



Grile POO-24

Programare Orientata Obiect (Academia de Studii Economice din București)



Scan to open on Studocu



/ POO Concepte de baza (D)

Timp rămas 0:16:08

1 întrebare

Nu a primit răspuns încă

Marcat din 1,00

Întrebare cu flag

Obiectul este pentru clasa precum:

Selectați răspunsul corect:

- a. biblioteca este pentru carte
- b. factura este pentru chitanta
- c. parintele este pentru copil
- d. predintele este pentru Lincoln
- e. Platon este pentru filosofi

[Pagina următoare](#)[◀ POO Concepte de baza](#)[Sari la...](#)[05_operatoriUnari ►](#)

La executia programului din imaginea alaturata:

```
#include <iostream>
using namespace std;
class cls
{
public: cls()
{
    cout << "\n Constructor";
}
cls(cls &c)
{
    cout << "\n Constructor copiere";
}
};
cls &f()
{
    static cls c;
    return c;
}
void main()
{
    cls r = f();
}
```

Selectați răspunsul corect:

- a. constructorii de clasa se apeleaza o data, iar cel de copiere se apeleaza de doua ori;
- b. constructorul de clasa se apeleaza o data, iar cel de copiere nici o data;
- c. constructorii de clasa si de copiere se apeleaza fiecare cate o data;
- d. constructorul de clasa se apeleaza de doua ori, iar cel de copiere nici o data;
- e. constructorul de clasa nu se apeleaza nici o data, iar cel de copiere o data;



```
#include <iostream>
using namespace std;
class cls
{
public:
    int a;
    cls(int v = 10) : a(v) { }
    void g(int);
};

class sbcls
{
    int y;
public:
    sbcls(int v = 2) : y(v) { }
    void f(int, void*);
};

void cls::g(int n)
{
    sbcls s;           s.f(n, this);
}

void sbcls::f(int t, void* po)
{
    cls* h = (cls*)po;
    cout << h->a;
}

void main() { cls t(7); t.g(1); cin.get(); }
```

In contextul de mai sus, this reprezinta:

Selectati raspunsul corect:

- a. pointer la un obiect de tip cls;
- b. pointer la fereastra principala a aplicatiei;
- c. obiect de tip cls;
- d. obiect de tip sbcls;
- e. pointer la un obiect de tip sbcls;



/ POO Concepte de baza (D)

Timp rămas 0:13:00

4 întrebare

Nu a primit răspuns încă

Marcat din 1,00

Întrebare cu flag

Procesul de extragere a atributelor relevante ale unui obiect se numește?

Selectați răspunsul corect:

- a. mostenire
- b. abstractizare
- c. niciun răspuns prezentat
- d. polimorfism
- e. **ascunderea datelor**

Pagina precedentă

Pagina următoare

[POO Concepte de baza](#)

Sari la...



[05_operatoriUnari](#) ►



/ POO Concepte de baza (D)

Timp rămas 0:12:36

5 întrebare

Nu a primit răspuns încă

Marcat din 1,00

Întrebare cu flag

Care este rolul functiilor accesor in cadrul clasei?

Selectați răspunsul corect:

- a. sa limiteze accesul la atributele statice ale clasei;
- b. sa ofere acces in citire/scriere la atributele private ale clasei;
- c. sa restrictioneze accesul la datele membre ale clasei;
- d. sa ofere acces pentru modificarea atributelor constante ale clasei;

Pagina precedentă

Pagina următoare

POO Concepte de baza

Sari la...





Marcat din 1,00

Timp rămas 0:12:07

▼ Întrebare cu flag

```
#include <iostream>
using namespace std;

class Persoana
{
public:
    int varsta;
    int getVarsta() { return varsta; }
};

void main()
{
    Persoana pv; int v = 10;
    const Persoana pc;
    pv = pc; // varianta 1
    pc = pv; // varianta 2
    pv.varsta = v; // varianta 3
    v = pc.getVarsta(); // varianta 4
}
```

Care din variantele de folosire a obiectelor constante și variabile sunt corecte?

Selectați răspunsul corect:

- a. 1 + 3
- b. 1 + 3 + 4
- c. toate
- d. 1
- e. 2 + 4



Timp rămas 0:10:54

7 întrebare

Nu a primit răspuns încă

Marcat din 1,00

Întrebare cu flag

Fie secventa:

```
class c { ... } ;
void main ()
{ c e ;
/* instructiuni */
}
```

In acest caz :

Selectați răspunsul corect:

- a. descrierea este eronata deoarece se foloseste acelasi identificator pentru clasa si obiect;
- b. c este obiect si e este o clasa;
- c. c este o instanta a clasei si e este un obiect;
- d. c este o clasa si e un obiect;
- e. c este o instanta a clasei si e este o clasa;

Pagina precedentă

Pagina următoare



Nu a primit răspuns încă

Timp rămas 0:10:20

Marcat din 1,00

▼ Întrebare cu flag

În programul

```
#include <iostream>
using namespace std;

class cls
{
public:
    cls() { cout << "\n Constructor"; }
};

void main()
{
    cls* po = new cls, * pv = new cls[5];
    cin.get();
}
```

constructorul:

Selectați răspunsul corect:

- a. se apelează de șase ori
- b. se apelează o dată, vectorul de obiecte fiind alocat de constructorul pus implicit de compilator
- c. se apelează de cinci ori
- d. nu se apelează niciodată, programul lucrând cu pointeri, nu cu obiecte
- e. nu se apelează niciodată, alocarea facându-se cu operatorul new

Pagina precedentă

Pagina următoare

◀ POO Concepte de baza

Sari la...



/ 20 DOCUMENTE - 20 DOCUMENTE

/ POO Concepte de baza (D)

Timp rămas 0:09:21

9 întrebare

Nu a primit răspuns încă

Marcat din 1,00

Întrebare cu flag

Care este rolul destructorului unei clase?

Selectați răspunsul corect:

- a. sa dezaloce spatiul ocupat de atributele private;
- b. sa dezaloce spatiul ocupat de obiectele clasei atunci cand nu mai sunt folosite;
- c. sa dezaloce memoria ocupata de atributele statice;
- d. sa distruga clasa atunci cand nu mai este necesara;

Pagina precedentă

Pagina următoare

POO Concepte de baza

Sari la...

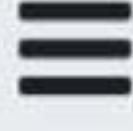


Alegeți varianta corectă:

```
class Bloc
{
    const int id=1;
    int nr_etaje=1;
public:
    Bloc()
    {
        id = 2; nr_etaje = 4;
    }
};
```

Sele
răsp
core





```
#include <iostream>
using namespace std;
class cls
{
public: cls()
{
    cout << "\n Constructor";
}
cls(cls &c)
{
    cout << "\n Constructor copiere";
}
};
cls &f()
{
    static cls c;
    return c;
}
void main()
{
    cls r = f();
}
```

Timp rămas 0:15:13

Selectați răspunsul corect:

- a. constructorul de clasa nu se apeleaza nici o data, iar cel de copiere o data;
- b. constructorul de clasa se apeleaza de doua ori, iar cel de copiere nici o data;
- c. constructorii de clasa se apeleaza o data, iar cel de copiere se apeleaza de doua ori;
- d. constructorul de clasa se apeleaza o data, iar cel de copiere nici o data;
- e. constructorii de clasa si de copiere se apeleaza fiecare cate o data;



```
public: cls()
{
    cout << "\n Constructor";
}
cls(cls &c)
{
    cout << "\n Constructor copiere";
}
};

cls &f()
{
    static cls c;
    return c;
}

void main()
{
    cls r = f();
}
```

Timp rămas 0:14:14

Selectați răspunsul corect:

- a. constructorul de clasa nu se apeleaza nici o data, iar cel de copiere o data;
- b. constructorul de clasa se apeleaza de doua ori, iar cel de copiere nici o data;
- c. constructorii de clasa se apeleaza o data, iar cel de copiere se apeleaza de doua ori;
- d. constructorul de clasa se apeleaza o data, iar cel de copiere nici o data;
- e. constructorii de clasa si de copiere se apeleaza fiecare cate o data;

[Șterge alegerea mea](#)



▼

- / Programare-C Sem1(341au)
- / 23 octombrie - 29 octombrie
- / POO Concepte de baza (D)

Timp rămas 0:12:47

3 întrebare

Nu a primit răspuns încă

Marcat din 1,00

Întrebare cu flag

Programul principal poate accesa membrii privati ai unei clase?

Selectați răspunsul corect:

- a. doar prin intermediul altor membrii privati ai clasei
- b. niciun răspuns prezentat
- c. în mod direct
- d. doar prin intermediul altor membrii publici ai clasei

[Pagina precedentă](#)[Pagina următoare](#) [POO Concepte de baza](#)

online.ase.ro – Privat



◀ întrebare

Nu a primit răspuns încă

Timp rămas 0:13:30

Marcat din 1,00

▼ Întrebare cu flag

Ce va afisa urmatorul cod C++ pe un compilator de tip x86?

```
#include<iostream>
using namespace std;

class Test
{
    static int x;
    int* ptr;
    int y;
};

int main()
{
    Test t;
    cout << sizeof(t) << " " << sizeof(Test);
}
```

Selectați răspunsul corect:

- a. 8 4
- b. 12 4
- c. 12 12
- d. 4 4
- e. 8 8

AA

online.ase.ro





▼

Timp rămas 0:12:32

3 întrebare

Nu a primit răspuns încă

Marcat din 1,00

Întrebare cu flag

Programul principal poate accesa membrii privati ai unei clase?

Selectați răspunsul corect:

- a. doar prin intermediul altor membrii privati ai clasei
- b. niciun răspuns prezentat
- c. în mod direct
- d. doar prin intermediul altor membrii publici ai clasei

[Șterge alegerea mea](#)[Pagina precedentă](#)[Pagina următoare](#) [POO Concepte de baza](#)[Sari la...](#)



▼

Timp rămas 0:12:25

3 întrebare

Nu a primit răspuns încă

Marcat din 1,00

Întrebare cu flag

Programul principal poate accesa membrii privati ai unei clase?

Selectați răspunsul corect:

- a. doar prin intermediul altor membrii privati ai clasei
- b. niciun răspuns prezentat
- c. în mod direct
- d. doar prin intermediul altor membrii publici ai clasei

[Pagina precedentă](#)[Pagina următoare](#) [POO Concepte de baza](#)[Sari la...](#)[05_operatoriUnari ►](#)



4 întrebare

Timp rămas 0:12:13

Nu a primit răspuns încă

Marcat din 1,00

[Întrebare cu flag](#)

Programul de mai jos:

```
#include <iostream>
using namespace std;

class C
{
public: int x;
        C(int i = 0) : x(i) { }
};

void main()
{
    C a, b, v[] = { C(1), C(2), a };
    a.x = 3; cout << v[2].x;
}
```

Selectați răspunsul corect:

- a. initializeaza incorect un vector de obiecte
- b. afiseaza 3;
- c. afiseaza 0
- d. afiseaza 2;
- e. afiseaza 1;

[Pagina precedentă](#)[Pagina următoare](#)



◀ Întrebare

Nu a primit răspuns încă

Timp rămas 0:10:54

Marcat din 1,00

▼ Întrebare cu flag

Programul de mai jos:

```
#include <iostream>
using namespace std;

class C
{
public: int x;
        C(int i = 0) : x(i) { }
};

void main()
{
    C a, b, v[] = { C(1), C(2), a };
    a.x = 3; cout << v[2].x;
}
```

Selectați răspunsul corect:

- a. initializeaza incorect un vector de obiecte
- b. afiseaza 3;
- c. afiseaza 0
- d. afiseaza 2;
- e. afiseaza 1;

Pagina precedentă

Pagina următoare

◀ POO Concepte de baza



▼

Timp rămas 0:10:21

5 Întrebare

Nu a primit răspuns încă

Marcat din 1,00

Întrebare cu flag

Când un argument este trimis prin referință,
atunci:

Selectați răspunsul corect:

- a. funcția accesează direct valoarea stocată la nivelul programului apelator
- b. o variabilă temporară este creată în programul apelator pentru a stoca valoarea argumentului
- c. o variabilă este creată în cadrul funcției pentru a stoca valoarea argumentului
- d. niciun răspuns prezentat
- e. funcția nu poate accesa valoarea argumentului în mod direct

[Pagina precedentă](#)[Pagina următoare](#)[◀ POO Concepte de bază](#)

online.ase.ro – Privat



▼

/ 23 octombrie - 29 octombrie

/ POO Concepte de baza (D)

Timp rămas 0:10:04

6 Întrebare

Nu a primit răspuns încă

Marcat din 1,00

▼ Întrebare cu flag

Un constructor implicit este:

Selectați răspunsul corect:

- a. un constructor care nu are parametri
- b. ambele variante prezentate
- c. niciun raspuns prezentat
- d. un constructor cu valori prestabilite pentru toate argumentele

Pagina precedentă

Pagina următoare

◀ POO Concepte de baza

Sari la...



05 operatoriUnari ▶



```
#include "iostream"  
using namespace std;  
class Automobil  
{  
private:  
    char denumire[20];  
    static int nrAutomobile;  
public:  
    int capacitate;  
    const int serie;  
    Automobil() :serie(++nrAutomobile)  
    {  
        strcpy(denumire, "Nimic");  
        capacitate = 1400;  
    }  
};  
int Automobil::nrAutomobile = 0;
```

Selectați răspunsul corect:

- a. instructiunile sunt corecte;
- b. apar erori de compilare deoarece este gresit modul in care se modifica valoare campului serie;
- c. apar erori de compilare deoarece este gresit modul in care se modifica valoarea campului nrAutomobile;
- d. apar erori de compilare deoarece este gresit modul in care se modifica

AA

online.ase.ro





Programare Orientată Obiect, Tip-C, Sem-1, Zi (2023-2024)

[Acasă](#) / [Cursuri](#) / [2023-2024](#) / [Licenta](#)

/ [Programare-C Sem1\(341au\)](#)

/ [23 octombrie - 29 octombrie](#)

/ [POO Concepte de baza \(D\)](#)

Timp rămas 0:07:55

9 întrebare

Nu a primit răspuns încă

Marcat din 1,00

▼ Întrebare cu flag

De cate ori se apeleaza destructorul clasei in exemplul urmator:

```
- class cls {  
public:  
    ~cls() { cout << "\n Destructor"; }  
};  
void main() { { cls r[3]; } }
```

Selectați răspunsul corect:

- a. nici o data;
- b. de doua ori;
- c. de trei ori;
- d. de patru ori;
- e. o data;



Marcat din 1,00

Timp rămas 0:08:37

▼ Întrebare cu flag

Fie sevența:

```
class c { ... } ;
void main ()
{ c e ;
/* instructiuni */
}
```

In acest caz :

Selectați răspunsul corect:

- a. c este o instanta a clasei si e este un obiect;
- b. c este o clasa si e un obiect;
- c. descrierea este eronata deoarece se foloseste acelasi identificator pentru clasa si obiect;
- d. c este obiect si e este o clasa;
- e. c este o instanta a clasei si e este o clasa;

[Pagina precedentă](#)[Pagina următoare](#)



▼

/ 23 octombrie - 29 octombrie

/ POO Concepte de baza (D)

Timp rămas 0:07:12

10 Întrebare

Nu a primit răspuns încă

Marcat din 1,00

🚩 Întrebare cu flag

O lista de initializatori a unui constructor produce efecte similare cu:

Selectați răspunsul corect:

- a. afisarea
- b. suprascrierea
- c. redeclararea
- d. niciun raspuns prezentat
- e. atribuirea

Pagina precedentă

Trimite testul pentru evaluare

◀ POO Concepte de baza

Sari la...



Fie secenta:

```
class c { ... } ;
void main ()
{ c e ;
/* instructiuni */
}
```

In acest caz :

Selectati raspunsul corect:

- a. c este o clasa si e un obiect;
- b. c este o instanta a clasei si e este o clasa;
- c. descrierea este eronata deoarece se foloseste acelasi identificator pentru clasa si obiect;
- d. c este o instanta a clasei si e este un obiect;
- e. c este obiect si e este o clasa;

[Sterge alegerea mea](#)

AA

online.ase.ro



```
#include <iostream>
using namespace std;
```

Timp rămas 0:15:36

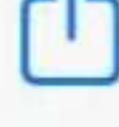
```
class cls
{
    int x;
public:
    friend void f(const cls& c) { }
};

void main()
{
    cls c; f(c);
}
```

Care dintre variantele de raspuns de mai jos este adevarata?

Selectați răspunsul corect:

- a. f() este incorect definită în interiorul unei clase;
- b. f() nu poate fi apelată, deoarece obiectul c nu este const;
- c. f() este eronată deoarece nu folosește date private
- d. f() poate fi apelată și cu referință de obiect variabil;
- e. declarația friend nu este permisă pe zona public





/ 23 octombrie - 29 octombrie

/ POO Concepte de baza (D)

Timp rămas 0:13:49

4 întrebare

Nu a primit răspuns încă

Marcat din 1,00

▼ Întrebare cu flag

Care este vizibilitatea implicită asupra datelor și funcțiilor membre în cadrul unei clase în C++?

Selectați răspunsul corect:

- a. public;
- b. default;
- c. protected;
- d. private;

[Pagina precedentă](#)[Pagina următoare](#)[◀ POO Concepte de baza](#)[Sari la...](#)[05_operatoriUnari ►](#)

Navigare în test



Timp rămas 0:14:10

3 întrebare

Nu a primit răspuns încă

Marcat din 1,00

Întrebare cu flag

Fie clasa:

```
class c { int a, b ;  
public : c (int , int ) ;  
int det_a ( ) { return a ; }  
~c () ;  
} ;
```

Semnul ~ are rolul :

Selectați răspunsul corect:

- a. de a supraincarca operatorul ~.
- b. de a defini destructorul;
- c. de a nega logic rezultatul returnat de metoda c();
- d. de a nega pe biti rezultatul returnat de metoda c();
- e. de a supraincarca constructorul clasei;

[Pagina precedentă](#)[Pagina următoare](#)[◀ POO Concepte de baza](#)

```
class Bloc
{
    const int id=1;
    int nr_etaje=1;
public:
    Bloc()
    {
        id = 2; nr_etaje = 4;
    }
};
```

Timp rămas 0:12:54

Selectați răspunsul corect:

- a. un atribut const nu poate fi initializat prin atribuire în interiorul constructorului;
- b. clasa nu poate avea doar attribute private;
- c. atributul const nu poate fi initializat în definiția clasei;



Timp rămas 0:12:15

6 întrebare

Nu a primit răspuns încă

Marcat din 1,00

Întrebare cu flag

Ce reprezinta this in interiorul constructorului unei clase C++?

Selectați răspunsul corect:

- a. Valoarea obiectului care apeleaza metoda constructor
- b. Pointer ce gestioneaza adresa obiectului distrus
- c. Pointer ce gestioneaza adresa obiectului construit
- d. Nu se poate folosi this in constructor
- e. Variabila optională prin care se pot indica ce variabile sunt atribute și care nu

[Pagina precedentă](#)[Pagina următoare](#) [POO Concepte de baza](#)[Sari la...](#)[05_operatoriUnari](#)



/ POO Concepte de baza (D)

Timp rămas 0:11:40

7 întrebare

Nu a primit răspuns încă

Marcat din 1,00

Întrebare cu flag

Procesul de extragere a atributelor relevante ale unui obiect se numeste?

Selectați răspunsul corect:

- a. mostenire
- b. niciun raspuns prezentat
- c. **ascunderea datelor**
- d. abstractizare
- e. polimorfism

[Pagina precedentă](#)[Pagina următoare](#)[◀ POO Concepte de baza](#)[Sari la...](#)[05_operatoriUnari ►](#)[Navigare în test](#)



▼ Întrebare cu flag

Timp rămas 0:11:05

Ce va afisa urmatorul cod C++ pe un compilator de tip x86?

```
#include<iostream>
using namespace std;

class Test
{
    static int x;
    int* ptr;
    int y;
};

int main()
{
    Test t;
    cout << sizeof(t) << " " << sizeof(Te
```

}

Selectați răspunsul corect:

- a. 12 12
- b. 8 8
- c. 4 4
- d. 12 4
- e. 8 4

[Pagina precedentă](#)[Pagina următoare](#)

AA

online.ase.ro



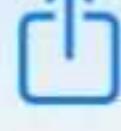
```
int getX() { r Timp rămas 0:09:57
};

void main()
{
    C c1, c2;
    const C c3(10);
    const C* p1 = &c1;
    C* const p2 = &c2;

    *p1 = c2;           // varianta 1
    *p2 = c1;           // varianta 2
    c3.getX();          // varianta 3
}
```

Selectați răspunsul corect:

- a. doar variantele 1 si 3
- b. doar varianta 2
- c. doar varianta 1
- d. doar variantele 2 si 3
- e. toate variantele





Timp rămas 0:10:21

9 întrebare

Nu a primit răspuns încă

Marcat din 1,00

Întrebare cu flag

Clasa de mai jos are membrii:

```
class C  
{ float a ; void afis_a() ; };
```

Selectați răspunsul corect:

- a. publici;
- b. protected;
- c. descriși eronat, deoarece nu declara tipul de acces;
- d. date private și metode publice;
- e. privati;

[Pagina precedentă](#)[Pagina următoare](#) [POO Concepte de baza](#)[Sari la...](#)



Timp rămas 0:10:00

Care din variantele de folosire a obiectelor si pointerilor de obiecte constante sunt corecte?

```
#include <iostream>
using namespace std;

class C
{
    int x;
public:
    C(int v = 0) : x(v) {}
    int getX() { return x; }
};

void main()
{
    C c1, c2;
    const C c3(10);
    const C* p1 = &c1;
    C* const p2 = &c2;

    *p1 = c2;           // varianta 1
    *p2 = c1;           // varianta 2
    c3.getX();          // varianta 3
}
```

Selectați răspunsul corect: