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	ldő	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 azo kapcsolódó tevékenységeket tartalmazó egységet.	okhoz
O Ez lényegében a program egy változója.	
O Egy olyan memóriafoglalást, amely az objektumhoz tartozó adato	kat 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 osztályhoztartoznak.	Z
O Egy objektum típusát, azaz szerkezetének és viselkedésének mintáj leírást.	át megadó
O Azonos adattagokkal és metódusokkal rendelkező objektumok felso	rolását.

3. kérdés	1 / 1 pont
Megvalósítás szempontjából mit nevezünk objektumnak?	
A program egy önálló egységét.	
 Ez egy memóriafoglalást, amely az objektumhoz tartozó adatoka 	t tárolja.
Ez egy probléma megoldáshoz szükséges adatok egy részét, és azo kapcsolódó tevékenységeket tartalmazó egység.	okhoz
O Ez egy változó típusa.	

4. kérdés 1 / 1 pont

nivatkozik, és ennek a	ektum adattagjai közül az egyik egy másik objektumra a másik objektumnak egy adattagja egy harmadikra, és a hivatkozási lánc tetszőlegesen hosszú lehet.
Azt, hogy egy objektu nűveleteire és adatta	m mindig látja saját magát, lehetősége van saját gjaira hivatkozni.
O Azt, hogy egy objektu ípusú (osztályú) más	m adattagjai hivatkozhatnak az objektummal azonos ik objektumra.

5. kérdés	1 / 1 pont
Mit jelent egy modell "felpopulálása"?	
O A modell UML-szerű leírásának (például osztálydiagramjának) elkész	zítését.
A modell széleskörben történő népszerűsítését.	
A tervezés során kitalált osztályok kódolását.	
A tervezés során megálmodott osztálypéldányok (objektumok) létreho	ozását.

6. kérdés 1 / 1 pont

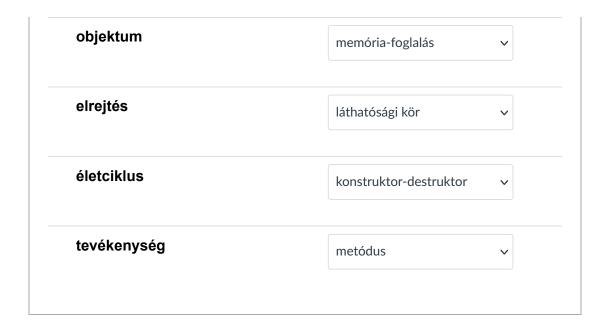
3 / 6

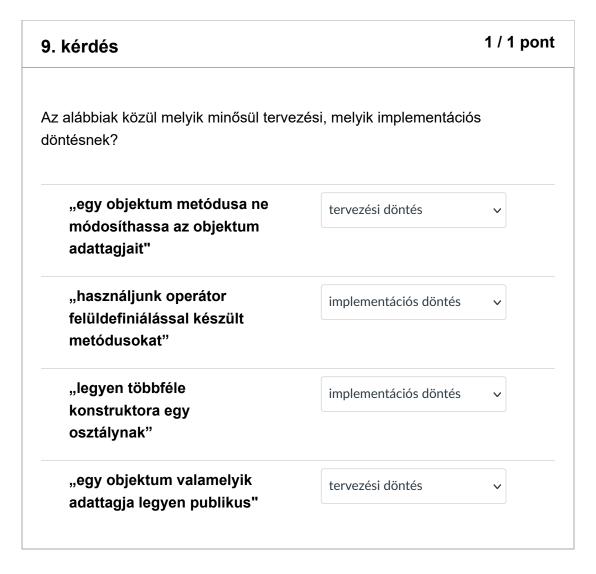
szolgal a tr	nis kulcsszó?
O Ez egy szoká hivatkoznak.	sos konvenció az olyan változók nevére, amelyek objektumra
O Ezt kell haszr hivatkozunk.	nálni akkor, amikor egy objektum adattagjaira vagy metódusaira
● Egy objektum objektumra.	ı egy metódusának törzsében ezzel hivatkozhatunk az
O Egy objektum	n-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.	
O Az a konstruktor, amelyik törzse üres, azaz nem tartalmaz végrehajta utasításokat.	ndó
Az a konstruktor, amelyiknek nincsenek paraméterei, és a törzse	üres.

8. kérdés 1/1 pont
Állítsa párba az alábbi fogalmakat!

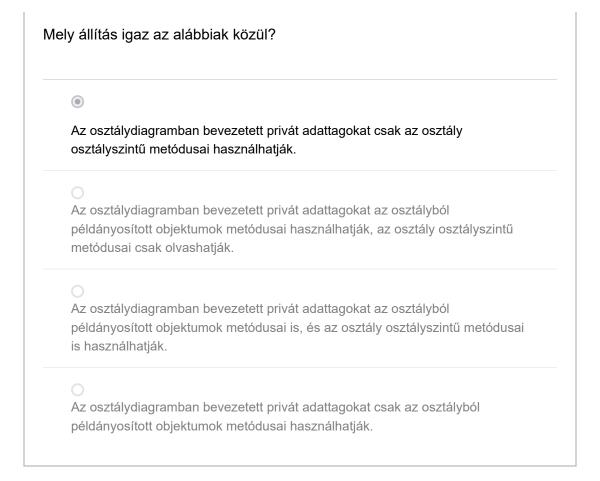
4 / 6





Helytelen 10. kérdés 0 / 1 pont

https://canvas.elte.hu/courses/32839/quizzes/103516



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