**Вопрос 1** **Какие методы определены в классе Object?**

equals

toString

getClass

clone

wait

notify

notifyAll

finalize

size

copy

start

hold

main

**Ответ:** equals   
toString   
getClass   
clone   
wait   
notify   
notifyAll   
finalize

**Вопрос 2** **КАРТИНКА С ЗАДАНИЕМ НЕ ОТОБРАЖАЕТСЯ!** **Что выведет программа в консоль после запуска?**

А

B

C

D

**Ответ:** **???**

**Вопрос 3** **КАРТИНКА С ЗАДАНИЕМ НЕ ОТОБРАЖАЕТСЯ!** **Какое из утверждений верное для приведенного кода?**

Если a равно true и b равно true тогда вывод будет "A && B"

Если a равно true и b равно false тогда вывод будет "notB"

Если a равно false и b равно true тогда вывод будет "ELSE"

Если a равно false и b равно false тогда вывод будет "ELSE"

Ни одно из утверждений не верно

**Ответ:** **???**

**Вопрос 4** **КАРТИНКА С ЗАДАНИЕМ НЕ ОТОБРАЖАЕТСЯ!** **Какое утверждение верно для данного кода?**

Класс B имеет public конструктор.

Класс B имеет конструктор без аргументов.

Класс B включает внутренний конструктор this( ).

Ничего из перечисленного.

**Ответ:** **???**

**Вопрос 5** **Какие ограничения имеют шаблонные типы (generics)?**

Невозможно реализовывать одновременно два одинаковых интерфейса с разными типами.

Невозможно объявить статическое поле generic типа

Невозможно использовать instatceof для параметризованного типа.

Невозможно создать массив параметризированного типа

Невозможно перегрузить метод, в котором типы параметров “стираются” до одного и того же типа.

Невозможно параметрезировать константное поле класса.

Нельзя расширять шаблонный тип при наследовании.

Невозможно указать шаблонный тип в внутреннем классе.

**Ответ:** Невозможно реализовывать одновременно два одинаковых интерфейса с разными типами   
Невозможно объявить статическое поле generic типа   
Невозможно использовать instatceof для параметризованного типа   
Невозможно создать массив параметризированного типа   
Невозможно перегрузить метод, в котором типы параметров “стираются” до одного и того же типа

**Вопрос 6** **КАРТИНКА С ЗАДАНИЕМ НЕ ОТОБРАЖАЕТСЯ!** **Что выведет программа в консоль после запуска?**

7 7

14 0

7 14

14 14

0 14

**Ответ:**

**Вопрос 7** **Что является правдой о методе внутреннего-локального класса?**

Он должен быть помечен final.

Он может быть abstract.

Он может быть public.

Он может быть static.

**Ответ:** Он может быть public

**Вопрос 8** **КАРТИНКА С ЗАДАНИЕМ НЕ ОТОБРАЖАЕТСЯ!** **Для какой переменной вызов метода test вызовет ошибку компиляции?**

boxI

boxA

boxB

Ошибки компиляции не произойдет

**Ответ:** **???**

**Вопрос 9** **Что является правдой о анонимном внутреннем классе?**

Он можете расширить только один класс и реализовать только один интерфейс.

Он можете расширить только один класс и может реализовывать несколько интерфейсов.

Он можете расширить только один класс или реализовать только один интерфейс

Он можно реализовать несколько интерфейсов независимо от того, является ли он также наследником какого-то класса.

**Ответ:** Он можете расширить только один класс и реализовать только один интерфейс

**Вопрос 10** **Можно ли при определении метода интерфейса явно указать модификатор abstract?**

Да

Нет

Только если метод protected

**Ответ:** Да

**Вопрос 11** **КАРТИНКА С ЗАДАНИЕМ НЕ ОТОБРАЖАЕТСЯ!** **Какие переопределения методов в классе А будут корректными, если класс расширяет класс A?**

public int method1(int a, int b) {return 0; }

private int method1(int a, int b) { return 0; }

public short method1(int a, int b) { return 0; }

static protected int method1(int a, int b) { return 0; }

protected int method1(int a, int b) { return 0; }

**Ответ:** public int method1(int a, int b) {return 0; }   
protected int method1(int a, int b) { return 0; }

**Вопрос 12** **Какие строки вызовут ошибку компилятора?**

int[ ] scores = {3, 5, 7};

int [ ][ ] scores = {2,7,6}, {9,3,45};

String cats[ ] = {"Fluffy", "Spot", "Zeus"};

boolean results[ ] = new boolean [] {true, false, true};

Integer [] results = {new Integer(3), new Integer(5), new Integer(8)};

String number[ ] = {1234, 23,355};

**Ответ:** int [ ][ ] scores = {2,7,6}, {9,3,45}   
String number[ ] = {1234, 23,355}

**Вопрос 13** **КАРТИНКА С ЗАДАНИЕМ НЕ ОТОБРАЖАЕТСЯ!** **Какие строки кода не безопасны (могу вызвать ошибку "Exception in thread "main" java.lang.NullPointerException" ) при вызове метода handle извне?**

Строка номер 12

Строка номер 16

Строка номер 5

Все безопасны

**Ответ:** **???**

**Вопрос 14** **В какой части кучи создаются новые объекты?**

Eden

Tunered

Permanent

Stack

**Ответ:** Eden

**Вопрос 15** **КАРТИНКА С ЗАДАНИЕМ НЕ ОТОБРАЖАЕТСЯ!** **Скомпилируется ли следующий код и если да, то что будет выведено на экран?**

/true

/false

true

false

Ошибка компиляции

**Ответ:** **???**

**Вопрос 16** **КАРТИНКА С ЗАДАНИЕМ НЕ ОТОБРАЖАЕТСЯ!** **Какое создание экземпляра вложенного класса верно, если создавать экземпляр класса не в MyOuter и не в MyInner?**

⭘ MyOuter.MyInner m = new MyOuter.MyInner();

⭘ MyOuter.MyInner mi = new MyInner();

⭘ MyOuter m = new MyOuter();

MyOuter.MyInner mi = m.new MyOuter.MyInner();

⭘ MyInner mi = new MyOuter.MyInner();

**Ответ:** ⭘ MyOuter m = new MyOuter();  
MyOuter.MyInner mi = m.new MyOuter.MyInner();

**Вопрос 17** **КАРТИНКА С ЗАДАНИЕМ НЕ ОТОБРАЖАЕТСЯ!** **Что выведет программа в консоль после запуска?**

a

b

ab

ba

Ошибка компиляци

**Ответ:** **???**

**Вопрос 18** **Укажите верное обращение к переменной экземпляра x обрамляющего класса, если она затенена в внутреннем классе.**

OuterClass.this.x

this.x

OuterClass.super.x

OuterClass.x

x

**Ответ:** OuterClass.this.x

**Вопрос 19** **Выберите варианты, верные для абстрактного класса.**

Абстрактный класс может не иметь абстрактных методов.

Абстрактный класс может иметь статические методы

Если в классе есть абстрактный метод, класс должен быть абстрактным.

Можно создавать экземпляры абстрактного класса

Абстрактный класс не может наследоваться от других абстрактных классов

Абстрактный класс не обязан реализовывать методы интерфейсов

**Ответ:** Абстрактный класс может не иметь абстрактных методов  
Абстрактный класс может иметь статические методы  
Если в классе есть абстрактный метод, класс должен быть абстрактным  
Абстрактный класс не обязан реализовывать методы интерфейсов

**Вопрос 20** **КАРТИНКА С ЗАДАНИЕМ НЕ ОТОБРАЖАЕТСЯ!** **Если унаследовать от класса B абстрактный класс С, что можно или нужно сделать с методом print()?**

Его обязательно надо будет переопределить

Его можно не переопределять

Можно определить его как abstract

Его придется реализовывать

Можно определить его как private

**Ответ:** Его можно не переопределять   
Можно определить его как abstract

**Вопрос 21** **КАРТИНКА С ЗАДАНИЕМ НЕ ОТОБРАЖАЕТСЯ!** **Что будет результатом компиляции и выполнения данного кода?**

122

222

121

Ошибка компиляции

Ошибка во время выполнения кода.

**Ответ:** **???**

**Вопрос 22** **Какие ключевые слова и символы и могут используются в масках (wildcard)?**

super

extends

implements

this

wildcard

?

**Ответ:** super   
extends   
?

**Вопрос 23** **КАРТИНКА С ЗАДАНИЕМ НЕ ОТОБРАЖАЕТСЯ!** **Скомпилируется ли данный код и если да, что будет выведено на консоль?**

Произойдет ошибка во время выполнения (ClassCastException:).

3

3.2

Код не скомпилируется

**Ответ:** **???**

**Вопрос 24** **Что утверждает "Принцип инверсии зависимостей (Dependency Invertion)"**

Зависимости должны строится относительно абстракций, а не деталей

Много специализированных интерфейсов лучше, чем один универсальный

Объекты в программе могут быть заменены их наследниками без изменения свойств программы

Программные сущности должны быть открыты для расширения, но закрыты для модификации

На каждый объект должна быть возложена одна единственная обязанность

**Ответ:** Зависимости должны строится относительно абстракций, а не деталей

**Вопрос 25** **Укажите правильные объявления классов с шаблонным типом (generic).**

public class A <T>{}

public class A <A>{}

public class A <B, C>{}

public class A <B>,<C>{}

public class A <?>{}

public class A <? extends C>{}

public class A <? super C>{}

**Ответ:** public class A <T>{}   
public class A <B, C>{}   
public class A <? extends C>{}   
public class A <? super C>{}

**Вопрос 26** **Можно ли объявлять конструкторы в абстрактном классе?**

Да

Нет

Только если он наследуются не от абстрактного класса

Только если класс имеет абстрактные методы

**Ответ:** Да

**Вопрос 27** **КАРТИНКА С ЗАДАНИЕМ НЕ ОТОБРАЖАЕТСЯ!** **Что выведет программа в консоль после запуска?**

Base

BaseBase

Ошибка компиляции

Ничего

**Ответ:** **???**

**Вопрос 28** **КАРТИНКА С ЗАДАНИЕМ НЕ ОТОБРАЖАЕТСЯ!** **Что выведет программа в консоль после запуска?**

Будет выведено только «Himalaya»

Будет выведено “Getting Name » и «Himalaya»

Ничего не будет выведено

Будет выброшен NullPointerException

Будет выведено «Getting Name », а потом выброшено NullPointerException

**Ответ:** **???**

**Вопрос 29** **Какие алгоритмы использует GC для сборки мусора?**

Copy Collection

Mark and Sweep

Mark-Sweep-Compact Collection

Mark and Copy

Copy and Sweep

**Ответ:** Copy Collection   
Mark and Sweep   
Mark-Sweep-Compact Collection

**Вопрос 30** **КАРТИНКА С ЗАДАНИЕМ НЕ ОТОБРАЖАЕТСЯ!** **Что выведет программа в консоль после запуска?**

Value 1

Value 3

Ошибка компиляции

Ошибка времени выполнения

**Ответ:** **???**