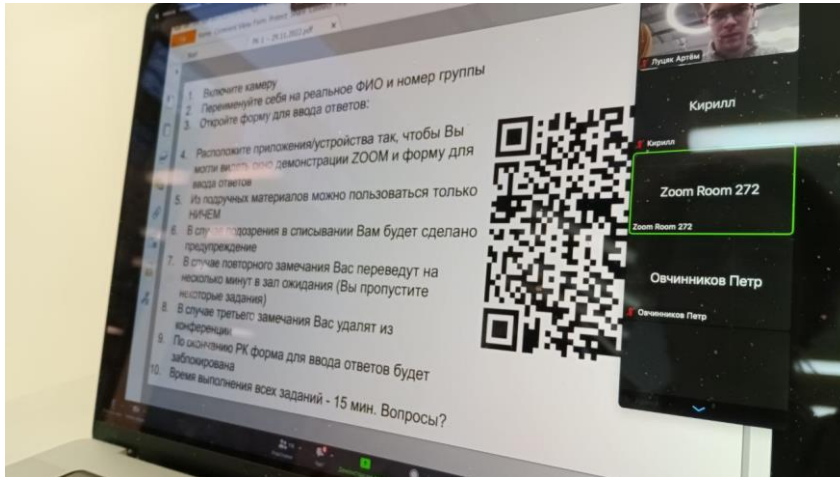


Задания рубежки по проги



-1. Fullname

0. Номер группы

1. Напишите команду с помощью которой можно создать файл с указанием файлами? (открытый)

manifest.mf

Name.class

!!jar -cm manifest.mf Name.class!!

2. Для чего нужна команда jdb? (с вариантами ответов)

!!для отладки!!

3. Как правильно объявить массив (с несколькими вариантами ответов)

int x = new int[2];

!!int x[] = new int[2];!!

!!int[] x = new int[2];!!

int[] x[] = new int[2];

4. Что выведет программа в результате выполнения?

int x = 14;

x-= x-- + --x;

print(x) !!-12!!

5. Что выведет программа в результате выполнения?

for (i=0; i<=10; i+=6)

print(i--); !!0510!!

6. Что выведет программа в результате выполнения?

```
class HelloWorld {  
    public static int m() {  
        int x = 10;  
    }  
    public static void main(String[] args) {  
        int z = m();  
    }  
}
```

!!Ошибка компиляции!!

7. Какое максимальное значение может принимать переменная var?

`byte[] x = new byte[var];` `Integer.MAX_VALUE`, `2147483647`, `2**31-1`!!

8. Каковы особенности использования `this` в статических блоках инициализации?

!!их нельзя там использовать!!

9. Напишите конструктор по умолчанию, который инициализирует поля класса? (вопрос под вопросом)

!!`public Animal() { }` !!

10. К чему можно применить модификатор “private”?

- ☒ конструктор (constructor)
- ☒ поле (field)
- ☐ локальная переменная (local variable)
- ☐ локальный класс (local class)
- ☒ метод (method)
- ☐ блок инициализации (initialization block)
- ☒ enum

11. Выберите все факты, применимые к конструкторам?

- ☐ имеют произвольное название (have a random name)
- ☐ всегда private (always private)
- ☒ нужны для инициализации полей (use for init fields)
- ☐ могут быть static (can be static)
- ☒ могут быть с параметрами (can have parameters)
- ☐ могут возвращать значения (can return values)
- ☒ я овощ (I am a vegetable)

12. Отметить все ссылочные типы данных

- ☐ int
- ☒ String
- ☒ float []
- ☒ Pokemon
- ☐ char
- ☐ long