

Úloha 1Odpověď
uloženaPočet bodů z
1,00🚩 Úloha s
vláječkou

Je dán fragment kódu. Jaká bude hodnota proměnné `id` po provedení příkazů?

```
void f(Collection c) {  
  
    c.add(3);  
    c.add(2);  
    c.add(1);  
    c.clear();  
    c.add(5);  
    c.add(4);  
    c.add(3);  
    int id = c.indexOf(5);  
  
}
```

- ☐ a. nelze určit
- ☒ b. 0
- ☐ c. -1
- ☐ d. 3
- ☐ e. 4

[Zrušit mou volbu](#)**Úloha 2**Odpověď
uloženaPočet bodů z
1,00🚩 Úloha s
vláječkou

Napište příkaz(!), kterým se deklaruje pole *císla* celých čísel a vytvoří pole o velikosti 5.

V zápisu dodržte standardní konvenci.

Odpověď:

Úloha 3Odpověď
uloženaPočet bodů z
1,00🚩 Úloha s
vlajčkou

Výsledkem provedení příkazů bude:

```
void f(ArrayList a, ArrayList b, ArrayList c) {  
  
    a.add(5);  
    a.add(4);  
    a.add(3);  
    b.add(2);  
    b.add(1);  
    b.add(0);  
  
    c.clear();  
    c.addAll(a);  
    c.addAll(b);  
  
}
```

- ☒ a. 5 4 3 2 1 0
- ☐ b. 2 1 0 5 4 3
- ☐ c. 3 4 5 0 1 2
- ☐ d. 0 1 2 3 4 5

Zrušit mou volbu

Úloha 4Odpověď
uloženaPočet bodů z
1,00🚩 Úloha s
vlajčkouJe dán fragment kódu, kde *a* je existující prázdná datová kolekce ArrayList:

```
a.add(5);  
a.add(4);  
a.add(3);  
int n = a.size();
```

Hodnota zapsaná v proměnné *n* je :

- ☐ a. 12
- ☐ b. Jiná hodnota.
- ☒ c. 3
- ☐ d. 2

Zrušit mou volbu

Úloha 5Odpověď
uloženaPočet bodů z
1,00🚩 Úloha s
vlajčkou

Správný výraz pro získání počtu prvků obsažených v datové kolekci je:

```
public void x(ArrayList a) {  
    // .....  
}
```

- ☐ a. a.size
- ☐ b. a.Length
- ☐ c. a.Size()
- ☐ d. a.Length()
- ☐ e. a.Size
- ☐ f. a.length
- ☐ g. a.length()
- ☒ h. a.size()

Úloha 6Odpověď
uloženaPočet bodů z
1,00🚩 Úloha s
vlajčkouJe dán fragment kódu. Hodnota proměnné *id* bude?

```
ArrayList a = ..... ;  
a.add(3);  
a.add(2);  
a.add(1);  
int id = a.indexOf(1);
```

- ☐ a. 0
- ☐ b. 3
- ☒ c. 2
- ☐ d. 1

Zrušit mou volbu

Úloha 7Odpověď
uloženaPočet bodů z
1,00🚩 Úloha s
vlajčkou

Jak se jmenuje metoda pro seřazení datové kolekce?

Odpověď: **Úloha 8**Odpověď
uloženaPočet bodů z
1,00🚩 Úloha s
vlajčkou

Správná deklarace a vytvoření jednorozměrného pole je:

- ☒ a. `int a[] = new int[5];`
- ☐ b. `int a[5];`
- ☒ c. `int[] a = new int[5];`
- ☐ d. `int[] a = new int[];`

Úloha 9Odpověď
uloženaPočet bodů z
1,00🚩 Úloha s
vlajčkou

Jak se jmenuje výjimka (exception), která se generuje v případě přístupu prvku pole s indexem, který je mimo rozsah pole?

Odpověď: **Úloha 10**Odpověď
uloženaPočet bodů z
1,00🚩 Úloha s
vlajčkou

Vlastnost, která udává velikost pole (tedy počet prvků v poli) se jmenuje:

- ☐ a. count
- ☐ b. size
- ☐ c. Size
- ☐ d. Length
- ☐ e. Count
- ☒ f. length

Zrušit mou volbu