

سؤال اول

الف

- 1 (constructor برای مشخص کردن state آبجکت در ابتدا استفاده می شود .
- 2 (constructor مقدار بازگرداننده (return type) ندارد ولی متد دارد .
- 3 (نام constructor با نام کلاس یکی است . ولی متد میتواند هم نام کلاس باشد یا نباشد .
- 4 (در زبان جاوا در صورتی که کانستراکتور تعریف نکنیم یک constructor پیشفرض ساخته می شود ولی در متد اینگونه نیست .

ب (به کلاس Student متعلق است .

ج (پاراوتر های price , title با تایپ String , double .

سؤال دوم

- A) Flase
- B) True
- C) True
- D) Flase
- E) False
- F) True

: Constructor Overloading

از این قابلیت برای ساخت بیش از یک **constructor** استفاده می‌شود به گونه‌ای که آرگومان‌هایی که **constructor** ها دریافت میکنند باید در نوع و تعداد با هم متفاوت باشند. زمانی که کانستراکتوری میخواهد فراخوانی شود کامپایلر با توجه به آرگومان‌هایی که در فراخوانی استفاده شده است کانستراکتور مناسب را تشخیص میدهد.

: Abstraction

نادیده گرفتن اطلاعات اضافی در قسمت‌های مختلف که برای تمرکز بیشتر روی یک بخش استفاده می‌شود مثلاً توجه به یک کلاس یا یک متد از آن.

: Modularization

روند تکه‌تکه کردن یک چیز کلی به قسمت‌هایی که بتوانند جدا از هم کار کنند و ساخته شوند و از این تکه‌های مختلف و ارتباط بین آن‌ها در ساخت برنامه و یا هر چیز کلی تری استفاده می‌شود.

: Casting

به عمل تغییر تایپ یک متغیر **casting** می‌گویند. مثلاً متغیر ما از تایپ **int** تعریف شده است و ما با عمل **casting** آن را به **double** یا ... تبدیل میکنیم. (این عمل میتواند برای تایپ‌های غیر **primitive** هم استفاده شود.)

سؤال چهارم

A) public

B) new

C) reasonable default - 0

Arya Khaligh - 9524014