

Frage 1

Richtig

Erreichte Punkte 1,00 von 1,00

🚩 Frage markieren

Wahr oder Falsch?

Durch das Verbergen der internen Datenstruktur eines Objekts steigt die Übersichtlichkeit, da die Außenwelt nur die Schnittstelle des Objekts kennen muss.

Bitte wählen Sie eine Antwort:

☒ Wahr ✓

☐ Falsch

Die richtige Antwort ist 'Wahr'.

Frage 2

Richtig

Erreichte Punkte 2,00 von 2,00

🚩 Frage markieren

Die Klasse „Fahrrad“ hat die Attribute „groesse“ (Datentyp int) und „hersteller“ (Datentyp String).
Wie lautet der **Methodenkopf** des vollparametrisierten Konstruktors?

Antwort: ✓

Die richtige Antwort ist: public Fahrrad(int groesse, String hersteller)

Frage 3

Richtig

Erreichte Punkte 1,00 von 1,00

🚩 Frage markieren

Welche Verwaltungsmethode bzw. welcher Konstruktor liefert in jedem Fall einen **Rückgabewert**?

Wählen Sie eine Antwort:

☐ parametrisierter Konstruktor

☐ „Setter“

☒ „Getter“ ✓

☐ parameterloser Konstruktor

Die richtige Antwort ist: „Getter“

Frage 4

Falsch

Erreichte Punkte 0,00 von 1,00

🚩 Frage markieren

Wahr oder Falsch?

Realisiert ein Objekt das Geheimnisprinzip, kann man die Struktur seiner Daten ohne Einfluss auf seine Kommunikation mit der Außenwelt ändern.

Bitte wählen Sie eine Antwort:

☐ Wahr

☒ Falsch ✗

Diese Behauptung ist wahr, da der Außenwelt nur die öffentlichen Methoden des Objekts bekannt sind.

Die richtige Antwort ist: Sprachen: en, de, 'Yahoo', K, E, ... 🔍
nichtig

Frage 5

Teilweise richtig

Erreichte Punkte 1,33 von 2,00

🚩 Frage markieren

Kreuzen Sie die richtigen Aussagen an.

☒ Der Name des Konstruktors ist identisch mit dem Namen der Klasse. ✓

☐ Jede Klasse verfügt über genau einen Konstruktor.

☐ Ein Konstruktor muss sich nicht auf die Initialisierung von Attributen beschränken

☒ Der Standardkonstruktor initialisiert alle Attribute des Objekts mit 0 bzw. *null*. ✓

☒ Eine Konstruktor-Methode kann keine Übergabeparameter enthalten. ✓

☒ Eine Konstruktor-Methode kann keinen Wert zurückgeben. ✗

Die Antwort ist teilweise richtig.

Sie haben zu viele Optionen gewählt.

Die richtigen Antworten sind:

Der Name des Konstruktors ist identisch mit dem Namen der Klasse.,

Eine Konstruktor-Methode kann keine Übergabeparameter enthalten.,

Der Standardkonstruktor initialisiert alle Attribute des Objekts mit 0 bzw. *null*.

Frage **6**

Richtig

Erreichte Punkte 1,00 von 1,00

🚩 Frage markieren

Welche Methode bzw. welcher Konstruktor hat mindestens einen **Parameter**?

Wählen Sie eine Antwort:

- ☐ parameterloser Konstruktor
- ☐ „Getter“ (Get-Methode)
- ☒ „Setter“ (Set-Methode) ✓

Die richtige Antwort ist: „Setter“ (Set-Methode)

Frage **7**

Richtig

Erreichte Punkte 1,00 von 1,00

🚩 Frage markieren

Wahr oder Falsch?

Eine Klasse definiert für eine Sammlung von Objekten deren Attribute und Methoden.

Bitte wählen Sie eine Antwort:

- ☒ Wahr ✓
- ☐ Falsch

Die richtige Antwort ist 'Wahr'.

Frage **8**

Richtig

Erreichte Punkte 1,00 von 1,00

🚩 Frage markieren

Wahr oder Falsch?

Von einer Klasse können beliebig viele Objekte erzeugt werden.

Bitte wählen Sie eine Antwort:

- ☒ Wahr ✓
- ☐ Falsch

Die richtige Antwort ist 'Wahr'.

Frage **9**

Richtig

Erreichte Punkte 1,00 von 1,00

🚩 Frage markieren

Welche Aussage zu **Attributen** ist richtig?

Wählen Sie eine Antwort:

- ☐ Mehr als 15 Attribute ist nicht erlaubt.
- ☒ Attribute sind vergleichbar mit Variablen ✓
- ☐ Ein Attribut kann mehrere Datentypen haben.

Die richtige Antwort ist: Attribute sind vergleichbar mit Variablen

Frage **10**

Richtig

Erreichte Punkte 1,00 von 1,00

🚩 Frage markieren

Wozu dienen **Konstrukturen**?

Wählen Sie eine Antwort:

- ☐ Um ein Klasse deklarieren zu können
- ☐ Um eine Vererbungshierarchie zu ermöglichen
- ☐ Um eine Klasse zu initialisieren
- ☒ Um ein Objekt zu initialisieren ✓

Die richtige Antwort ist: Um ein Objekt zu initialisieren

Frage **11**

Richtig

Erreichte Punkte 3.00 von 3.00

🚩 Frage markieren

Die Klasse „Reisebuero“ hat u.a. das Attribut „anzahlKunden“ vom Datentyp „int“. Wie lautet der vollständige Quelltext der „**Setter**“-**Verwaltungsmethode**?

```
public void setAnzahlKunden(int anzahlKunden) {  
    this.anzahlKunden = anzahlKunden;  
}
```

Kommentar:

Frage **12**


Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

🚩 Frage markieren

Wahr oder Falsch?
Um ein Objekt zu erzeugen benötigt eine Klasse eine Konstruktor-Methode.

Bitte wählen Sie eine Antwort:

☒ Wahr 

☐ Falsch

Die richtige Antwort ist 'Wahr'.


Frage **13**

Richtig

Erreichte Punkte 2.00 von 2.00

🚩 Frage markieren

Wie lautet die Quelltextzeile im Anwendungsprogramm zum **Erzeugen eines Objektes** Fahrrad „meinFahrrad“ mit der Größe 28 Zoll und dem Hersteller MiFa?

Antwort: 

Die richtige Antwort ist: Fahrrad meinFahrrad = new Fahrrad(28, "MiFa");

Frage **14**


Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

🚩 Frage markieren

Welche Aussage über **Klassen** ist richtig?

Wählen Sie eine Antwort:

☒ Eine Klasse ist der Bauplan für Objekte 

☐ Eine Klasse ist die Summe der Objekte

☐ Eine Klasse ist in einem bestimmten Zustand

☐ Eine Klasse hat immer Attribute

Die richtige Antwort ist: Eine Klasse ist der Bauplan für Objekte

Frage **15**

Richtig

Erreichte
Punkte 1,00
von 1,00

🚩 Frage
markieren

Wozu braucht man die **Verwaltungsmethoden** („Setter“ und „Getter“)?

Wählen Sie eine Antwort:

- ☐ Weil die Attribute öffentlich sind
- ☐ Weil die Methoden öffentlich sind
- ☒ Um auf die gekapselten Attribute zugreifen zu können ✓
- ☐ Weil diese immer deklariert werden müssen

Die richtige Antwort ist: Um auf die gekapselten Attribute zugreifen zu können

Überprüfung beenden