une méthode non constante.
- ☒ c. On ne peut pas appeler afficher() sur l'objet scoreVisiteur dans la fonction setScoreVisiteur() puisque c'est une référence constante et que Score::afficher() n'est pas constante. ✓

Votre réponse est correcte.

La réponse correcte est : On ne peut pas appeler afficher() sur l'objet scoreVisiteur dans la fonction setScoreVisiteur() puisque c'est une référence constante et que Score::afficher() n'est pas constante.

Question 5

Correct

Note de 1,00 sur 1,00

Une allocation dynamique de mémoire stockée dans une variable pointeur est réservée sur la pile.

Veuillez choisir une réponse.

- ☐ Vrai
- ☒ Faux ✓

La réponse correcte est « Faux ».

Question 6

Correct

Note de 1,00 sur 1,00

```
class Marteau {
public:
    Marteau ( int puissance= 10);
private:
    int puissance_;
};
Marteau::Marteau(int puissance): puissance_(puissance){}
class Clou{
public:
    Clou (int force, bool etatClouer);
    bool clouer (Marteau m);
private:
    int force_;
    bool etatClouer_;
};
Clou::Clou (int force, bool etatClouer): force_(force),
                                         etatClouer_(false){}
bool Clou::clouer( Marteau m) {
    if (m.puissance_ > force_)
        etatClouer_ = true;
    return etatClouer_;
}
```

Y a- t-il une erreur ou des erreurs dans la définition et l'implémentation de ces deux classes ?

Veuillez choisir une réponse.

- ☒ Vrai ✓
- ☐ Faux

La réponse correcte est « Vrai ».

Question 7

Correct

Note de 2,00 sur 2,00

Quelle valeur sera affichée à l'exécution du programme ?

```
void manipuler(int valeur, int profondeur) {  
    if (profondeur != 0) {  
        valeur += 2;  
        manipuler(valeur, profondeur - 1);  
    }  
}  
  
int main() {  
    int valeur = 3;  
    manipuler(valeur, 2);  
  
    cout << valeur << endl;  
}
```

Réponse :

3



La réponse correcte est : 3

Question 8

Correct

Note de 1,00 sur 1,00

La taille d'un conteneur `vector` est la taille de l'espace mémoire réservée pour placer des éléments et la capacité est le nombre d'éléments contenu dans le conteneur.

Veuillez choisir une réponse.

☐ Vrai☒ Faux

La réponse correcte est « Faux ».

[◀ Installation QT](#)[Aller à...](#)[Quiz 2-Hiver2023 ►](#)