|  |  |
| --- | --- |
| ***Test końcowy*** | *PS-06-01-Z1/03*  *Ważne od: 2012.05.07* |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Programowanie w języku Groovy***  ***SK-JAV-PODJ***  ***Data: 08.01.2024-10.01.2024***  ***Wykładowca: Marcin Albiniak***  ***TES\_161123\_2551500JAV\_140408PSZ\_*** | | |  | | |
| ***Dane uczestnika testu*** | ***Wyniki – punktacja*** | | |
| ***Imię:*** | ***Maksymalna:*** | | |
| ***Nazwisko:*** | ***Uzyskana:*** | | |
| ***Data wypełnienia testu:*** |  | |
| ***Miejscowość:*** |  | |

1. **Na składni, jakiego języka opiera się język Java?**
   1. PHP
   2. C++
   3. JavaScript
   4. ColdFusion

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Środowisko deweloperskie dedykowane dla języka Java to:**
   1. Eclipse
   2. Visual Studio
   3. IntelliJ
   4. Adobe Dreamweaver

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Język Groovy jest językiem:**
   1. Tylko kompilowanym
   2. Interpretowanym i kompilowanym
   3. Kompilowanym do pliku EXE
   4. Obsługi przeglądarki internetowej

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **W jaki sposób zadeklarujesz w Groovy zmienną c=9**
   1. int c = 9;
   2. integer c:9;
   3. def c=9;
   4. c:9;

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Zapis Class NowaKlasa extends StaraKlasa oznacza:**
   1. Dziedziczenie klasy StaraKlasa przez klasę NowaKlasa
   2. Dziedziczenie klasy java.util przez klasę NowaKlasa
   3. Wielowątkowość programu
   4. Polimorfizm

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Klasa w Groovy powinna być:**
   1. Zapisana w osobnym pliku
   2. Pisana zawsze dużą literą
   3. Przechowywana w folderze C:\Groovy
   4. Zagnieżdżona w nawiasach kwadratowych

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Pętla for each to konstrukcja**
   1. która pozwala na wybiórcze przeglądanie iloczynów kartezjańskich dwóch tabel
   2. która pozwala na sekwencyjne przeglądanie różnych zbiorów danych.
   3. która pozwala na sekwencyjne przeglądanie tablic
   4. nie istnieje w języku Java

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Instrukcje sterujące występujące w Języku Java/Groovy to:**
   1. Select case
   2. Switch
   3. If
   4. Return

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Typ enum**
   1. Nie istnieje w języku Java
   2. Pozwala on na definiowane wybranego zbioru możliwych wartości.
   3. Pozwala on na definiowane iteracji
   4. Pozwala na definiowanie klasy abstrakcyjnej

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

Liczba punktów: \_\_\_\_\_

1. **Do obsługi wyjątków stosujemy instrukcję:**
   1. Nie istnieje taka instrukcja w językach: Java, Groovy
   2. Try - catch
   3. Error
   4. If - else

Liczba punktów: \_\_\_\_\_