

## Quizzies

Aktuelle Punktzahl: 0 / 17

Beantwortet: 0 / 18

Eine HashMap bildet Schlüssel auf Werte ab. Pro Schlüssel können mehrere Werte gespeichert werden.

☒ Trifft nicht zu.☐ Trifft zu.

➔ 1 Punkt

Quizzies

Test beenden

Test unterbrechen

Aktuelle Punktzahl: 1 / 17

Beantwortet: 1 / 18

Welche der folgenden Definitionen ist korrekt und eignet sich zum Speichern der Personalien aller Schweizer Bürger? Personalien sei eine Klasse, um die Personalien einer Person zu modellieren.

☐ HashMap<Personalien> schweizerBuerger;☐ // Schluessel = "Vorname, Nachname, AHV Nr.", Wert: Personalien  
HashMap<String, String> schweizerBuerger;☒ // Schluessel = "AHV-Nummer"  
HashMap<String, Personalien> schweizerBuerger;☐ // Schluessel = "Vorname, Nachname"  
HashMap<String, Personalien> schweizerBuerger;

➔ 1 Punkt

Quizzies

Test beenden

Test unterbrechen

Aktuelle Punktzahl: 2 / 17

Beantwortet: 2 / 18

Was ist der Inhalt der Map nach dem Ausführen des folgende Codes:

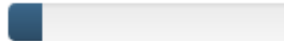
```
HashMap<String, String> woerterbuch = new HashMap<String, String>();  
  
woerterbuch.put("Sammlung", "Collection");  
  
woerterbuch.put("Konstruktor", "???");  
  
woerterbuch.put("Konstruktor", "Constructor");  
  
woerterbuch.put("gib", "get");
```

☒ ("Sammlung", "Collection"), ("Konstruktor", "Constructor"), ("gib", "get")☒ ("Sammlung", "Collection"), ("Konstruktor", "???"), ("Konstruktor", "Constructor"), ("gib", "get")☐ Elemente werden über die Methode add() in eine Map eingefügt. Der Code ist folglich falsch.

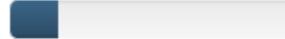
➔ 0 Punkte

## Quizzies

Aktuelle Punktzahl: 2 / 17



Beantwortet: 3 / 18



Wie viele Elemente sind nach dem Ausführen des folgenden Codes in der Sammlung enthalten?

```
HashSet<String> woerter = new HashSet<String>();  
woerter.add(new String("Hase"));  
woerter.add(new String("Frosch"));  
woerter.add(new String("Hase"));  
woerter.add(new String("Elefant"));
```

keine Duplikate

☐ 4

☒ 3

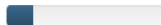
☐ 2

→ 1 Punkt

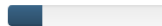
Quizzies

Test beenden

Aktuelle Punktzahl: 3 / 17



Beantwortet: 4 / 18



Sie wollen folgende Aufgaben erledigen:

- A) Ein Synonymwörterbuch speichern
- B) Den Spielzustand eines Schachspiels speichern
- C) Die Zutaten für ein Kochrezept speichern
- D) Herausfinden, ob ein eingegebenes Befehlswort ein gültiges Befehlswort ist

Welche der folgenden Antworten passt am besten, um diese Anforderungen zu erfüllen? Wenn sich mehrere Antworten gleich gut eignen, so kreuzen Sie alle geeigneten Antworten an.

☐ A) HashMap<String, ArrayList<String>> synonymWoerterbuch;

B) ArrayList<Schachfigur> schachbrett;

C) HashSet<Zutat> zutaten;

D) ArrayList<String> erlaubteBefehle;

☒ A) HashMap<String, ArrayList<String>> synonymWoerterbuch;

B) Schachfigur [ ][ ] schachbrett;

C) ArrayList<Zutat> zutaten;

D) HashSet<String> erlaubteBefehle;

☒ A) HashMap<String, String> synonymWoerterbuch;

B) Schachfigur [ ][ ] schachbrett;

C) ArrayList<Zutat> zutaten;

D) HashMap<String, String> erlaubteBefehle;

→ 0 Punkte

## Quizzies

Aktuelle Punktzahl: 3 / 17

Beantwortet: 5 / 18

Wie viele Elemente sind im Array lebensweisheitWoerter enthalten?

```
String lebensweisheit = "Programmieren_macht_Spass!";  
String[] lebensweisheitWoerter = lebensweisheit.split("_");
```

☒ 3

☐ 2

☐ 4

→ 1 Punkt

## Quizzies

Aktuelle Punktzahl: 4 / 17

Beantwortet: 6 / 18

Wie lautet die Ausgabe des folgenden Codes?

```
String lebensweisheit = "Programmieren_macht_Spass!";  
String[] lebensweisheitWoerter = lebensweisheit.split("_");  
for (int i = 0; i < lebensweisheitWoerter.length; i++) {  
    System.out.println("'" + lebensweisheitWoerter[i] + "'");  
}
```

☒ 'Programmieren'  
'macht'  
"  
'Spass!'

☐ ''  
''  
''  
''  
''

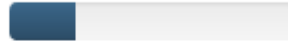
☒ 'Programmieren'  
'macht'  
'Spass!'

→ 0 Punkte

- Korrekt wäre A, da es zwei \_ hat

## Quizzies

Aktuelle Punktzahl: 4 / 17



Beantwortet: 7 / 18



Dokumentieren erzeugt hohe Kosten und kaum einen Nutzen.

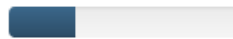
☒ Nein

☐ Ja

➔ 1 Punkt

[Quizzies](#)

Aktuelle Punktzahl: 5 / 17



Beantwortet: 8 / 18



Ziel des Dokumentierens von Schnittstellen ist, dass man eine Klasse verwenden kann ohne deren Implementierung zu lesen.

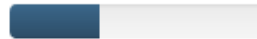
☒ Ja

☐ Nein

➔ 1 Punkt

[Quizzies](#)

Aktuelle Punktzahl: 6 / 17



Beantwortet: 9 / 18



Bei javadoc handelt es sich um ein Werkzeug zum Erzeugen von Schnittstellenbeschreibungen aus Quelltexten.

☒ Ja

☐ Nein

➔ 1 Punkt

## Quizzies

Aktuelle Punktzahl: 7 / 17



Beantwortet: 10 / 18



Die Dokumentation einer Klasse sollte mindestens die folgenden Punkte enthalten:

- Den Klassennamen
- Einen Kommentar, der den allgemeinen Zweck und die Eigenschaft der Klasse beschreibt
- Eine Versionsnummer
- Den (oder die) Autorennamen
- Eine Dokumentation für jeden Konstruktor und jede Methode (mindestens für die, die public sind)

☐ Nein

☒ Ja

➔ 1 Punkt

## Quizzies

Aktuelle Punktzahl: 8 / 17



Beantwortet: 11 / 18



Mit public Deklariertes kann überall in einem Java Programm verwendet (aufgerufen, zugegriffen) werden.

☒ Ja

☐ Nein

➔ 1 Punkt

## Quizzies

Aktuelle Punktzahl: 9 / 17



Beantwortet: 12 / 18



Mit private Deklariertes kann nur innerhalb der Klasse bzw. einer Instanz der Klasse verwendet werden.

☐ Nein

☒ Ja

➔ 1 Punkt

## Quizzies

Test beenden

Test unterbr

Aktuelle Punktzahl: 10 / 17



Beantwortet: 13 / 18



Private Methoden werden unter anderem verwendet, um identische Operationen, welche an mehreren Stellen im Code der Klasse ausgeführt werden, zu zentralisieren. Dadurch kann Codeduplizierung vermieden werden und die Wartbarkeit verbessert werden.

☐ Nein

☒ Ja

➔ 1 Punkt

## Quizzies

Aktuelle Punktzahl: 11 / 17



Beantwortet: 14 / 18



Wie lauten die beiden Prinzipien des Geheimnisprinzips?

- ☒ Keine Kenntnis über Interna benötigen  
Keine Kenntnis über Interna erlauben
- ☐ Keine Kenntnis über Interna benötigen  
Kenntnis über Interna erlauben
- ☐ Kenntnis über Interna benötigen  
Keine Kenntnis über Interna erlauben

➔ 1 Punkt

Quizzies

Test beenden

Test unterbre

Aktuelle Punktzahl: 12 / 17



Beantwortet: 15 / 18



Das Geheimnisprinzip besagt, dass die internen Details der Implementierung einer Klasse vor anderen Klassen verborgen sein sollten. Dies unterstützt eine bessere Modularisierung von Anwendungen.

- ☐ Trifft nicht zu
- ☒ Trifft zu

➔ 1 Punkt

## Quizzies

Aktuelle Punktzahl: 13 / 17



Beantwortet: 16 / 18



Gegeben sei die Klasse Ball:

```
public class Ball {  
    public Color grundfarbe;  
    public static Color farbtupfer;  
}
```

Wie ist die Farbbelegung der Ball-Objekte ball1 und ball2 nach dem Aufruf des folgende Codes:

```
ball1.grundfarbe = Color.GREEN;  
ball1.farbtupfer = Color.GRAY;  
ball2.grundfarbe = Color.YELLOW;  
ball2.farbtupfer = Color.PINK;
```

☒ ball1

Grundfarbe: GREEN  
Farbtupfer: PINK

ball2

Grundfarbe: YELLOW  
Farbtupfer: PINK

☐ ball1

Grundfarbe: YELLOW  
Farbtupfer: GRAY

ball2

Grundfarbe: YELLOW  
Farbtupfer: PINK

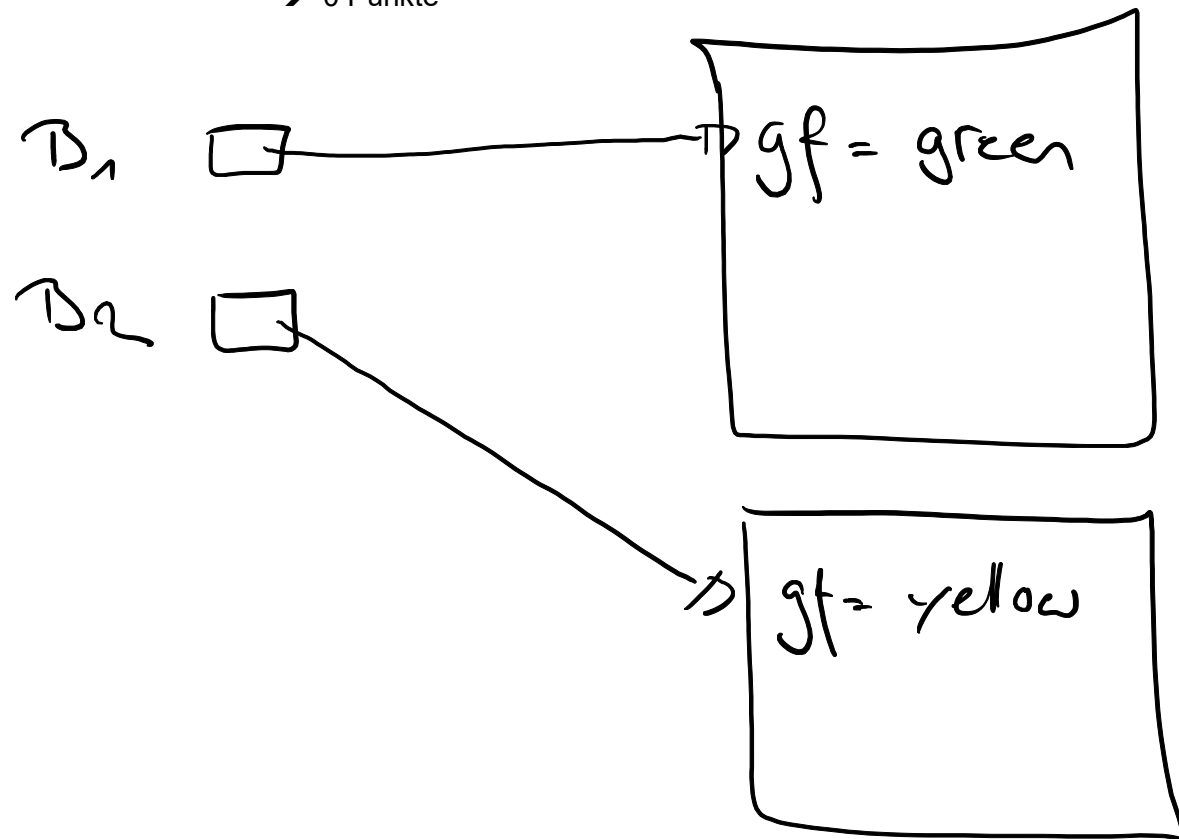
☒ ball1

Grundfarbe: GREEN  
Farbtupfer: GRAY

ball2

Grundfarbe: YELLOW  
Farbtupfer: PINK

→ 0 Punkte



for stopper: ~~grey~~  
Pink