TEST REPASO

1. Sobre unha subclase é correcto afirmar que:
2. Ten menos atributos que a superclase
3. Ten menos membros que a superclase
4. Herda os membros non privados da superclase
5. Herda todos os membros da superclase
6. En relación cas clases abstractas é correctosinalar que:
7. Implementan todos os métodos
8. Non implementan ningún método
9. Non teñen atributos
10. Teñen algún método abstracto
11. En qué consiste a sustitución ou overriding.?
12. En sustituir un método herdado por outro implementado na propia clase
13. En sustituir un atributo por outro do mesmo nome
14. En sustituir unha clase por unha subclase
15. En sustituir un valor dunha variable por outro
16. Sobre a clase Object e certo indicar que :
17. É abstracta
18. Herda de todas as demais
19. Ten todos os métodos abstractos
20. É superclase de todas as demais clases.
21. Unha clase pode herdar :
22. Dunha clase
23. De dúas clases
24. De todas as clases que queiramos
25. Só da clase Object
26. Cal das seguintes afirmacións sobre o método equals é correcto.?
27. Hai que implementalo , xa que é abstracto
28. Serve para comparar só obxectos da clase Object
29. Herdase de Object , pero debemos implementalo o definilo nunha clase
30. Non hai que implementalo , xa que se herda de Object .
31. Cal das seguintes afirmacións sobre o método toString é correcta .?
32. Serve para amosar a informormación que nos interesa dun obxecto
33. Convirte automáticamente un obxecto nunha cadea
34. Encadea varios obxectos
35. É un método abstracto de Object que temos que implementar
36. As clases anónimas :
37. Serven para crear atributos sen nome
38. Serven para implementar métodos privados
39. Empréganse para herdar de varias clases
40. É unha clase, sen nome, na que se implementan os métodos da interfaz que nos interesa .
41. Unha clase contedora de alto nivel é :
42. Un JPanel
43. Un JFrame
44. Un JButton
45. Ningún dos anteriores
46. Nunha GUI .Para que unha componente ( por exemplo un botón ) realice unha acción:
47. Debemos asociar o botón con un escoitador específico para que o programa execute o método correspondente
48. O botón debe estar relacionado, por herdanza con unha clase
49. Non fai falla asociar o botón con nada. Xa ten vida de por sí
50. Todas son certas