

3. Objektumok modellezése és példányosítása

Határidő márc 19, 23:59

Pont 10

Kérdések 10

Időkorlát Nincs

Engedélyezett próbálkozások 5

[Kvíz kitöltése újra](#)

Próbálkozások naplója

	Próbálkozás	Idő	Eredmény
MEGTARTOTT	2. próbálkozás	6 perc	8 az összesen elérhető 10 pontból
LEGUTOLSÓ	2. próbálkozás	6 perc	8 az összesen elérhető 10 pontból
	1. próbálkozás	9 perc	5.5 az összesen elérhető 10 pontból

⚠ A helyes válaszok el vannak rejtve.

Ezen próbálkozás eredménye: **8** az összesen elérhető 10 pontból

Beadva ekkor: márc 18, 11:55

Ez a próbálkozás ennyi időt vett igénybe: 6 perc

1. kérdés

1 / 1 pont

Modellezési szempontból mit nevezünk objektumnak?



Egy probléma megoldáshoz szükséges adatok egy részét, és azokhoz kapcsolódó tevékenységeket tartalmazó egységet.



Ez lényegében a program egy változója.



Egy olyan memóriefoglalást, amely az objektumhoz tartozó adatokat tárolja.



A program egy önálló egységét.

Helytelen

2. kérdés**0 / 1 pont**

Mit értünk osztályon?

- ☒ Az osztály az objektum szinonimája.
- ☐ Olyan elemek halmazát, amelyek kizárólagosan ehhez az osztályhoz tartoznak.
- ☐ Egy objektum típusát, azaz szerkezetének és viselkedésének mintáját megadó leírást.
- ☐ Azonos adattagokkal és metódusokkal rendelkező objektumok felsorolását.

3. kérdés**1 / 1 pont**

Megvalósítás szempontjából mit nevezünk objektumnak?

- ☐ A program egy önálló egységét.
- ☒ Ez egy memóriefoglalást, amely az objektumhoz tartozó adatokat tárolja.
- ☐ Ez egy probléma megoldáshoz szükséges adatok egy részét, és azokhoz kapcsolódó tevékenységeket tartalmazó egység.
- ☐ Ez egy változó típusa.

4. kérdés**1 / 1 pont**

Mit takar a nyílt rekurzió fogalma?



Azt, hogy ha egy objektum adatai közül az egyik egy másik objektumra hivatkozik, és ennek a másik objektumnak egy adata egy harmadikra, és így tovább, akkor ez a hivatkozási lánc tetszőlegesen hosszú lehet.



Azt, hogy egy objektum mindig látja saját magát, lehetősége van saját műveleteire és adataira hivatkozni.



Azt, hogy egy objektum adatai hivatkozhatnak az objektummal azonos típusú (osztályú) másik objektumra.



Azt, hogy egy objektum-orientált programozási nyelvben korlátozások nélkül alkalmazhatunk rekurzív függvényhívásokat.

5. kérdés

1 / 1 pont

Mit jelent egy modell „felpopulálása”?



A modell UML-szerű leírásának (például osztálydiagramjának) elkészítését.



A modell széleskörben történő népszerűsítését.



A tervezés során kitalált osztályok kódolását.



A tervezés során megálmodott osztálypéldányok (objektumok) létrehozását.

6. kérdés

1 / 1 pont

Mire szolgál a **this** kulcsszó?



Ez egy szokásos konvenció az olyan változók nevére, amelyek objektumra hivatkoznak.



Ezt kell használni akkor, amikor egy objektum adattagjaira vagy metódusaira hivatkozunk.



Egy objektum egy metódusának törzsében ezzel hivatkozhatunk az objektumra.



Egy objektum-orientált kódban ezzel hivatkozhatunk az aktuális objektumra.

7. kérdés

1 / 1 pont

Mi az üres konstruktor?



Az a konstruktor, amelyiknek nincsenek paraméterei.



Az a konstruktor, amelyikkel minden osztály rendelkezik.



Az a konstruktor, amelyik törzse üres, azaz nem tartalmaz végrehajtandó utasításokat.



Az a konstruktor, amelyiknek nincsenek paraméterei, és a törzse üres.

8. kérdés

1 / 1 pont

Állítsa párba az alábbi fogalmakat!

objektum	memória-foglalás ▾
elrejtés	láthatósági kör ▾
életciklus	konstruktor-destruktor ▾
tevékenység	metódus ▾

9. kérdés	1 / 1 pont
<p>Az alábbiak közül melyik minősül tervezési, melyik implementációs döntésnek?</p>	
„egy objektum metódusa ne módosíthassa az objektum adattagjait”	tervezési döntés ▾
„használjunk operátor felüldefiniálással készült metódusokat”	implementációs döntés ▾
„legyen többféle konstruktora egy osztálynak”	implementációs döntés ▾
„egy objektum valamelyik adattagja legyen publikus”	tervezési döntés ▾

Helytelen

10. kérdés	0 / 1 pont
-------------------	-------------------

Mely állítás igaz az alábbiak közül?



Az osztálydiagramban bevezetett privát adattagokat csak az osztály osztályszintű metódusai használhatják.



Az osztálydiagramban bevezetett privát adattagokat az osztályból példányosított objektumok metódusai használhatják, az osztály osztályszintű metódusai csak olvashatják.



Az osztálydiagramban bevezetett privát adattagokat az osztályból példányosított objektumok metódusai is, és az osztály osztályszintű metódusai is használhatják.



Az osztálydiagramban bevezetett privát adattagokat csak az osztályból példányosított objektumok metódusai használhatják.

Kvízeredmény: **8** az összesen elérhető 10 pontból