

```
byte b2 = (int)((byte)255);
```

Je hodnota b2 rovna hodnotě 255 ?

Pozn: Předpokládejme, že je potlačena kontrola přetečení.

Pravda

**Nepravda**

Jazyk Java je objektově-orientovaný programovacím jazykem. Typový systém jazyka (platformy) je postaven na hierarchii tříd.

Jak se jmenuje nejvyšší třída?

**Object**

Jaké jsou možnosti spojování textů (řetězců)?

**a. Pomocí operátoru +**

**b. Pomocí metody třídy String, metody určené pro spojování textů.**

c. Texty nelze spojovat.

**d. Pomocí formátování textu s využitím formátovacího řetězce.**

**e. S využitím třídy StringBuilder.**

Je uvedený zápis příkazu správně?

```
float cislo = 25.12;
```

Pravda

**Nepravda**

Je uvedený zápis příkazu správně?

```
double cislo = 25.12;
```

**pravda**

nepravda

Konstatní text se zapisuje do .... ?

a. uvozovek, "texttexttext"

b. počátečního < a koncového > tagu, <texttexttext>

c. apostrofů, 'texttexttext'

Napište příkaz (!) pro deklaraci textové proměnné pojmenované text.

String text;

byte b1 = 125;

byte b2 = (byte)((int)b1);

Je hodnota b2 rovna hodnota b ?

Pravda

Nepravda

byte b2 = (byte)((int)255);

Je hodnota b2 rovna hodnotě b ?

Pozn: Předpokládejme, že je potlačena kontrola přetečení.

Pravda

Nepravda

Vyberte správné alternativy zápisu? Ty, které budou přeloženy překladačem jazyka a nebudou vyhodnoceny chybně.

a. float c;

c = 12.15;

b. double c;

c = 12.15;

c. float c = (float)12.15;

d. float c;

c = 12.15f;

e. float c = 12.15;

f. float c = 12.15f;

g. double c = 12.15;

Jak se jmenuje metoda, kterou lze eventuálně využít pro vytvoření kopie objektu? Uveďte pouze název metody, bez závorek, atp.

clone

Správné varianty zápisu kódu jsou:

a. byte cislo5 = (byte)20;

int cislo6 = cislo5;

b. int cislo3 = 20;

byte cislo4 = cislo3;

c. byte cislo2 = 20;

d. int cislo3 = 20;

byte cislo4 = (byte) cislo3;

e. byte cislo1 = (byte) 20;

Uvažujme definici třídy Data:

```
class Data {  
    int c;  
    public override Object clone() { ... }  
}
```

Jaká varianta zápisu je správná?

a. `Data d1 = new Data();`

`Data d2 = (Data) d1.clone();`

b. `Data d1 = new Data();`

`Data d2 = d1.clone();`

c. `Data d1 = new Data();`

`Data d2 = (Object) d1.clone();`

Jak se jmenuje metoda, kterou lze využít provedením při rušení objektu? Uveďte pouze název metody, bez závorek, atp.

`finalize`

Jak se jmenuje výjimka (exception) generována při konverzi řetězce na číselný údaj v případě špatného řetězce?

`NumberFormatException`

Jaké klíčové slovo je vyhrazeno pro definici konstanty?

`final`

Jaké metody jsou definovány na úrovni třídy Object?

- a. equals
- b. toString
- c. print a println
- d. compare
- e. hashCode
- f. clone
- g. read a readLine
- h. finalize

Vytvoření (získání) kopie objektu lze provést s využitím:

- a. Metody clone
- b. Kopírovacího konstrukturu.
- c. Metody finalize
- d. Metody copy
- e. Metody toString

Pro provolávání konstruktorů téže třídy se používá:

- a. this
- b. object
- c. Název třídy, protože konstruktor je pojmenován podle třídy.
- d. super

O metodě clone lze tvrdit:

- a. Je poděděna ze třídy Object.
- b. Je definována na úrovni třídy Object.
- c. Je předepsána rozhraním Cloneable.
- d. Metoda slouží k vytvoření kopie objektu.
- e. Taková metoda není připravena.

Slovo final lze použít

- a. u jakékoliv metody
- b. u konstruktorů
- c. u virtuálních metod
- d. slovo final nemá u metod využití

Je správně definice třídy C5?

```
interface I1 {  
    ...  
}
```

```
interface I2 {  
    ...  
}
```

```
public class C4 {  
    ...  
}
```

```
public class C5 extends C4 implements I1, I2 {  
    ...  
}
```

Pravda

Nepravda

Jaké je klíčové slovo pro označení dědičnosti v jazyce Java?

extends

Jaké je klíčové slovo, které se použije pro volání (přístup) metody rodiče?

super

Jsou dány definice tříd:

```
public class C1 {  
    private int a;  
    public C1() {  
        set_a(5);  
    }  
    public C1(int a) {  
        set_a(a);  
    }  
    public void set_a(int a) {  
        this.a = a;  
    }  
    public int get_a() {  
        return a;  
    }  
}  
  
public class C2 extends C1 {  
    public C2() {  
        System.out.print(get_a());  
        set_a(10);  
        System.out.print("'" + ":" + get_a());  
    }  
}
```

A použití:

```
public class Main {  
    public static void main(String[] args) {  
        C2 c2 = new C2();  
    }  
}
```

Co se zobrazí?

a. Nelze určit. Atribut a není inicializovaný.



b. 5:10

c. 10:10

Jaké je klíčové slovo pro označení rozhraní?

interface

```
interface I1 {
```

```
    ...
```

```
}
```

```
interface I2 {
```

```
    ...
```

```
}
```

```
public class C4 implements I1, I2 {
```

```
    ...
```

```
}
```

Pravda

Nepravda

Je správně uvedená definice třídy C3?

```
public class C1 {
```

```
    ...
```

```
}
```

```
public class C2 {
```

```
    ...
```

```
}
```

```
public class C3 extends C1, C2 {
```

```
    ...
```

```
}
```

Pravda

Nepravda

Jaké je klíčové slovo pro označení implementace rozhraní?

**implements**

Pro uvedenou definici tříd.

```
public class C1 {  
    private int a;  
    public C1() {  
        a = 5;  
    }  
    public C1(int a) {  
        this.a = a;  
    }  
    public int get_a() {  
        return a;  
    }  
}  
  
public class C2 extends C1 {  
}
```

a použití:

```
C2 c2 = new C2();
```

Jaká je hodnota zapsaná v atributu a ?

a. Hodnotu nelze určit, atribut není inicializovaný.

b. 0

**c. 5**

Jsou dány definice tříd:

```
public class C1 {  
    private int a;  
    public C1() {  
        set_a(5);  
    }  
    public C1(int a) {  
        set_a(a);  
    }  
    public void set_a(int a) {  
        this.a = a;  
    }  
    public int get_a() {  
        return a;  
    }  
}  
  
public class C2 extends C1 {  
    public C2() {  
        super(10);  
        System.out.print(get_a());  
        set_a(10);  
        System.out.print("'" + ":" + get_a());  
    }  
}
```

A použití:

```
public class Main {  
    public static void main(String[] args) {  
        C2 c2 = new C2();  
    }  
}
```

Co se zobrazí?

a. 5:10

b. 10:10

c. Nelze určit. Záleží na hodnotě neinicializovaného atributu.

Správný výraz pro získání počtu prvků obsažených v datové kolekci je:

```
public void x(ArrayList a) {
```

```
// .....
```

```
}
```

a. a.Length()

b. a.Length

c. a.size()

d. a.size

e. a.Size()

f. a.length()

g. a.length

h. a.Size

Výsledkem provedení příkazů bude:

```
void f(ArrayList a, ArrayList b, ArrayList c) {
```

```
    a.add(5);
```

```
    a.add(4);
```

```
    a.add(3);
```

```
    b.add(2);
```

```
    b.add(1);
```

```
    b.add(0);
```

```
    c.clear();
```

```
    c.addAll(a);
```

```
    c.addAll(b);
```

```
}
```

a. 5 4 3 2 1 0

b. 3 4 5 0 1 2

c. 0 1 2 3 4 5

d. 2 1 0 5 4 3

Napište příkaz(!), kterým se deklaruje pole čísel celých čísel a vytvoří pole o velikosti 5.

V zápisu dodržte standardní konvenci.

```
int[] císla = new int[5];
```

Vlastnost, která udává velikost pole (tedy počet prvků v poli) se jmenuje:

a. Size

b. length

c. size

d. Count

e. count

f. Length

Správná deklarace a vytvoření jednorozměrného pole je:

- a. `int[] a = new int[];`
- b. `int a[5];`
- c. `int a[] = new int[5];`
- d. `int[] a = new int[5];`

Je dán fragment kódu. Jaká bude hodnota proměnné `id` po provedení příkazů?

```
void f(Collection c) {  
    c.add(3);  
    c.add(2);  
    c.add(1);  
    c.clear();  
    c.add(5);  
    c.add(4);  
    c.add(3);  
    int id = c.indexOf(5);  
}
```

- a. 4
- b. -1
- c. 0
- d. nelze určit
- e. 3

Je dán fragment kódu, kde a je existující prázdná datová kolekce ArrayList:

```
a.add(5);  
a.add(4);  
a.add(3);  
int n = a.size();
```

Hodnota zapsaná v proměnné n je :

- a. Jiná hodnota.
- b. 2
- c. 3**
- d. 12

Jak se jmenuje výjimka (exception), která se generuje v případě přístupu prvku pole s indexem, který je mimo rozsah pole?

**ArrayIndexOutOfBoundsException**

Je dán fragment kódu. Hodnota proměnné id bude?

```
ArrayList a = ..... ;  
a.add(3);  
a.add(2);  
a.add(1);  
int id = a.indexOf(1);
```

- a. 3
- b. 1
- c. 2**
- d. 0

Jak se jmenuje metoda pro seřazení datové kolekce?

**sort**

Vyberte správné označení

```
button_ahoj.addActionListener(new ActionListener() {  
    @Override  
    public void actionPerformed(ActionEvent ae) {  
        label_pozdrav.setText("Ahoj!");  
    }  
});
```

a.

vytvoření komponenty

b. žádná z uvedených variant není správná

c. anonymní třída

d. registrace obslužné metody události

e. spuštění gui-aplikace

ActionListener je

a. třída

b. vizuální komponenta gui-aplikace

c. žádná z uvedených variant není správná

d. instance

e. rozhraní

Pro uvedenou komponentu a kód, napište příkaz, který se do komponenty zapíše text "Pocitej".

```
Button bt = new Button();
```

```
... ..
```

```
bt.setLabel("Pocitej");
```

Jak se jmenuje třída okna v jazyce Java?

Frame



Jak se jmenuje obslužná metoda události pro uzavření okna?

**windowClosing**

Co se zapíše (zobrazí) v labelu label\_pozdrav po kliknutí na tlačítko button\_ahoj ?

```
public class Window_My_5b extends Window_My_5 {  
    class Event_Pozdrav implements ActionListener {  
        String pozdrav;  
        public Event_Pozdrav(String pozdrav) {  
            this.pozdrav = pozdrav;  
        }  
        @Override  
        public void actionPerformed(ActionEvent ae) {  
            label_pozdrav.setText(pozdrav);  
        }  
    }  
}  
  
// ---  
  
Event_Pozdrav event_pozdrav_1, event_pozdrav_2;  
  
public Window_My_5b() {  
    super();  
  
    event_pozdrav_1 = new Event_Pozdrav("Ahoj!");  
    event_pozdrav_2 = new Event_Pozdrav("Nazdar!");  
    button_ahoj.addActionListener(event_pozdrav_2);  
    button_nazdar.addActionListener(event_pozdrav_1);  
}  
  
}
```

**Nazdar!**

Uvažujte komponentu dle deklarace. Napište příkaz, kterým se vytvoří objekt komponentu a bude obsahovat text ABC.

Pozn: Dodržujte standardní konvence zápisu, mezery mezi operátory.

Label label\_info;

`label_info = new Label("ABC");`

Jak se jmenuje metoda, kterou se nastaví text v titulkovém pruhu okna?

`setTitle`

Jak se jmenuje rozhraní posluchače?

`ActionListener`

Uvažujme třídu Wnd implementující třídu okna.

Napište příkaz, který se okno spustí a předá se řízení oknu.

`new Wnd().setVisible(true);`

Jak se jmenuje třída tlačítka?

`Button`

Jaká je hodnota zapsaná v proměnné comp po provedení příkazů?

`String text = "abc";`

`boolean comp = text == text.toUpperCase().toLowerCase();`

a. ABC

b. abc

c. false

`d. true`

Jaká je hodnota zapsaná v proměnné comp po provedení příkazů?

```
String text = "abc";
```

```
boolean comp = text == text.toUpperCase().toLowerCase();
```

a. ABC

b. abc

c. false

d. true

Je dána existující řetězcová proměnná text, která obsahuje textovou hodnotu. Napište výraz, kterým se přečte poslední znak.

```
char text = text.charAt(text.length() - 1);
```

Jaká je hodnota v proměnné text po provedení příkazů?

```
String text = "abc";
```

```
text.toUpperCase();
```

a. ABC

b. abc

Jaká je hodnota zapsané v proměnné i ?

```
string text = " abc efg";
```

```
int i = text.trim().indexOf(' ');
```

3

Jak se jmenuje datový typ reprezentující text (resp. řetězec znaků)?

String

Je dán výsek kódu. Jaká je hodnota proměnné s2 po provedení bloku příkazů?

```
String s1 = "java Java java";
```

```
String s2 = s1.substring(s1.indexOf(' ') + 1, s1.lastIndexOf(' '));
```

Java

Je dán výsek kódu. Jaká je hodnota proměnné s2 po provedení příkazů?

```
String s1 = "java Java";
```

```
String s2 = s1.substring(s1.indexOf('J')).toUpperCase();
```

a. Java

**b. JAVA**

c. AVA

d. ava

e. java

Je dán výsek kódu. Jaká je hodnota proměnné c po provedení bloku příkazů?

```
String s1 = "java";
```

```
String s2 = "java";
```

```
int c = s1.compareTo(s2);
```

**0**

Je správně uvedený kód?

```
string data = "5;12;4;6;7";
```

```
int[] cisla = data.split(';');
```

Pravda

**Nepravda**

Je dán výsek kódu. Jaká je hodnota proměnné c po provedení bloku příkazů?

```
String s1 = "java Java";
```

```
int c = s1.indexOf('J');
```

**5**

Jaká je hodnota zapsaná v proměnné comp po provedení příkazů?

```
String text = "abc";
```

```
boolean comp = text == text.toUpperCase().toLowerCase();
```

a. ABC

b. abc

c. false

d. true

Jak se jmenuje třída vyjímky, která je definována pro chybový případ neexistujícího souboru?

FileNotFoundException

Který z textových souborových proudů umožňuje zpracovávat řádky textu?

a. bufferovaný souborový proud

b. souborový proud typu string

c. bajtový souborový proud

d. znakový souborový proud

Jakou hodnotu vrátí metoda readLine() třídy BufferedReader v případě, že je přečten celý soubor?

null

Uvažujme čtení ze souboru a zápis do souboru tak, aby v cílovém souboru byl mezi řádky vložen jeden prázdný řádek.

a.

...

String line;

```
while ((line = bufferedReader.readLine()) != null) {
```

```
    bufferedWriter.write(line);
```

```
    bufferedWriter.newLine();
```

```
}
```

...

b.

...

String line;

```
while ((line = bufferedReader.readLine()) != null) {
```

```
    bufferedWriter.write(line);
```

```
    bufferedWriter.newLine();
```

```
    bufferedWriter.newLine();
```

```
}
```

...

c.

...

String line;

```
while ((line = bufferedReader.readLine()) != null) {
```

```
    bufferedWriter.write(line);
```

```
}
```

...

Jaké třídy výjimek (exception) jsou generovány při operaci čtení serializovaného objektu?

a. ClassNotFoundException

b. NumberFormatException

c. IOException

d. FileNotFoundException

Do binárního souboru F-BIN1 zapíšeme hodnotu typu int 32767 a do binárního souboru F-BIN2 zapíšeme hodnotu typu int 65534. Jaké tvrzení platí o velikosti souborů?

a. Binární soubor F-BIN1 má větší velikost než binární soubor F-BIN2.

b. Binární soubor F-BIN1 má menší velikost než binární soubor F-BIN2.

c. O velikosti souborů nelze rozhodnout.

d. Soubory mají stejnou velikost.

Do binárního souboru zapíšeme hodnotu 123 . Bude velikost souboru 3 ?

Pravda

Nepravda

Jaké třídy použijeme pro realizaci operace čtení nad binárním souborem?

a. FileWriter

b. DataInputStream

c. FileInputStream

d. DataOutputStream

e. FileOutputStream

f. FileReader

Pro čtení dat ze souboru lze použít třídu a instanci třídy:

- a. Reader
- b. FileOutputStream
- c. BufferedWriter
- d. FileWriter
- e. FileInputStream
- f. BufferedReader
- g. FileReader

Jak se jmenuje třída, která reprezentuje soubor fyzicky umístěný na disku?

File

Jakou příponu má obvykle binární soubor?

bin

Máme proměnnou typu int a typu long. V těchto proměnných je zapsána hodnota 255.

Vytvoříme binární soubor F-BIN1, do kterého zapíšeme hodnotu proměnné typu int. Vytvoříme binární soubor F-BIN2, do kterého zapíšeme hodnotu proměnné typu long. Jaké tvrzení platí o velikosti binárního souboru?

- a. Binární soubor F-BIN1 má větší velikost než binární soubor F-BIN2.
- b. Binární soubor F-BIN2 má větší velikost než binární soubor F-BIN1.
- c. Soubory F-BIN1 a F-BIN2 budou mít stejnou velikost, protože se zapisuje stejná hodnota.
- d. O velikosti souboru nelze rozhodnout.

Pro čtení znaku/bytu ze souboru se používá metoda read() třídy FileReader nebo FileInputStream. Jakou hodnotu vrátí tato metoda, pokud je přečten již celý soubor?

-1

Jak se jmenuje rozhraní určené pro serializaci objektů?

Serializable



Mějme instanci souboru file. Jakým výrazem zjistíme název souboru?

- a. `file.getName()`
- b. `file.toString()`
- c. `file.getPath().getName()`

Chceme-li pracovat s instancí složky na disku, pak použijeme třídu:

- a. `File`
- b. `Node`
- c. `FileInfo`
- d. `DirectoryInfo`
- e. `Directory`

Chceme-li vytvořit instanci souboru na disku, použijeme třídu:

- a. `Directory`
- b. `FileInfo`
- c. `DirectoryInfo`
- d. `Stream`
- e. `File`

Příkaz `mkdir()` znamená:

- a. Ověření, že souborový uzel je složkou na disku.
- b. Otestování, zda složka na disku existuje.
- c. Vytvoření složky na disku.

Jak se jmenuje třída určená pro práci s datumem a časem?

`Date`

Můžeme v projektu referencující knihovnu používat prvky (třídy) knihovny takové, které jsou označeny jako "private"?

Pravda

**Nepravda**

Existuje v Java přímá možnost pro označení (realizaci) "výstupních parametrů metody"?

Pravda

**Nepravda**

"Výstupní parametry metody" lze v jazyce Java realizovat:

**a. Pomocí pole.**

b. Jako reference pomocí operátoru reference &.

**c. Pomocí třídy.**

d. Pomocí klíčového slova "out" použitého v definici metody.

```

class Vysledky {
    private int d;
    public Vysledky(int d) {
        this.d = d;
    }
}
...
void calc(int d, Vysledky v) {
    v = new Vysledky(-d);
}
...
...
void main() {
    Vysledky vysledky;
    calc(4, vysledky);
}

```

Je v metodě main správně použita realizace výstupního parametru metody calc?

Pravda

**Nepravda**

Podporuje Java přetěžování metod operátorů (tzv. operator overloading)?

Pravda

**Nepravda**

Jaké je klíčové slovo jazyka Java pro definování dědičnosti?

**extends**

Umožňuje jazyk Java definovat vícenásobnou dědičnost (tj. může mít potomek více bezprostředních předků)?

Pravda

**Nepravda**

Jsou dány definice:

```
class A {  
}
```

```
class B {  
}
```

Je správně zápis definice třídy

```
class C extends A, B {  
}
```

Pravda

**Nepravda**

Jsou dány definice:

```
class A {  
}
```

```
interface B {  
}
```

Je správně zápis definice

```
class C extends A implements B {  
}
```

**Pravda**

Nepravda

Jsou dány definice:

```
interface A {  
}
```

```
interface B {  
}
```

Je správně zápis

```
class C implements A, B {  
}
```

Pravda

Nepravda

Je správně následující příkaz deklarující pole celých čísel o velikosti 5?

```
int p{5};
```

Pravda

Nepravda

Existuje vytvořená instance arr třídy ArrayList a existuje proměnná kde:

...

```
arr.add(5);
```

```
arr.add(4);
```

```
arr.add(7);
```

...

```
kde = arr.indexOf(4);
```

Jaká je hodnota proměnné kde?

1

Je správně uvedená definice pole celých čísel o velikosti 5 ?

```
int pole[5];
```

Pravda

**Nepravda**

Existuje vytvořená instance arr třídy ArrayList a existuje proměnná value typu celé číslo int:

...

```
arr.add(5);
```

```
arr.add(4);
```

```
arr.add(7);
```

...

Je správně napsaný příkaz

```
value = arr.get[1];
```

?

Pravda

**Nepravda**

Existuje vytvořená instance arr třídy ArrayList a existuje proměnná kde:

...

```
arr.add(5);
```

```
arr.add(4);
```

```
arr.add(7);
```

...

```
kde = arr.indexOf(1);
```

Jaká je hodnota proměnné kde?

**-1**

Jak se jmenuje třída okna v jazyce Java?

**Frame**

Jak se jmenuje obslužná metoda události?

**ActionPerformed**

Jak se jmenuje třída posluchače v jazyce Java?

**ActionListener**

Existuje proměnná text typu řetězec znaků:

Jaký je správný zápis získání počtu znaků (délky textu) zapsané v proměnné text?

- a. text.size - 1
- b. text.length() - 1
- c. text.length - 1
- d. text.length
- e. text.size
- f. text.length()**

Existuje textová proměnná text typu řetězec znaků.

Jaký je správný výraz pro přečtení prvního znaku textu zapsaného v textové proměnné?

- a. text.getChar(0)
- b. text.charAt(0)**
- c. text[0]
- d. text.get(0)

Jak se jmenuje třída reprezentující datový typ text (řetězec znaků)?

**String**

Jak se jmenuje třída vlákna?

**Thread**

Používá se ve spojení s vláknovým programováním pojem "multi-tasking"?

Pravda

Nepravda

Je vlákno po provedení metody start() ve stavu běžícím?

Pravda

Nepravda

Jak se jmenuje v jazyce Java základní třída vlákna?

Thread

Jak se jmenuje metoda pro synchronizaci vláken, resp. pro čekání, až vlákno ukončí svoji činnost?

Join

Jsou dány dvě vlákna s následující prioritou. Vlákno V1 s prioritou 3 a vlákno V2 s prioritou 5.

a. Vlákno V1 má vyšší prioritu než vlákno V2.

b. Vlákno V2 má vyšší prioritu než vlákno V1.

Činnost vlákna se spustí příkazem:

a. start

b. yield

c. run

d. interrupt

Jak se jmenuje třída výjimky, která je generována při probuzení uspaného vlákna?

InterruptedException

Jak se jmenuje metoda pro pozastavení činnosti vlákna?

sleep



Je dán výsek kódu:

```
Thread th = new Thread();
```

```
...
```

```
...
```

```
th.sleep(50);
```

Příkaz `th.sleep(50)` je

a. Všechna vlákna jsou pozastavena na 50 s.

**b. Vlákno `th` pozastaveno na 50 ms.**

c. Vlákno `th` spuštěno na 50 ms, pozastaveno je vlákno, v rámci kterého se provádí tento příkaz.

d. Vlákno `th` spuštěno na 50 s, pozastaveno je vlákno, v rámci kterého se provádí tento příkaz.

e. Ani jedna z výše uvedených odpovědí není správná.

f. Všechna vlákna jsou pozastavena na 50 ms.

g. Vlákno `th` pozastaveno na 50 s.

Činnost vlákna se pozastaví příkazem `sleep`.

Příkaz `sleep(5)`; pozastaví vlákno

**a. na dobu 5 ms**

b. na dobu 5 s

c. , které má nastavenou prioru 5.

d. na dobu danou počtem tiků procesoru (5 tiků)

Jakou jsou stavy vlákna?

**a. uspané vlákno**

**b. připraveno k vykonání**

**c. vytvořeno**

d. vyčerpané vlákno. Nemá k dispozici žádné prostředky.

**e. běžící**

**f. ukončené vlákno**

g. dynamicky alokované vlákno

Jak se jmenuje výjimka (exception), která je generována při probuzení vlákna?

- a. RuntimeException
- b. InterruptedException
- c. RunningException
- d. SleepException
- e. InterruptedException**

Jak se jmenuje výjimka (exception), která je generována při probuzení vlákna?

- a. RuntimeException
- b. InterruptedException**
- c. SleepException
- d. InterruptedException
- e. RunningException

Činnost vlákna se spustí příkazem:

- a. run
- b. interrupt
- c. yield
- d. start**

Jak se jmenuje metoda pro pozastavení činnosti vlákna?

**sleep**

Jakou jsou stavy vlákna?

- a. vyčerpané vlákno. Nemá k dispozici žádné prostředky.
- b. ukončené vlákno**
- c. dynamicky alokované vlákno
- d. běžící**
- e. uspané vlákno**
- f. vytvořeno**
- g. připraveno k vykonání**

Činnost vlákna se pozastaví příkazem sleep.

Příkaz sleep(5); pozastaví vlákno

- a. na dobu 5 s
- b. na dobu danou počtem tiků procesoru (5 tiků)
- c. , které má nastavenou prioru 5.
- d. na dobu 5 ms

Je dán výsek kódu:

```
Thread th = new Thread();
```

```
...
```

```
...
```

```
th.sleep(50);
```

Příkazem th.sleep(50) je

- a. Vlákno th spuštěno na 50 s, pozastaveno je vlákno, v rámci kterého se provádí tento příkaz.
- b. Vlákno th pozastaveno na 50 ms.
- c. Vlákno th spuštěno na 50 ms, pozastaveno je vlákno, v rámci kterého se provádí tento příkaz.
- d. Vlákno th pozastaveno na 50 s.
- e. Ani jedna z výše uvedených odpovědí není správná.
- f. Všechna vlákna jsou pozastavena na 50 ms.
- g. Všechna vlákna jsou pozastavena na 50 s.

Jsou dány dvě vlákna s následující prioritou. Vlákno V1 s prioritou 3 a vlákno V2 s prioritou 5.

- a. Vlákno V2 má vyšší prioritu než vlákno V1.
- b. Vlákno V1 má vyšší prioritu než vlákno V2.

Jak se jmenuje metoda pro synchronizaci vláken, resp. pro čekání, až vlákno ukončí svoji činnosti?

join

Jak se jmenuje v jazyce Java základní třída vlákna?

**Thread**

Jak se jmenuje třída výjimky, která je generována při probuzení uspaného vlákna?

**InterruptedException**