**Вопрос 1** **Какое количество корзин по умолчанию создается в объекте класса HashMap?**

16

10

8

32

0

**Ответ:** 16

**Вопрос 2** **Что выведет в консоль данный блок кода?**

**System.out.println((int)-1);**

**System.out.println((int)1);**

**System.out.println((Integer) -1);**

**System.out.println((Integer) 1);**

⭘ -1

1

-1

1

⭘ 1

1

1

1

⭘ Ошибка компиляции в строке 3

⭘ Ошибка компиляции в строке 4

**Ответ:** ⭘-1  
1  
-1  
1

**Вопрос 3** **Какой интерфейс реализует класс java.util.Hashtable?**

java.util.Map

java.util.Table

java.util.List

java.util.Collection

**Ответ:** java.util.Map

**Вопрос 4** **Какие утверждения верны о правильности переопределения методов hashCode() и equals(o)? (несколько вариантов)**

Если переопределен метод hashCode , то метод equals тоже должен быть переопределен.

Если переопределен метод equals, то метод hashCode тоже должен быть переопределен.

Метод hashCode должен вернуть одно и то же значение, для идентичных объектов.

equals() должен вернуть истину, только если объекты полностью идентичны

**Ответ:** Если переопределен метод hashCode , то метод equals тоже должен быть переопределен   
Если переопределен метод equals, то метод hashCode тоже должен быть переопределен   
Метод hashCode должен вернуть одно и то же значение, для идентичных объектов

**Вопрос 5** **Можно ли добавлять в HashMap в качестве ключа значение null?**

Да

Нет

Можно, но значение будет потеряно.

**Ответ:** Да

**Вопрос 6** **Вы должны хранить элементы в коллекции, которая гарантирует, что не хранятся дубликаты. Какой интерфейс обеспечивает эту возможность?**

java.util.Map

java.util.Set

java.util.List

java.util.Collection

java.util.Queue

**Ответ:** java.util.Set

**Вопрос 7** **Какой класс не переопределяет методы equals() и hashCode(), а наследует их непосредственно от класса Object?**

java.lang.String

java.lang.StringBuffer

java.lang.Double

java.lang.Character

**Ответ:** java.lang.StringBuffer

**Вопрос 8** **На какое количество элементов создается массив внутри объекта ArrayList в случае создания списка конструктором по умолчанию?**

10

16

1

Не возможно точно установить.

8

**Ответ:** 10

**Вопрос 9** **Какие есть реализации у интерфейса List? (несколько вариантов)**

ArrayList

LinkedList

RandomAccess

AbstractList

Vector

MapList

**Ответ:** ArrayList   
LinkedList   
AbstractList   
Vector

**Вопрос 10** **Какие есть реализации интерфейса Set? (несколько вариантов)**

HashSet

LinkedHashSet

TreeSet

SortedSet

ArraySet

LinkedSet

NavigableSet

EnumSet

BitSet

**Ответ:** HashSet   
LinkedHashSet   
TreeSet   
EnumSet   
BitSet

**Вопрос 11** **КАРТИНКА С ЗАДАНИЕМ НЕ ОТОБРАЖАЕТСЯ!** **Что выведет программа на консоль?**

[-3, -1, 1, 3, 5]

[-5, -3, -1, 1, 3, 5]

[-5, -3, -1, 1, 2, 3, 4, 5]

[0, 1, 2, 3, 4, 5]

[-3, -1, 0, 1, 2, 3, 4, 5]

**Ответ:** [0, 1, 2, 3, 4, 5]

**Вопрос 12** **Какая коллекция позволяет связать ее элементы парами ключ-значения и позволяет извлекать объекты в FIFO (первый вошел, первый вышел) последовательности?**

java.util.ArrayList

java.util.HashMap

java.util.LinkedHashMap

java.util.TreeMap

java.util.IdentityHashMap

**Ответ:** java.util.LinkedHashMap

**Вопрос 13** **Какие реализации коллекций являются синхронизированными? (несколько вариантов)**

Vector

Hashtable

ArrayList

LinkedList

HashSet

TreeSet

HashMap

PriorutyOueue

Stack

**Ответ:** Vector   
Hashtable   
Stack

**Вопрос 14** **КАРТИНКА С ЗАДАНИЕМ НЕ ОТОБРАЖАЕТСЯ!** **Что выведет программа на консоль?**

false, true, false

false, true, true

true, true, true

false, false, false

false, false, false

**Ответ:** false, true, false

**Вопрос 15** **В каком классе содержатся статические методы для работы с коллекциями?**

Collections

Collection

Arrays

Lists

**Ответ:** Collections