Tableau de bord / Mes cours / INF1010 - Programmation orientée objet / Quizs 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

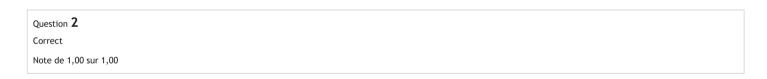
Lorsqu'on termine la déclaration d'une méthode par le mot clef const, lequels des effets suivants auront-ils lieu?

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





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].

La réponse correcte est « Faux ».

| ,  |                 |
|--|-----------------|
| Question 3   |                 |
| Correct  |                 |
| Note de 1,00 sur 1,00  |                 |
|  |                 |
| Soit la fonction suivante:                                   |                 |
| <pre>void f1(const A&amp; a){}</pre>                         |                 |
| Vrai ou faux. Le destructeur de la classe A sera appelé à la | a sortie de f1. |
| Veuillez choisir une réponse.                                |                 |
| ○ Vrai   |                 |
| 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;</pre>
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.

- O 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;
}</pre>
```

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 ▶