|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | |  | | | |
|  | *Test końcowy* | | | | *PS-06-01-Z1/03* *Ważne od: 2019.05.07* | |  |
|  | ***Programowanie w języku Groovy – kurs przekrojowy***  ***SK-JAV-PODJ***  ***Data: 25-27.11.2020***  ***Wykładowca: Marcin Albiniak***  ***TES\_201125\_2551500JAV\_140408AKA\_...*** | | | | | | |
| ***Dane uczestnika testu*** | ***Wyniki – punktacja*** | | |
| ***Imię:*** Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst. | ***Maksymalna: 10*** | | |
| ***Nazwisko:*** Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst. | ***Uzyskana: …*** | | |
| ***Data wypełnienia testu:*** Kliknij lub naciśnij, aby wprowadzić datę. | | | |
| ***Miejscowość:*** Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst. | | | |

1. **Na składni, jakiego języka opiera się język Java?**

PHP

C++

JavaScript

ColdFusion

Liczba punktów: *\_\_\_\_\_*

1. **Środowisko deweloperskie dedykowane dla języka Java/Groovy to:**

Eclipse

Visual Studio

IntelliJ

Adobe Dreamweaver

Liczba punktów: *\_\_\_\_\_*

1. **Język Groovy jest językiem:**

Tylko kompilowanym

Interpretowanym i kompilowanym

Kompilowanym do pliku EXE

Obsługi przeglądarki internetowej

Liczba punktów: *\_\_\_\_\_*

1. **W jaki sposób zadeklarujesz w Groovy zmienną c=9**

int c = 9;

Integer c:9;

Def c=9;

c:9;

Liczba punktów: *\_\_\_\_\_*

1. **Zapis Class NowaKlasa extends StaraKlasa oznacza:**

Dziedziczenie klasy StaraKlasa przez klasę NowaKlasa

Dziedziczenie klasy java.util przez klasę NowaKlasa

Wielowątkowość programu

Polimorfizm

Liczba punktów:  *\_\_\_\_\_*

1. **Klasa w Groovy powinna być:**

Zapisana w osobnym pliku

Pisana zawsze dużą literą

Przechowywana w folderze C:\Groovy

Zagnieżdżona w nawiasach kwadratowych

Liczba punktów: *\_\_\_\_\_*

1. **ętla for each to konstrukcja**

która pozwala na wybiórcze przeglądanie iloczynów kartezjańskich dwóch tabel

która pozwala na sekwencyjne przeglądanie różnych zbiorów danych.

która pozwala na sekwencyjne przeglądanie tablic

nie istnieje w języku Java

Liczba punktów: *\_\_\_\_\_*

1. **Instrukcje sterujące występujące w Języku Java/Groovy to:**

Select case

Switch

If

Return

Liczba punktów: *\_\_\_\_\_*

1. **Typ enum**

Nie istnieje w języku Grovy

Pozwala on na definiowane wybranego zbioru możliwych wartości.

Pozwala on na definiowane iteracji

Pozwala na definiowanie klasy abstrakcyjnej

Liczba punktów:  *\_\_\_\_\_*

1. **W języku Groovy obiekt Numbers posioada następujące metody**

Calculate()

compareTo()

rotateTo()

abs()

Liczba punktów: *\_\_\_\_\_*

1. **W języku Groovy obiekt Lists(tablice jednowymiarowe) posiada metody**

newList()

isEmpty()

plus()

reverse()

Liczba punktów: *\_\_\_\_\_*

1. **Do obsługi wyjątków stosujemy instrukcję:**

Nie istnieje taka instrukcja w językach: Java, Groovy

Try - catch

Error

If - else

Liczba punktów: *\_\_\_\_\_*