**Agregace je vztah, kdy jeden objekt tvoří jeden celek, který jako části představuje jiné objekty.**

* Pravda

**Algoritmus je postup, který má následující vlastnosti:**

* hromadný, deterministický, konečný

**Automatické objekty se inicializují:**

* Při vstupu do bloku.

**Co to je čistě abstraktní třída?**

* obsahuje pouze čistě virtuální metody.

**Co je chybně v následujících deklaracích?**

**Obsah obrázku text, účtenka, Písmo, algebra

Popis byl vytvořen automaticky**

* Konstantní objekty musí mít přiřazenou počáteční hodnotu

**Co je chybně v následujícím fragmentu kódu:**



* Nelze skákat z funkce do funkce

**Co je zapotřebí doplnit do následující deklarace metody print, aby se jednalo o čistě virtuální metodu?**

virtual void print()

* =0

**Co vrací funkce rand z knihovny stdlib.h? Vyberte všechny správné odpovědi.**

* Pseudonáhodné celé číslo v rozsahu 0..RAND\_MAX
* Pseudonáhodné celé číslo.

**Co vrátí funkce getenv﴾"HOME"﴿ ze standardní knihovny stdlib.h?**

* Obsah monitorové proměnné HOME ‐ cesta k domovskému adresáři

**Co vytiskne následující fragment kódu?**

Obsah obrázku text, účtenka, Písmo, bílé

Popis byl vytvořen automaticky

* -7

**Co vytiskne následující fragment kódu:**

Obsah obrázku text, Písmo, bílé, rukopis

Popis byl vytvořen automaticky

* Výsledek nelze určit, závisí na implementaci (záleží na pořadí vyhodnocení parametrů)

**Co vytiskne následující fragment kódu?**

**Obsah obrázku text, Písmo, bílé, účtenka

Popis byl vytvořen automaticky**

* XXXXX

**Co způsobí následující fragment programu:**

ifstream inFile("inputFile.txt");

inFile.fopen("inputFile.txt", ios::binary);

if (inFile.is\_open()) {

inFile.fseekg(0, ios::end);

}

* Pokud existuje soubor inputFile.txt nastaví ukazovátko pro čtení na jeho konec.

**Číslo 174 lze v hexadekadické soustavě zapsat:**

* AE, ae

**Čistě abstraktní třída nemusí mít žádná členská data, ani žádné metody?**

* Nepravda

**Deklarovaná reference musí odkazovat na existující objekt?**

* Pravda

**Destruktorů může uživatel nadefinovat libovolný počet.**

* Nepravda

**Direktiva #include <soubor> zajistí vložení souboru do zdrojového textu:**

* Místo řádku s direktivou

**Direktivu #pragma musí preprocesor ve všech prostředích zpracovat podle definice?**

* Nepravda

**Doplňte následující deklaraci třídy D tak, aby byla čistě abstraktní**

Obsah obrázku text, účtenka, Písmo, algebra

Popis byl vytvořen automaticky

* 0

**Dynamické proměnné v C++ vytváříme pomocí:**

* Operátoru new

**Funkce bsearch slouží pro řazení binárním půlením**

* Nepravda

**Funkce malloc z knihovny stdlib.h slouží pro:**

* Slouží na alokaci místa ve volné paměti..

**Funkce, které předznačíme jako inline, budou:**

* Překládány jako makro nebo skok do podprogramu, rozhodne to překladač

**Chráněná členská data a metody přístupné pouze pro potomky se označují klíčovým slovem:**

* protected

**Implicitní viditelnost položek ve struktuře (struct) je private?**

* Nepravda

**Implicitní způsob volání parametrů funkce je:**

* Volání hodnotou

**Inicializace podle seznamu inicializátorů se provádí:**

* Podle pořadí položek v deklaraci

**Jak lze zajistit při přetížení operátoru pomocí funkce přístup k datovým položkám třídy?**

* Pomocí veřejných přístupových metod k položkám třídy (get)
* Označením funkce jako spřátelené (friend)

**Jak se jmenuje speciální metoda objektu, která se volá výhradně při rušení objektu?**

* Destruktor

**Jak se jmenuje speciální metoda objektu, která se volá výhradně při vytvoření objektu?**

* Konstruktor

**Jak se jmenuje symbolická konstanta, která v knihovně limits.h definuje maximální celé číslo typu int?**

* INT\_MAX

**Jak se nazývají proměnné, které nejsou dynamické?**

* Statické

**Jak se nazývá objekt (třída), který vzniká dědičností?**

* Následovník
* Potomek
* Syn

**Jak se v OOP nazývá objekt (třída), ze kterého děděním vznikají další objekty?**

* Předchůdce
* Rodič

**Jak se v OOP nazývá "proměnná", která je součástí objektu?**

* Vlastnost
* Atribut
* Datová položka

**Jak zjistíme velikost paměti, kterou zabírá proměnná x?**

* Pomocí standardní funkce sizeof﴾x﴿.

**Jaká bude hodnota proměnné str po provedení následujícího kódu:**

* Nazdar

**Jaké jsou strukturované příkazy?**

* Podmíněný příkaz, Přepínač, Cyklus

**Jaké možnosti máme pro změnu hodnot prostřednictvím funkce?**

* Použití ukazatelů jako parametrů
* Návratová hodnota funkce

**Jaké typy konstruktorů existují? Vyberte smysluplné možnosti.**

* Explicitní konstruktor – bezparametrický a parametrický
* Parametrický konstruktor
* Bezparametrický konstruktor

**Jakého typu je výsledek výrazu: 'x' + 'y' ?**

* int

**Jako polymorfismus označujeme fakt, že stejné metody mohou znamenat různé věci u různých tříd:**

* Pravda

**Jakou hodnotu bude mít symbol EX po následující deklaraci výčtového typu:**



* 23

**Jakou hodnotu vrací knihovní funkce, které vrací ukazatel, v případě chyby?**

* NULL

**Jakou návratovou hodnotu používají zpravidla standardní funkce jako signalizaci správného chování?**

* Hodnotu 0, pokud vrací hodnotu typu int

**Jaký je rozdíl mezi strukturou a třídou?**

* Ve třídě jsou položky implicitně privátní, ve struktuře veřejné.

**Jaký je rozdíl mezi "třídou" a "objektem"?**

* Objekt je instance třídy
* Třída popisuje vlastnosti objektů, objekt je pak reálný objekt dané třídy.

**Jaký je vztah mezi výpočetními problémy a algoritmy?**

* Pro každý výpočetní problém může existovat více algoritmů.
* Pro některé výpočetní problémy neexistuje žádný algoritmus.

**Jaký vztah mezi algoritmem a programem platí?**

* Každý algoritmus lze realizovat programem?

**Jakým způsobem lze regulérně ukončit program jako správně provedený a dokončený?**

* Příkazem return 0; ve funkci main
* Voláním funkce exit﴾0﴿

**Jakými způsoby se řeší předávání informací o chybě z místa vzniku do místa obsluhy?**

* Pomocí výjimek
* Pomocí globálních příznaků
* Pomocí návratových hodnot.

**Jazyk C je podmnožinou jazyka C++?**

* Nepravda

**Jazyky C a C++ jsou neimperativní jazyky?**

* Nepravda

**Je dán uvedený příkaz:** Data udaje;

* Třída se jmenuje Data a objekt se jmenuje udaje

**Je dána definice třídy Data.**

Obsah obrázku text, účtenka, snímek obrazovky, Písmo

Popis byl vytvořen automaticky

* Nepravda

**Je dána definice třídy Data**

Obsah obrázku text, účtenka, Písmo, algebra

Popis byl vytvořen automatickyLze již vytvořený objekt této třídy měnit jeho stav?

* Nepravda

**Je dána tato funkce/ metoda**

Obsah obrázku text, snímek obrazovky, účtenka, algebra

Popis byl vytvořen automaticky

**Je dáno**

Obsah obrázku text, účtenka, Písmo, snímek obrazovky

Popis byl vytvořen automatickyJe správné použití příkazu Data data; ?

* Pravda

**Je dáno**

Obsah obrázku text, snímek obrazovky, Písmo, účtenka

Popis byl vytvořen automatickyJe správné použití příkazu Data data; ?

* Nepravda

**Je následující zápis správný příkaz?**



* Nepravda

**Je níže uvedené volání funkce f správné vzhledem k deklaraci?**



* Pravda

**Je níže uvedené volání funkce f správné vzhledem k deklaracím?**

**Obsah obrázku text, Písmo, bílé, algebra

Popis byl vytvořen automaticky**

* Nepravda

**Je správně a co znamená následující definice metody getObjem:**

****

* Je to správně, doporučení pro zvážení překladu jako makra.

**Je správně následující definice konstruktoru třídy Auto?**

**Obsah obrázku text, snímek obrazovky, Písmo, algebra

Popis byl vytvořen automaticky**

* Ano, je to správně

**Je obecně správně následující deklarace, bez ohledu na místo, kde se vyskytuje:**



* Nepravda

**Je správně následující deklarace:**

****

* Pravda

**Je správně následující příkaz, pokud je x deklarována jako proměnná typu int?**



* Nepravda

**Je správně následující příkaz, pokud je x deklarována jako proměnná typu int?**



* Nepravda

**Je správně uvedený fragment kódu definice třídy?**

Obsah obrázku text, účtenka, algebra

Popis byl vytvořen automaticky

* Pravda

**Je uvedená definice Data správná (kompilovatelná)?**

Obsah obrázku text, účtenka, algebra

Popis byl vytvořen automaticky

* Ano

**Jsou následující fragmenty kódu ekvivalentní, za předpokladu deklarace int x;**

**Obsah obrázku text, Písmo, účtenka, bílé

Popis byl vytvořen automaticky**

* Pravda

**Jsou následující fragmenty kódu ekvivalentní, za předpokladu deklarace int x;**

**Obsah obrázku text, Písmo, bílé

Popis byl vytvořen automaticky**

* Pravda

**Kde se vytvářejí dynamické proměnné?**

* Na haldě ve volné paměti.

**Klíčové slovo static má následující důsledek:**

* Takto označený objekt existuje po celou dobu výpočtu.

**Kolik bytů zabírá konstanta ﴾literál﴿:**

****

* 11

**Kolik destruktorů může mít třída?**

* Vždy právě jeden.

**Kolik parametrů má níže uvedená metoda tisk?**

Obsah obrázku text, Písmo, účtenka, bílé

Popis byl vytvořen automaticky

* Má dva parametry, jeden implicitní ﴾this﴿ a jeden explicitní ﴾poznamka﴿

**Kompozice je speciální případ agregace.**

* Pravda

**Konstruktor může být pro každou třídu vždy právě jeden.**

* Nepravda

**Která direktiva se používá pro vkládání hlaviček knihoven?**

* #include

**Která z následujících deklarací kopírujícího konstruktoru třídy Osoba je správná?**

* Osoba(const Osoba&);

**Která z následujících tvrzení jsou pravdivá?**

* Pokud nedefinujeme destruktor, překladač jej vytvoří automaticky
* Destruktor se volá automaticky, nikoliv programově

**Která z následujících knihoven je určena pro řešení chybových situací?**

* errno.h

**Které funkce slouží pro práci s binárními soubory?**

* write, read

**Které klíčové slovo můžeme použít místo klíčového slova typedef? (Pozor, záleží na velilkosti písmen!)**

* using

**Které klíčové slovo použijeme pro vyznačení statického objektu?**

* static

**Které knihovny používáme pro vstup a výstup v C/C++**

* stdio.h, iostream, cstdio

**Které kontejnery jsou součástí standardní knihovny šablon?**

* Vektor, multimap

**Které nástroje se používají pro popis algoritmů?**

* Pseudokód, Vývojový diagram, Diagram aktivity UML

**Které z následujících deklarací objektů třídy Osoba jsou správně?**

* Osoba o;, Osoba o{};, Osoba\* o = new Osoba;, Osoba\* o = new Osoba﴾﴿;, Osoba\* o = new Osoba{};

**Které z následujících konstruktů se používají pro zpracování chyb?**

* Výjimky, Návratové hodnoty, Globální příznaky

**Které z následujících objektů tvoří standardní prostředí programu v C**

* stdin, stdout, stderr

**Které z následujících operací označujeme jako tzv. speciální funkce (operace)?**

* Destruktor
* Základní konstruktor
* Kopírující konstruktor
* Přesunující přiřazení
* Přesunující konstruktor
* Kopírující přiřazení

**Které z následujících postupů se nepoužívají pro řešení chybových situací?**

* Chybové situace se nedají řešit
* Lze ponechat na řešení kompilátorem

**Které z následujících stylů se používají při řešení problémů?**

* Objektově – orientovaný
* Strukturovaný

**Kterým klíčovým slovem požádáme překladač o doplnění typu proměnné? (Pozor, záleží na velikosti písmen!)**

* auto

**Logické výrazy se povinně vyhodnocují zprava do leva?**

* Nepravda

**Lze ignorovat chybu, při které je generována výjimka?**

* Nepravda

**Lze ignorovat chyby hlášené pomocí návratových hodnot?**

* Pravda

**Lze operátor <<přetížit metodou?**

* Nepravda

**Lze v C++ přidávat zcela nové operátory?**

* Nepravda

**Lze v C++ přetěžovat operátory jako členské metody?**

* Většinu lze přetěžovat i jako metodu, některé ale nikoliv

**Má lambda funkce definované jméno?**

* Nepravda

**Mějme následující deklarace:**

**Obsah obrázku text, Písmo, snímek obrazovky, algebra

Popis byl vytvořen automaticky**

* Výraz (c) je správně.
* Výraz (b) je správně.

**Mějme následující deklarace:**

**Obsah obrázku text, Písmo, bílé, typografie

Popis byl vytvořen automaticky**

* Výraz (c) se nepřeloží.

**Modifikující operátor se vyznačuje tím, že mění svůj argument.**

* Pravda

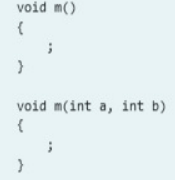
**Může být konstruktor virtuální metoda?**

* Nepravda

**Může být spřátelená funkce virtuální?**

* Nepravda

**Může být v jazyce C++ zapsán tento fragment kódu?**



* Pravda

**Může být v jazyce C++ zapsán tento fragment kódu?**

Obsah obrázku text, účtenka, Písmo, bílé

Popis byl vytvořen automaticky

* Nepravda

**Může mít abstraktní třída instance?**

* Nepravda

**Najděte chyby v následující deklaraci struktury:**

**Obsah obrázku text, Písmo, snímek obrazovky, design

Popis byl vytvořen automaticky**

* Klíčové slovo extern udávající paměťovou třídu se může použít jen na celou strukturu

**Najděte chyby v následujícím kódu:**

#include<iostream>

#include<string>

int main() {

std::string str{ "Hello!" };

for(auto c : str) { std::cout << "[" << c << "]"; }

std::cout << '\n';

}

* Je to správný kód

**Napište deklaraci destruktoru pro třídu TCosi (nezapomeňte deklaraci řádně ukončit).**

* ~TCosi();

**Napište deklaraci kopírujícího konstruktoru třídy T, kterou zakážeme, aby jej generoval překladač**

* T﴾const T&﴿ delete;

**Napište deklaraci kopírujícího konstruktoru třídy T (pozor na malá a velká písmena, nepoužívejte nadbytečné mezery). Parametr neoznačujte jménem, neuvádějte středník na konci deklarace.**

* T(const T&)

**Napište klíčové slovo, které můžete použít místo těla kopírujícího konstruktoru, pokud chcete, aby za Vás tento konstruktor vytvořil překladač?**

* default

**Napište klíčové slovo, kterým aktivujete dynamickou vazbu metody v deklaraci třídy ﴾na velikosti písmen v odpovědi záleží﴿:**

* virtual

**Napište název základní třídy pro definici výjimek:**

* exception

**Napište příkaz, který je třeba doplnit do níže uvedeného kódu, aby se vstupní soubor správně uzavřel a uvolnil všechny alokované prostředky.**

**Obsah obrázku text, účtenka, Písmo, bílé

Popis byl vytvořen automaticky**

* ifile.close();

**Napište volání metody, kterou zařídíte přesun objektu x do objektu stejného typu.**

* std::move﴾x﴿

**Novou verzi operátoru << pro výstup informací do datového proudu můžeme vytvořit jako:**

* Jako přátelský operátor
* Jako operátor, pokud jsou k dispozici metody typu get

**Objekty jsou vytvářeny pomocí konstruktorů?**

* Pravda

**Obsahuje následující funkce chybu?**

**Obsah obrázku text, účtenka, Písmo, bílé

Popis byl vytvořen automaticky**

* Není – vrací referenci na zrušený objekt.

**Ovladač catch(...) lze použít kdekoliv mezi ovladači?**

* Nepravda

**Ovladače výjimek označujeme klíčovým slovem catch.**

* Pravda

**Po indikaci chyby přes globální příznak platí:**

* Může nastat více chyb, ale indikovat lze jen poslední.
* Je nutno chybu hned indikovat.
* Nelze zjistit, kde chyba vznikla.

**Pokud chceme v definici virtuální metody zdůraznit, že se skutečně jedná o jinou realizaci metody, jaké klíčové slovo použijeme v hlavičce ﴾pozor na velká a malá písmena﴿?**

* override

**Pokud potřebujeme, aby se volání metody přizpůsobilo dynamicky typu objektu, nad kterým se provádí, musíme:**

* metodu označit jako virtuální klíčovým slovem virtual

**Pokud v deklaraci třídy neuvedeme kopírující konstruktor, jaká z následujících tvrzení jsou správná?**

* Vždy se vytvoří standardní kopírující konstruktor ﴾vytvoří mělkou kopii﴿

**Pokud vytvoříme třídu B pomocí veřejné dědičnosti za třídy A:**

**Obsah obrázku text, Písmo, bílé, design

Popis byl vytvořen automaticky**

* při realizaci metod třídy B používat veřejné metody třídy A
* pro objekty třídy B používat veřejné metody třídy A

**Pořadí vyhodnocení parametrů funkce je:**

* Je dáno implementací, nikoliv jazykem

**Používá se v jazyce v C++ pojem „přetížení funkcí“ a „přetížení metod“?**

* Pravda

**Pro formátovaný vstup a výstup v C/C++ používáme funkce**

* printf, scanf

**Pro převod čísel z dekadické soustavy do soustavy o základu Z lze použít algoritmus, kdy převáděné číslo dělíme základem a vždy zbytek po dělení zapíšeme jako výstupní číslici. Zbytek po dělení je totiž správná cifra v soustavě o základu Z.**

* Pravda

**Pro umožnění práce s vnějšími soubory, které netvoří standardní prostředí musíme použít které z následujících funkcí**

* Konstruktory tříd iostream
* fopen
* fclose
* open
* close

**Pro třídu Data:**

Obsah obrázku text, snímek obrazovky, Písmo, účtenka

Popis byl vytvořen automaticky

* 30

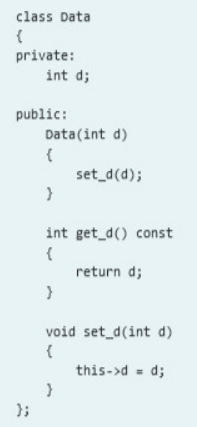
**Pro uvedenou definici třídy:**

Obsah obrázku text, účtenka, dokument, algebra

Popis byl vytvořen automaticky

* Data(int d), get\_d0), value(), calc(int v)

**Pro uvedenou třídu Data**

Je správný zápis vytvoření objektu třída?

* Nepravda

**Pro vstup a výstup v jazyce C se používají příkazy read a write?**

* Nepravda

**Přátelskou funkci zavedeme pomocí klíčového slova "mate"?**

* Nepravda

**Předpokládejte následující deklaraci funkce fn.**

**Obsah obrázku text, Písmo, účtenka, snímek obrazovky

Popis byl vytvořen automaticky**

* Nepravda

**Přetížíme-li operátor jako funkci, jak zajistíme přístup k datovým položkám třídy?**

* Pomocí definice operátoru jako spřátelené funkce.
* Pomocí metod typu get modifikované třídy.

**Při použití dědičnosti může proměnná typu ukazatel na základní třídu ukazovat i na potomky této třídy?**

* Ano, neboť všichni potomci mají i data ze základní třídy.

**Při řešení chyb pomocí globálních příznaků není možné ignorovat chybu? (pravda = není možné)**

* Nepravda

**Při řešení chyb pomocí návratové hodnoty:**

* Je možné indikovat jen jednu chybu.

**Příkaz goto lze použít pouze v rámci funkce?**

* Pravda

**Standardní třída exception požaduje při použití definici metody, která slouží pro indikaci chybové situace. Jak se tato metoda jmenuje?**

* what

**Statické datové položky třídy jsou součástí každé instance?**

* Nepravda

**Statické metody třídy mohou:**

* používat jen statické metody této třídy
* používat jen statické datové položky této třídy

**Statické objekty se inicializují při startu programu?**

* Pravda

**Stav objektu je dán:**

* Stavem jeho atributů

**Struktura nemůže mít žádný konstruktor?**

* Nepravda

**Třída musí mít vždy právě jeden konstruktor?**

* Nepravda

**Třída může mít jen jeden konstruktor?**

* Nepravda

**Třída může mít libovolný počet destruktorů?**

* Nepravda

**Určete chyby v následujícím fragmentu kódu:**

Obsah obrázku text, účtenka, snímek obrazovky, Písmo

Popis byl vytvořen automaticky

* Položky nemohou mít implicitní hodnoty.
* Přímý přístup k položkám private není povolen

**Určete chyby v následujícím fragmentu kódu:**

**Obsah obrázku text, snímek obrazovky, Písmo, algebra

Popis byl vytvořen automaticky**

* Je to správně

**Určete chyby v následujícím fragmentu kódu:**

Obsah obrázku text, Písmo, účtenka, snímek obrazovky

Popis byl vytvořen automaticky

* Je to správně

**Určete chyby v následujícím programu: // Ještě 1 ta samá otázka, ale místo return – exit(0)**

**Obsah obrázku text, účtenka, Písmo, algebra

Popis byl vytvořen automaticky**

* Chyba – soubor není uzavřen // stejná odpověď

**Určete chyby v následujícím programu:**

Obsah obrázku text, účtenka, Písmo, bílé

Popis byl vytvořen automaticky

* Chyba – soubor není uzavřen
* Chyba – soubor nemá určen mód pro zápis "w"

**Určete všechny chyby v následujícím fragmentu kódu:**

**Obsah obrázku text, účtenka, Písmo, snímek obrazovky

Popis byl vytvořen automaticky**

* Položky nemohou mít implicitní hodnoty
* Přímý přístup k položkám private není povolen

**Určete výstup následujícího fragmentu kódu:**

**Obsah obrázku text, snímek obrazovky, Písmo, algebra

Popis byl vytvořen automaticky**

* 78

**Uvažte fragment kódu:**

Obsah obrázku text, Písmo, snímek obrazovky, řada/pruh

Popis byl vytvořen automaticky

* 1

**Uvažte následující deklaraci třídy String:**

**Obsah obrázku text, účtenka, Písmo, snímek obrazovky

Popis byl vytvořen automaticky**

* Pravda

**Uvažte následující fragment kódu**

Obsah obrázku text, Písmo, rukopis, bílé

Popis byl vytvořen automaticky Jaká bude hodnota proměnné x:

* 15

**Uvažte následující fragment kódu**

Obsah obrázku text, Písmo, snímek obrazovky, algebra

Popis byl vytvořen automatickyCo bude na standardním výstupu po jeho skončení, pokud soubor moje.data neexistuje (číslo této chyby je 2)?

* 2

**Uvažte následující fragment kódu:**

**Obsah obrázku text, Písmo, účtenka, snímek obrazovky

Popis byl vytvořen automaticky**

* Pravda

**Uvažte následující fragment kódu:**

Obsah obrázku text, Písmo, bílé, snímek obrazovky

Popis byl vytvořen automaticky

* 56

**Uvažte následující fragment kódu:**

Obsah obrázku text, účtenka, Písmo, snímek obrazovky

Popis byl vytvořen automaticky

* Výsledek nelze určit, závisí na implementaci (záleží na pořadí vyhodnocení ++ a = )

**Uvažte následující fragment kódu:**

Obsah obrázku text, Písmo, snímek obrazovky, řada/pruh

Popis byl vytvořen automaticky

* Pravda

**Uvažujte následující fragment programu. Co bude na standardním výstupu po jeho provedení?**

Obsah obrázku text, účtenka, Písmo, snímek obrazovky

Popis byl vytvořen automaticky

* 15 15

**Uvažte následující fragment kódu. Která níže uvedená tvrzení jsou pravdivá?**

**Obsah obrázku text, Písmo, účtenka, bílé

Popis byl vytvořen automaticky**

* Chybná deklarace proměnné a

**Uvažte následující fragment kódu. Která níže uvedená tvrzení jsou pravdivá?**

Obsah obrázku text, Písmo, účtenka, bílé

Popis byl vytvořen automaticky

* Je to správný kód

**Uvažujem definici třídy DataA**

Obsah obrázku text, snímek obrazovky, Písmo, dokument

Popis byl vytvořen automaticky

* 40

**Uvažujem definici třídy DataA.**

**Obsah obrázku text, snímek obrazovky, Písmo, dokument

Popis byl vytvořen automaticky**

* 20

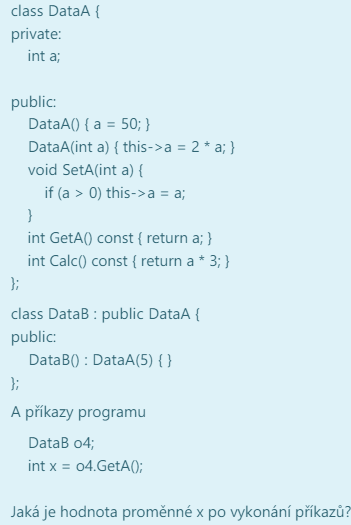
**Uvažujem definici třídy DataA**

**Obsah obrázku text, snímek obrazovky, Písmo, dokument

Popis byl vytvořen automaticky**

* b ... 150; c ... 50

**Uvažujem definici třídy DataA a DataB.**

****

* 10

**Uvažujme definici třídy DataA umístěnou v souboru DataA.h.**

Jak vypadá fragment, kterým si zajistíme možnost použití třídy v hlavním programu, v souboru Main.cpp?

* #include "DataA.h"

**Uvažujte následující fragment programu. Co bude na standardním výstupu po jeho provedení?**

**Obsah obrázku text, účtenka, Písmo, bílé

Popis byl vytvořen automaticky**

* 15 15

**Uvažte třídu T a operátor přiřazení = s deklarací:**

****

* Pomocí testu: if (this == &p) return \*this;

**Uvažujeme třídu Data, jak se nazývá uvedený příkaz?**

* Deklarace objektu

**V C++ lze zadávat implicitní hodnoty parametrů:**

* Vždy jen odzadu

**V C může existovat více funkcí stejného jména? Přesněji: mohou se v C přetěžovat funkce?**

* Nepravda

**V objektově-orientovaném programování, jaké známe principy\_programování?**

* Zapouzdření; Dědičnost; Polymorfizmus

**Viditelnost položek ve struktuře nebo třídě lze upřesnit klíčovými slovy:**

* Public, Private, Protected

**Vyberte z možností pravdivé charakteristiky šablonových kontejnerů:**

* Kontejner list → je obousměrně zřetězený seznam
* Kontejner deque → sekvenční kontejner do kterého lze přidávat zepředu i zezadu
* Kontejner map → asociativní kontejner realizující zobecněné pole
* Kontejner vector → poskytuje dynamické pole
* Kontejner array → realizuje pole pevné délky
* Kontejner set → realizuje asociativní kontejner typu množina

**Vyberte, který příkaz by měl být správně doplněn místo ---**

**Obsah obrázku text, Písmo, snímek obrazovky, účtenka

Popis byl vytvořen automaticky**

* Je třeba doplnit delete [] pp;

**Vyberte správné tvrzení:**

* Objekt má vždy alespoň jeden konstruktor.

**Výjimky jsou identifikovány:**

* Typem

**Zápis:**

Obsah obrázku text, Písmo, bílé, řada/pruh

Popis byl vytvořen automaticky

* Nepravda

**Zápis 0123 je:**

* Zápis celého čísla 83

**Zapište dekadicky hodnotu hexadekadického čísla 1AE.**

* 430

**Zapište klíčové slovo, kterým je možné výjimku generovat?**

* throw

**Zapište klíčové slovo, kterým v těle metod třídy označujeme ukazatel na objekt, se kterým metoda pracuje.**

* this

**Zaškrtněte všechny správné možnosti vstupu a výstupu v C/C++.**

* Textový standardní vstup a výstup
* Binární vstup a výstup
* Textový vstup a výstup