|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | |  | |
| Test końcowy | | | *PS-06-01-Z1/03*  Ważne od: 2021.07.02 | |
| ***Programowanie w języku Java – kompendium wiedzy***  ***SK-JAV-PROGR***  ***Data: 09-11.12.2024; 16-18.12.2024***  ***Wykładowca: Mateusz Bereda***  ***TES\_241209\_2551500JAV\_140408AK\_*** | | |  | |
|  | ***Dane uczestnika testu*** | ***Wyniki – punktacja*** | |  |
|  | ***Imię:*** proszę uzupełnić | ***Maksymalna: … pkt.*** | |  |
|  | ***Nazwisko:*** proszę uzupełnić | ***Uzyskana:*** …. | |  |
|  | ***Data wypełnienia testu: proszę wybrać datę*** |  | |  |
|  | ***Miejscowość:*** proszę uzupełnić |  | |  |

1. **Do czego służy JDK (Java Development Kit)?**

pozwala tylko i wyłącznie na uruchamianie aplikacji napisanych w Java

zawiera JVM oraz zestaw narzędzi i klas pozwalających na tworzenie aplikacji w Java

jest środowiskiem programistycznym IDE

jest narzędziem wspomagającym proces budowania aplikacji

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Typ int pozwala na przechowywanie**

znaków alfanumerycznych

wartości logicznych

ciągów znaków

liczb całkowitych

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Tablica to:**

struktura pozwalająca na przechowywanie dużej ilości danych

rodzaj pętli

operator logiczny

instrukcja warunkowa

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Która z instrukcji to pętla?**

do-while

if

switch

try-catch

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Referencja to:**

typ zmiennej

wskazanie na miejsce w pamięci komputera

mechanizm czyszczenia pamięci komputera

instrukcja warunkowa

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Które stwierdzenie jest poprawne?**

metoda musi przyjmować argumenty

klasa nie może zawierać w sobie definicji nowych klas

konstruktor to specjalna metoda uruchamiana w momencie tworzenia obiektu

klasa może dziedziczyć po dwóch innych klasach

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Najbardziej restrykcyjnym modyfikatorem dostępu jest**

public

private

none (domyślny)

protected

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Kolekcją nie jest**

tablica

ArrayList

HashSet

TreeSet

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Garbage Collector to:**

narzędzie pozwalające na tworzenie testów

narzędzie pozwalające na uruchomienie aplikacji Java

narzędzie wspomagające proces budowania projektu

narzędzie odpowiedzialne za czyszczenie pamięci

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Czy metoda zawsze musi zwracać jakąś wartość?**

tak

nie

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Czy każda klasa posiada konstruktor?**

tak

nie

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Czy istnieje pętla, która zawsze wykona przynajmniej jeden przebieg?**

tak

nie

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Czy powinniśmy porównywać wartość dwóch zmiennych typu String operatorem ‘==’?**

tak

nie

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Czy każda zmienna musi być zainicjalizowana?**

tak

nie

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Czy klasa może implementować wiele interfejsów?**

tak

nie

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Czy interfejs może implementować inny interfejs?**

tak

nie

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Maven to:**

biblioteka realizująca połączenie z bazą danych

wzorzec projektowy

narzędzie do zarządzania projektem

mechanizm wbudowany w język Java

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Klasa anonimowa to:**

klasa definiowana w kodzie, która ma dokładnie jedną instancję

klasa posiadająca metody abstrakcyjne

klasa klasa dziedzicząca po klasie abstrakcyjnej

klasa, której definicja znajduje się w innej klasie

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Które stwierdzenie jest prawdziwe?**

klasy mogą implementować klasy abstrakcyjne

optional służy do zwracania pustej wartości

każda zmienna musi być zainicjalizowana

każda metoda musi zwracać jakąś wartość

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Czy ArrayList można zamienić na strumień?**

tak

nie

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Do czego służy metoda filter na strumieniu danych?**

wykonuje daną operację na każdym elemencie strumienia (zmienia go)

redukuje strumień do jednej wartości

kolekcjonuje elementy strumienia

usuwa elementy ze strumienia

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Czy strumień przetworzy się jeśli nie poddamy go działaniu funkcji kończącej strumień.**

tak

nie

Liczba punktów: \_\_\_\_\_