

Quizzies

[Test beenden](#)[Test unterbrechen](#)

Aktuelle Punktzahl: 0 / 15

Beantwortet: 0 / 16

Welche Aussagen zu den Begriffen Abstraktion und Modularisierung sind korrekt?

- ☒ Mit Modularisierung lassen sich komplexe Probleme in verständliche Teilprobleme aufteilen.
- ☐ Abstraktion bedeutet, dass die Implementierung einer Klasse so abstrakt ist, dass man sie kaum verstehen kann.
- ☐ Abstraktion und Modularisierung findet man nur in der Informatik.
- ☒ Abstraktion bedeutet, Details, wie z.B. die Interna einer Methode, also wie genau eine Methode implementiert ist, zu ignorieren. Die Interna sind für die Benutzung der Methode nicht relevant.
- ☒ Modularisierung bedeutet, dass man ein Programm in einzelne Komponenten aufteilt.

[Antwort speichern](#)[^ nach oben](#)

➔ 1 Punkt

Quizzies

[Test beenden](#)[Test unterbrechen](#)

Aktuelle Punktzahl: 1 / 15

Beantwortet: 1 / 16

Welche Aussagen bezüglich Modularisierung - dem Aufteilen eines Programms auf verschiedene Objekte - sind korrekt?

- ☐ Modularisierung ist zwar für Programmieranfänger gut, mit zunehmender Erfahrung wird man das aber immer weniger brauchen.
- ☐ Das Uhrenbeispiel im Lehrbuch geht eigentlich noch zu wenig weit. Man sollte die Klasse Nummernanzeige noch weiter aufteilen, dass für jede Methode eine separate Klasse verwendet wird. Dadurch wird die Übersichtlichkeit und Wiederverwendbarkeit maximiert.
- ☒ Modularisierung ist ein ganz wichtiges Konzept der Programmierung und bietet viele Vorteile: Übersichtlichkeit, bessere Testbarkeit, bessere Wartbarkeit, Wiederverwendbarkeit.
- ☐ Man sollte erst dann modularisieren, wenn man den Überblick verliert.

[Antwort speichern](#)[^ nach oben](#)

➔ 1 Punkt

Quizzies

[Test beenden](#)[Test unterbrechen](#)

Aktuelle Punktzahl: 2 / 15

Beantwortet: 2 / 16

Welche Aussagen bezüglich Klassendiagrammen und Objektdiagrammen sind korrekt?

- ☒ Unterschiedliche Ausführungen desselben Programms können zu verschiedenen Objektdiagrammen führen.
- ☐ In einem Klassendiagramm kann dieselbe Klasse mehrere Male dargestellt werden.
- ☒ Ein Klassendiagramm ist eine statische und ein Objektdiagramm eine dynamische Sicht eines Programms.
- ☐ Ein Klassendiagramm ist eine dynamische und ein Objektdiagramm eine statische Sicht eines Programms.
- ☐ Beim von BlueJ im Hauptfenster angezeigten Diagramm handelt es sich um ein Objektdiagramm.

[Antwort speichern](#)[^ nach oben](#)

➔ 1 Punkt

Quizzies

[Test beenden](#)[Test unterbrechen](#)

Aktuelle Punktzahl: 3 / 15

Beantwortet: 3 / 16

Ein Programm besteht aus den Klassen Haus, Fenster und Tuer. Zur Laufzeit bestehen 2 Objekte vom Typ Haus mit je 2 Türen und 8 Fenstern. Wieviele Klassen beinhaltet das Klassendiagramm?

- ☐ 22
- ☒ 3
- ☐ 11
- ☐ Das kann man nicht eindeutig beantworten.

[Antwort speichern](#)[^ nach oben](#)

➔ 1 Punkt

Quizzies

[Test beenden](#)[Test unterbrechen](#)

Aktuelle Punktzahl: 4 / 15

Beantwortet: 4 / 16

Eine Klasse definiert einen neuen Typ (Datentyp). In welchen der folgenden Fälle können Sie diesen Typ (den Klassennamen) verwenden?

- ☒ Parameter
- ☒ Lokale Variable
- ☒ Datenfeld
- ☒ Ergebnistyp

Antwort speichern

[nach oben](#)

➔ 0 Punkt

Quizzies

[Test beenden](#)[Test unterbrechen](#)

Aktuelle Punktzahl: 4 / 15

Beantwortet: 5 / 16

Welche der folgenden Typen sind primitive Typen?

- ☒ double
- ☒ boolean
- ☐ System
- ☐ string
- ☒ long
- ☐ String

Antwort speichern

[nach oben](#)

➔ 1 Punkt

Quizzies

[Test beenden](#)[Test unterbrechen](#)

Aktuelle Punktzahl: 5 / 15

Beantwortet: 6 / 16

Welche Aussagen zu primitiven Typen und Objekttypen sind korrekt?

- ☒ Variablen von primitiven Typen speichern direkt den Wert.
- ☒ Variablen von Objekttypen speichern eine Referenz auf ein Objekt.
- ☒ Primitive Typen haben keine Methoden.

Antwort speichern

[nach oben](#)

➔ 0 Punkte (alle drei sind korrekt)

Quizzies

[Test beenden](#)[Test unterbrechen](#)

Aktuelle Punktzahl: 5 / 15

Beantwortet: 7 / 16

Das Datenfeld `zaehler` sei zu Beginn auf 1. Die folgende Methode soll den Zähler um 1 erhöhen. Erreicht der Zähler den Wert 100, so soll er auf 1 zurückgesetzt werden und GOOOOONGGG soll ausgegeben werden. Funktioniert die Methode korrekt?

```
public void erhoehenGong()
{
    zaehler = (zaehler + 1) % 100;
    if (zaehler == 1) {
        System.out.println("GOOOOONGGG");
    }
}
```

☐ Ja☒ Nein[Antwort speichern](#)[^ nach oben](#)

➔ 1 Punkt

Quizzies

[Test beenden](#)[Test unterbrechen](#)

Aktuelle Punktzahl: 6 / 15

Beantwortet: 8 / 16

Ein logischer Ausdruck soll true sein, wenn entweder a oder b true ist. Sind beide true oder beide false, so soll der Ausdruck false sein. Dieses Verhalten entspricht der XOR-Operation. Welche der folgenden Ausdrücke erfüllen dies?

☒ (a && !b) || (!a && b)☐ (a || !b) && (!a || b)☐ !(a && !b) || (!a && b)[Antwort speichern](#)[^ nach oben](#)

➔ 1 Punkt

Quizzies

[Test beenden](#)[Test unterbrechen](#)

Aktuelle Punktzahl: 7 / 15

Beantwortet: 9 / 16

Wird in einer Methode oder einem Konstruktor `this` verwendet, dann bezieht sich `this` auf das aktuelle Objekt (man kann auch sagen, `this` ist eine Referenz auf das aktuelle Objekt). Ist das korrekt?

☐ Nein, etwas anderes☒ Ja☐ Nein, `this` bezieht sich auf die Klasse[Antwort speichern](#)[^ nach oben](#)

➔ 1 Punkt

Quizzies

Test beenden

Test unterbrechen

Aktuelle Punktzahl: 8 / 15

Beantwortet: 10 / 16

Betrachten Sie folgende Methode in einer Klasse Tank. Die Klasse hat ein Datenfeld tankInhalt vom Typ int.

```
public void setzeTankInhalt(int tankInhalt)
{
    this.tankInhalt = tankInhalt;
}
```

Entspricht dies gutem Programmierstil?

- ☐ Nein, das ist nicht nur schlechter Stil sondern ergibt sogar einen Kompilierfehler.
- ☒ Ja, denn der Name tankInhalt ist so prägnant, dass man ihn am besten auch für die lokale Variable verwendet.
- ☐ Nein, man sollte für Parameter immer andere Namen als für Datenfelder verwenden.

Antwort speichern

⬆ nach oben

➔ 1 Punkt

Quizzies

Test beenden

Test unterbrechen

Aktuelle Punktzahl: 9 / 15

Beantwortet: 11 / 16

Gegeben sei eine Klasse A mit den Methoden `berechneFlaeche()` und `gibLaenge()`. In `berechneFlaeche()` soll `gibLaenge()` aufgerufen werden. Welche der folgenden Aufrufe bez. Antworten sind in diesem Zusammenhang korrekt?

- ☒ `gibLaenge()`
- ☒ `this.gibLaenge()`
- ☐ Das geht gar nicht, denn es können nur Methoden anderer Klassen aufgerufen werden.

Antwort speichern

⬆ nach oben

➔ 0 Punkte

Quizzies

Test beenden

Test unterbrechen

Aktuelle Punktzahl: 9 / 15

Beantwortet: 12 / 16

Wenn ein Objekt a ein anderes Objekt b erzeugt, dann kann Objekt a in jedem Fall sämtliche Methoden von b aufrufen. Stimmt das?

- ☐ Ja
- ☒ Nein

Antwort speichern

⬆ nach oben

➔ 1 Punkt

Quizzies

Test beenden

Test unterbrechen

Aktuelle Punktzahl: 10 / 15

Beantwortet: 13 / 16

Eine Klasse kann mehrere Konstruktoren haben. Unter welcher Voraussetzung (oder welchen Voraussetzungen) ist dies möglich?

- ☐ Die Konstruktoren müssen verschiedene Parameternamen haben.
- ☒ Die Konstruktoren müssen sich durch die Typen der Parameter unterscheiden lassen (verschiedene Typen, unterschiedliche Anzahl oder unterschiedliche Reihenfolge).
- ☐ Die Konstruktoren müssen alle verschiedene Namen haben.
- ☐ Die Konstruktoren haben verschiedene Ergebnistypen.

Antwort speichern

⬆ nach oben

➔ 1 Punkt

Quizzes

[Test beenden](#)[Test unterbrechen](#)

Aktuelle Punktzahl: 11 / 15

Beantwortet: 14 / 16

Methoden können public oder private sein. Wir betrachten ein Objekt a der Klasse A und ein Objekt b der Klasse B. Kreuzen Sie in diesem Zusammenhang die richtigen Aussagen an.

- ☐ a kann eine private Methode von b aufrufen.
- ☒ a kann eine eigene private Methode aufrufen.
- ☐ a kann eigene public Methoden nicht aufrufen, weil public "nur sichtbar nach aussen" bedeutet.
- ☒ a kann eine public Methode von b aufrufen.

[Antwort speichern](#)[⬆ nach oben](#)

➔ 1 Punkt

Quizzies

Aktuelle Punktzahl: 12 / 15



Beantwortung der Fragen wurde abgeschlossen.

Detaillierte Resultate

Testperson: Pascal Brunner

Institution: zhaw.ch

Identifikator (Matrikelnummer): 17653924

Start Datum: 2017-09-27 Zeit: 21:40:22

Stop Datum: 2017-09-27 Zeit: 22:16:02

Assessmentübersicht

Assessment Quizzies

Dauer: 0 Tage 0 Stunden 35 Minuten 40 Sekunden

Total verfügbare Fragen 16

Anzahl präsentierte Fragen 16

Anzahl versuchte Fragen 16

Punkteresultat



Erreichte Punktzahl 12

Max. Punktzahl 15

Benötigte Punktzahl 10.5