Тест 1

* Разработчик - это…
* компьютер, который контролирует выполнение кода.
* кто-то, кто пишет код на любом языке программирования.
* тот, кто вносит изменения в написанный код.
* Кто такой Джеймс Гослинг?
* Телезвезда.
* Автор объектно-ориентированного языка программирования.
* Генеральный директор корпорации Oracle.
* Компьютерная программа - это…
* комбинация данных.
* комбинация компьютерных инструкций и данных.
* правила компьютера.
* Алгоритм - это…
* то, что делает компьютер.
* конечный набор четко определенных правил.
* слово из Википедии.
* JVM…
* позволяет запускать Java-программы на любом устройстве.
* это набор инструментов разработчика Java.
* управляет и оптимизирует программную память.
* компилятор, который преобразует код Java в байт-код.
* Класс в Java - это…
* шаблон для создания объекта.
* шаблон для создания метода.
* что-то, чему мы не научились.
* то, что мы запускаем, когда пишем в консоли '-java Class.'
* Выберите типы переменных в Java:
* Локальные переменные
* Переменные константы
* Частные переменные
* Переменные экземпляра
* Статические переменные
* Выберите примитивные типы данных в Java:
* Boolean
* long
* Object
* int
* Cat
* char
* String
* Математическая операция в Java 44 / 33 = ?
* 33
* 44
* 0
* 0.15637
* 1
* 1.0
* Математическая операция в Java 44 % 33 = ?
* 33
* 1
* 11
* 0.11
* 1.0
* Какой тип данных самый большой?
* boolean
* int
* long
* char
* Строка - это…
* массив символов
* тип данных
* объект
* класс в Java
* все вышеперечисленное
* Объект - это..
* класс
* метод
* программа
* алгоритм
* Как передается тип int в Java?
* по ссылке
* по типу
* по значению
* по Wi-Fi
* через Интернет
* Что это за система счисления? -> 888
* Octo
* Decimal
* Binary
* Hex
* Выберите правильное имя класса (в соответствии с соглашениями):
* Student
* \_Student
* studentRun
* RunStudent
* S
* STUDENT\_RUN
* 123Student
* Выберите правильное имя метода (в соответствии с соглашениями):
* Student
* \_student
* runStudent
* run\_student
* RunStudent
* run
* Модификаторы доступа в Java…
* public.
* private.
* final.
* static.
* Что верно для статических переменных?
* единственная копия
* много копий
* доступ через имя класса
* изменения не отражаются
* Выберите явное преобразование типа (сужение):
* int -> long
* long -> int
* double -> byte
* float -> int
* "I am doing a test".charAt(3);
* " " (space)
* a
* m
* d
* "I am doing a test".substring(3, 6);
* md
* m
* am d
* am
* m d
* I am doing a test
* Что может произойти при вызове метода?
* метод достигает оператора возврата (return)
* метод не достигает оператора возврата
* ничего не случится
* что-то плохое происходит внутри программы
* метод вызовет исключение
* Выберите, какой метод будет точкой входа?
* 
* 
* 
* 
* Что напечатает этот метод?



* java.lang.ArithmeticException
* 1
* 0
* 1.0
* 2.0
* 0.0
* - 1.0
* complete nonsense, it won't work