Java-викторина

Вам необходимо создать программу, которая задает пользователю вопросы, запоминает полученные ответы и выводит отчет на какие вопросы пользователь ответил верно, а в каких ошибся. Правильный ответ всегда один.

Для этого создай класс Question который содержит в качестве параметров текс вопроса, список вариантами ответа и порядковый номер правильного ответа. В main создайте список вопросов и заполните его приложенными вопросами.

Создайте класс Answer который содержит в качестве параметров Question и номер полученного от слушателя ответа. Переопределите метод toString в следующей форме:

Вопрос \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Ваш ответ: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Правильный ответ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

В ходе работы программа должна спрашивать вопросы, а полученный ответ записывать в список объектов Answer. После чего вывести итоговый результат, например так “Вы ответили на 3 из 5 вопросов. Вы ошиблись в следующих вопросах:” далее список тех вопросов на которые пользователь ответ неправильно

ВОПРОСЫ:

Что такое конструктор у класса?

1. метод, который вызывается при создании экземпляра объекта;
2. специальная переменная класса;
3. объект класса;

Если у класса в теле не объявлен конструктор тогда

1. у данного класса автоматически создается конструктор по умолчанию;
2. нельзя создать объект этого класса;
3. код не скомпилируется;

Сколько конструкторов может быть у класса?

1. неограниченное количество;
2. только один;
3. не более пяти;

Переменные в классе инициализируется

1. в порядке их объявления;
2. все одновременно;
3. в случайном порядке;

Для каких целей служат методы get и set

1. чтобы другие классы могли корректно получать или менять данные внутри объектов вашего класса;
2. это специальные конструкторы класса;