

TEST REPASO

- 1- Sobre unha subclase é correcto afirmar que:
 - a) Ten menos atributos que a superclase
 - b) Ten menos membros que a superclase
 - c) **Herda os membros non privados da superclase**
 - d) Herda todos os membros da superclase
- 2- En relación cas clases abstractas é correcto sinalar que:
 - a) Implementan todos os métodos
 - b) Non implementan ningún método
 - c) Non teñen atributos
 - d) **Teñen algún método abstracto**
- 3- En qué consiste a substitución ou overriding?
 - a) **En substituír un método herdado por outro implementado na propia clase**
 - b) En substituír un atributo por outro do mesmo nome
 - c) En substituír unha clase por unha subclase
 - d) En substituír un valor dunha variable por outro
- 4- Sobre a clase Object e certo indicar que :
 - a) É abstracta
 - b) Herda de todas as demais
 - c) Ten todos os métodos abstractos
 - d) **É superclase de todas as demais clases.**
- 5- Unha clase pode herdar :
 - a) **Dunha clase**
 - b) De dúas clases
 - c) De todas as clases que queiramos
 - d) Só da clase Object
- 6- Cal das seguintes afirmacións sobre o método equals é correcto?
 - a) Hai que implementalo , xa que é abstracto
 - b) Serve para comparar só obxectos da clase Object
 - c) Herdase de Object , pero debemos implementalo o definilo nunha clase
 - d) **Non hai que implementalo , xa que se herda de Object .**
- 7- Cal das seguintes afirmacións sobre o método toString é correcta .?
 - a) **Serve para amosar a información que nos interesa dun obxecto**
 - b) Converte automaticamente un obxecto nunha cadea
 - c) Encadea varios obxectos
 - d) É un método abstracto de Object que temos que implementar

8- As clases anónimas :

- a) Serven para crear atributos sen nome
- b) Serven para implementar métodos privados
- c) Empréganse para herdar de varias clases
- d) É unha clase, sen nome, na que se implementan os métodos da interfaz que nos interesa .

9- Unha clase contedora de alto nivel é :

- a) Un JPanel
- b) Un JFrame
- c) Un JButton
- d) Ningún dos anteriores

10-Nunha GUI .Para que unha componente (por exemplo un botón) realice unha acción:

- a) Debemos asociar o botón con un escoitador específico para que o programa execute o método correspondente
- b) O botón debe estar relacionado, por herdanza con unha clase
- c) Non fai falla asociar o botón con nada. Xa ten vida de por sí
- d) Todas son certas