

Zbývající čas 0:07:27

Úloha 1

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

Vyberte správná tvrzení 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. Třída C1 je potomkem třídy C2
- ☐ b. Třída C2 implementuje třídu C1
- ☐ c. Mezi třídou C1 a třídou C2 je žádný vztah
- ☐ d. Uvedená definice je chybná. Klíčové slovo *extends* má špatné použití.
- ☒ e. Třída C2 je potomkem třídy C1
- ☐ f. Třída C2 je bezprostředním potomkem třídy Object
- ☒ g. Třída C1 je bezprostředním potomkem třídy Object

Zbývající čas 0:06:56

Úloha 2

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

Je správně uvedená definice třídy C3?

```
public class C1 {  
    ...  
}
```

```
public class C2 {  
    ...  
}
```

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

Vyberte jednu z nabízených možností:

- ☐ Pravda
- ☒ Nepravda

Zbývající čas 0:06:46

Úloha 3

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

Jaké je klíčové slovo pro označení dědičnosti v jazyce Java?

Odpověď: extends

Zbývající čas 0:06:39

Úloha 4

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

Je správně definice třídy C5?

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

Vyberte jednu z nabízených možností:

- ☒ Pravda
- ☐ Nepravda

Zbývající čas 0:06:30

Úloha 5

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

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. 10:10
- ☐ b. 5:10
- ☐ c. Nelze určit. Záleží na hodnotě neinicializovaného atributu.

[Zrušit mou volbu](#)

Zbývající čas 0:06:22

Úloha 6

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

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. 10:10
- ☒ c. 5:10

[Zrušit mou volbu](#)

Zbývající čas 0:06:16

Úloha 7

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

Jaké je klíčové slovo pro označení rozhraní?

Odpověď: interface

Zbývající čas 0:05:44

Úloha 10

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

```
interface I1 {  
    ...  
}  
  
interface I2 {  
    ...  
}  
  
public class C4 implements I1, I2 {  
    ...  
}
```

Vyberte jednu z nabízených možností:

- ☒ Pravda
- ☐ Nepravda

Zbývající čas 0:06:11

Úloha 8

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

Slovo final lze použít

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

[Zrušit mou volbu](#)

Zbývající čas 0:05:50

Úloha 9

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

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. 5
- ☐ c. 0

Zrušit mou volbu

Zbývající čas 0:05:22

Úloha 11

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

Jaké je klíčové slovo pro označení implementace rozhraní?

Odpověď: implements

Zbývající čas 0:05:13

Úloha 12

Odpověď uložena

Počet bodů z 1,00

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

Odpověď: