

1.D

The Java literature frequently refers to the Signature of a method. A method signature is a collection of information about the method, and that includes the name, type (e.g., static or non-static), visibility (e.g., public, private, etc.), arguments (e.g., formal parameters), and return type.

The main method is the entry point of the JVM when the class is launched. The JVM launches the Java program by invoking the main method of the class identified in the command to start the program. The method main must be declared public, static, and void. It must accept a single argument that is an array of strings.

The main method can be declared as either:

public static void main(String[] args) or public static void main(String args[])

2.A

The diagram doesn't have anything with platform independent.

3. C

Yazılan Java kaynak kodları .java uzantılı dosyalarda yer alır ve Java derleyicisi tarafından derlenerek bytecode adı verilen kodları içeren .class uzantılı bir dosya elde edilir.

4.B

When you tried to compile you have error : "The type Date is ambiguous"

5.A

6.D

7.B

java.lang paketi içinde System sınıfı yer almaktadır.. Platformdan bağımsız olarak sistem düzeyindeki eylemleri belirleyen static bir sınıftır.

Bütün java programları java.lang paketinin (importunu otomatik olarak yapar, onu ayrıca import etme gereği yoktur. Dolayısıyla, her java programı, System sınıfını içerir. System sınıfı public damgalı olduğundan, program içindeki her kod ona erişebilir. Ama, ayrıca final damgalı olduğundan, kalıtım olamaz; yani onun alt sınıfları yaratılamaz. Bu nedenle onun metotları da, otomatik olarak, final damgalı olur, yani değiştirilemezler.

System'in üç tane sınıf değişkeni vardır: err, in, out. Bunlardan ilki, sistemde oluşan hataları bildirir, ikincisi giriş akımlarını, üçüncüsü çıkış akımlarını yapar.

8.C

"#" isn't a valid for comment in Java.

9.D

Java dosyaları sadece 1 public class içerebilirler ve dosya adının class adıyla aynı olması zorunludur.

10.B

```
public class Q10 {
    static String weight = "A lot"; // is static and class variable.
    /* default */ double ageMonths = 5, ageDays = 2; // are instance variable.
    private static boolean success = true; // is static and class variable.
    public void main(String[] args) {
        final String retries = "1"; // is local variable.
    }
}
```

11.B

Kullanılmayan importların silinmesinin uygulamayı derlemeye bir etkisi olmamaktadır.

12.A

statik sınıfın bir örneği olmadan statik olmayan bir değişkene erişmeye çalıştığından kod derlenmez.

13.D

Kodların çalıştırılması için derlenmesi gerekmektedir. Derlendikten sonra da uzantıları .class olmaktadır. Bu yüzden 1 yanlış.

Java nesne yönelimli olduğu için 2 yanlış

Kodların derlenmesi için JVM ihtiyacı vardır. 3 yanlış.

14.D

Değişken tanımlamaları class içerisinde yapılmalıdır.

15.C

Bir paket içerisine farklı paketler import edilebilir erişim belirteçleriyle de erişim yetkileri kontrol edilebilir.

16.B

Komut satırından bulunduğu dizindeki “Manager.java” kodunu derlemek için “javac Manager.java” yazmak gerekir. Eğer bir hatayla karşılaşmazsan “java Manager” komutıyla da kodu çalıştırabilirsin.

17.D

Java Encapsulation java sınıfı içerisinde tanımladığımız değişkenlerimizi korumak veya saklamak anlamına gelmektedir. Tanımladığımız bir sınıf içerisindeki değişkenin direk olarak değiştirilememesi, bunun yerine bizim izin verdiğimiz ölçüde, metotlar aracılığıyla değiştirilmesidir.

18.D

“height” değişkeni if döngüsü içinde tanımlandığı için dışarıdan erişilemeyecek ve hata verecektir.

19.A

.java uzantılı dosyalar java da derlendikten sonra .class uzantılı bytecode dosyalarına dönüşürler. Bu dosyalar da JVM olan herhangi bir bilgisayarda çalıştırılabilir.

20.D

Javada satır sonlarına noktalı virgül (;) konularak satır ifade bitirilir.

21.C

today =20, tools.tomorrow =10, tools.yesterday=1

Kod çalıştırıldığında sonuç 31 çıkmaktadır.

22.C

1.satır class ifadesi eksik

2.satır hem double hem de int kullanılmış

4.satır private yanlış yerde kullanılmış.

23.D

Platform bağımsızlığı özelliği sayesinde java uygulamalarını JVM olan bilgisayarlarda

çalıştırabiliriz.

24.A

25.B

Instance ve local variable belirli yerlerde kullanılırken class variable ları her yerde kullanılabilir.

26.A

double ve int farklı tipte değişkenlerdir. double dan sonra da noktalı virgül(;) ile bitirilmesi gerekirdi.

27.D

String table = "metal" olarak bir başlangıç değeri verilmiştir ama String chair başlangıç değeri sahip değildir. Bu yüzden kod derlenmeyecektir.

28.B

instance variable ların default değerleri null dur.

29.B

değişken isimleri rakamlarla başlayamaz.

30.B

Proje İsimleri :

- Küçük ya da büyük harfle başlayabilir.
- Genellikle büyük harfle başlatılır.
- Eğer birden fazla kelimeden oluşuyorsa sonraki kelimelerin baş harfleri büyütülür.
- Geri kalan kısmı küçük yazılır.

Paket İsimleri :

- Küçük harfle başlar.
- Birden fazla kelimeden oluşuyorsa diğer kelimelerin sadece baş harfleri büyütülür.
- Paket isimlendirmeleri yapılırken domain ismi tersten yazılır.

Örnek : tr.com.infopark.business.* gibi

Sınıf isimleri :

- Büyük harfle başlar küçük harfle devam eder.
- Eğer birden fazla kelimeden oluşuyorsa diğer kelimelerin baş harfleri büyütülür.
- Sınıf isminin dosya ismi ile aynı olması gerekir.

Metot isimleri :

- Küçük harfle başlar.
- Birden fazla kelimeden oluşuyorsa diğer kelimelerin sadece baş harfleri büyütülür.

Değişken isimleri :

- Küçük harfle başlar.
- Birden fazla kelimeden oluşuyorsa diğer kelimelerin sadece baş harfleri büyütülür.
- \$ ve _ dışında değişken ismi başında, başka herhangi bir karakter kullanılamaz.
- Değişken ismi içinde sayısal bir ifade kullanılacaksa değişken isminin başında kullanılamaz. Ortasında ya da sonunda sayısal ifade geçebilir.

31.C

```
public String convert(int value) {  
    //int is a primitive, you cannot call instance methods on it because primitives do not  
    instance method
```

```

        return value.toString();
    }

    public String convert(Integer value) {
        //Integer have instance methods
        return value.toString();
    }

    public String convert(Object value) {
        //Objects have instance methods
        return value.toString();
    }
}

```

32.C

sayısal değerlerde basamaklar arasında _ konulabilmektedir. 9_9_9 değerini çalıştırdığımızda 999 değerini elde ederiz. Ama _ ifadesiyle sayısal değeri başlatamayız.

33.C

“int” dedik “Integer” , double yerine “Double” gibi büyük harfle kullanılan ifadeler primitive veri tiplerinin Wrapper (Kapsayıcı) sınıfları olarak ifade edilir ve referans tipindedir. Bu sınıfları kullanarak Max değer Min değer ve Boyut bilgisini gibi değerler bulunabilir.

34.C

```

package HW1;

public class Q34 {
    integer a = Integer.valueOf("1");
    //integer isminde tanımlı bir class yok.
    //int veya Integer. seklinde anımlama yapmak gerekirdi
    public static void main(String[] nums) {
        integer a = Integer.valueOf("2");
        integer b = Integer.valueOf("3");
        System.out.println(a + b);
    }
}

```

35.B

new anahtar sözcüğüyle yeni bir primitive veri tipi oluştururuz.

36.D

float veri tipinin sonuna “f” veya “F” koyulmadığında Java bu tanımlamadaki veri tipini double olarak algılayacağı için geliştirme anında hata verecektir. dogrusu float f2 = 5.0f şeklinde olmalıydı.

37.A

byte 8 bit
char 16 bit
float 32 bit
int 32 bit
double 64 bit

38.?

39.B

tek satırda iki farklı tür tanımlanmaya çalışılmış, ilk tanımlamadan sonra da nokalı virgül (;) ile bitirilmesi gerekirdi.

40.?

41.A

```

package HW1;
public class Q40 {

```

```

    public static void main(String[] args) {
        int defaultValue;
        System.out.println(defaultValue);
        // defaultValue is a local variable, it is not automatically initialized.
    }
}

```

Eğer initialize dilseydi;

boşluğa double, short ve int değişkenlerinden herhangi birini koyunca sonuç sıfır çıkacaktı.

42.A

Java dili kullanılmayan nesneleri silmek için arka planda çalışan bir sisteme sahiptir. Bu yüzden C++ gibi dillerde dinamik nesne tanımlarında mutlaka yer alması gereken nesneyi silme metodları javada o kadar gerekli değildir. Fakat eğer kendiniz mutlaka bir nesneyi acil olarak silmek isterseniz finalize() isimli bir metodu sınıfınızda tanımlayıp kullanabilirsiniz. bu metot en fazla bir kere çağrılabilir.

43.D

String normal bir class tır.

44.?

45.C

float kullanmak için pi = 3.14f; şeklinde tanımlanmalıydı.

46.B

```

public class Q46 {
    public static void main(String[] args) {
        int Integer = 0; // k1
        Integer int = 0; // k2
        //int ismi java da tanımlı bir isim olduğu için bu şekilde kullanılamaz
        Integer ++; // k3
        int++; // k4
    }
}

```

Dsfs

47.?

48.C

30.sorudaki kurallar burada da geçerlidir.

\$ ve _ dışında class ismi başında, başka herhangi bir karakter kullanılamaz

class ismi içinde sayısal bir ifade kullanılacaksa class isminin başında kullanılamaz. Ortasında ya da sonunda sayısal ifade geçebilir

49.C

50.C

Yerel değişkenlerin default değerleri olmaz.