studocu

Test POO 9 ianuarie 2024

Programare Orientată Obiect Object-Oriented Programming (Academia de Studii Economice din Bucure□ti)

Scan to open on Studocu

Studocu is not sponsored or endorsed by any college or university
Downloaded by Oranceanu Marius (oranceanu@gmail.com)

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help 72% Tue 9 Jan 09:56
online.ase.ro

1 întrebare
Complet
Marcat 0,00 din 1,00
Întrebare cu flag

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

Selectați răspunsul corect:

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

2 întrebare
Complet
Marcat 1,00 din 1,00
Întrebare cu flag

Operatorii de comparatie sunt operatori:

Selectați răspunsul corect:

- a. binari
- b. unari
- c. ternari
- d. postfixati
- e. prefixati

3 întrebare
Complet
Marcat 1,00 din 1,00
Întrebare cu flag

Care din urmatoarele afirmatii este adevarata privind supraincarcarea operatorilor?

Selectați răspunsul corect:

- a. asociativitatea operatorilor se modifica in functie de implementarea aleasa
- b. cardinalitatea operatorilor se poate modifica in urma implementarii
- c. nu se supraincarca operatorii "." (operator punct) si sizeof()
- d. precedenta si directia de evaluare se poate modifica in urma supraincarcarii operatorilor

28 29 30
Afișați câte o pagină pe rând
Finalizați evaluarea

Downloaded by Oranceanu Marius (oranceanu@gmail.com)

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help 72% Tue 9 Jan 09:56
online.ase.ro

4 întrebare
Complet
Marcat 1,00 din 1,00
Întrebare cu flag

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

5 întrebare

#include <iostream>

Downloaded by Oranceanu Marius (oranceanu@gmail.com)

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help 72% Tue 9 Jan 09:56
online.ase.ro

5 întrebare
Complet
Marcat 1,00 din 1,00
Întrebare cu flag

```
#include <iostream>
using namespace std;
class C
{
public:
        int x=0;
        C(int v = 0) : x(v) {}
        C(const C& c) { cout << "\nConstructor de copiere"; }
        C& operator= ( const C & c)
        {                cout << "\nOperator de atribuire"; return *this;        }
};
C f(C c) { return c; }
void main()
{
        C c1, c2 = c1, c3;
        c3 = f(c1); cin.get();
}
```

Selectați răspunsul corect:

- a. operatorul de atribuire se apeleaza o data, constructorul de copiere de patru ori
- b. operatorul de atribuire se apeleaza de doua ori, constructorul de copiere de trei ori
- c. operatorul de atribuire si constructorul de copiere se apeleaza de cite doua ori fiecare
- d. operatorul de atribuire se apeleaza o data, constructorul de copiere de doua ori
- e. operatorul de atribuire se apeleaza o data, constructorul de copiere de trei ori

6 întrebare
Complet

Care din variantele de adresari din imaginea alaturata sunt corecte?

Downloaded by Oranceanu Marius (oranceanu@gmail.com)

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help 72% Tue 9 Jan 09:56
online.ase.ro

Complet

Marcat 1,00 din 1,00

Întrebare cu flag

Care din variantele de adresari din imaginea alaturata sunt corecte?

```
#include <iostream>
using namespace std;
class matrice
{
public:
    double x[10][10];
    double * operator[](int i)  { return x[i]; }
}m;
void main()
{
    m[2][3] = 23;   cout << m[2][3] << "     ";     //varianta 1:
    m.x[2][3] = 100;    cout << m[2][3];            //varianta 2:
    m[0].x[2][3] = 1000;    cout << m[0].x[2][3];   //varianta 3:
}
```

Selectați răspunsul corect:

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

7 întrebare

Complet

Marcat 1,00 din 1,00

Întrebare cu flag

Ce reprezintă conceptul de interfață in C++?

Selectați răspunsul corect:

- a. Orice clasă abstractă ce conține cel puțin o funcție virtuală pură
- b. O clasă derivata din mai multe clase
- c. Consola cu care interacționează utilizatorul
- d. O modalitate de a evita problema moștenirii in romb
- e. O clasă ce conține cel puțin o funcție abstractă
- f. O clasă abstracta ce conține doar funcții virtuale pure

Downloaded by Oranceanu Marius (oranceanu@gmail.com)

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help 72% Tue 9 Jan 09:57
online.ase.ro

8 întrebare
Complet
Marcat 1,00 din 1,00
Întrebare cu flag

Proprietatea specifica programarii orientate obiect ce permite aceleasi operatii sa fie executata diferit, functie de obiect, se numeste?

Selectați răspunsul corect:

- a. polimorfism
- b. niciun raspuns prezentat
- c. suprafunctionare
- d. mostenire
- e. suprascriere

9 întrebare
Complet
Marcat 1,00 din 1,00
Întrebare cu flag

Care dintre urmatoarele afirmatii despre o clasa abstracta este adevarata?

Selectați răspunsul corect:

- a. daca are doua metode virtuale pure o putem numi interfata
- b. este clasa care are cel putin o functie virtuala pura
- c. este clasa care are cel putin o functie virtuala
- d. nu poate contine atribute, metode normale si constructori

10 întrebare
Complet
Marcat 1,00 din 1,00
Întrebare cu flag

Care dintre urmatoarele afirmatii despre versiunile unui constructor NU este adevarata?

Selectați răspunsul corect:

- a. se poate defini un constructor fara parametri
- b. se poate defini un constructor cu valori implicite
- c. se poate defini un constructor cu mai multi parametri
- d. se poate defini un constructor cu alt nume decat cel al clasei

Downloaded by Oranceanu Marius (oranceanu@gmail.com)

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help 72% Tue 9 Jan 09:57
online.ase.ro

11 întrebare
Complet
Marcat 1,00 din 1,00
Întrebare cu flag

Care este vizibilitatea implicita asupra datelor si functiilor membre in cadrul unei clase in C++?

Selectați răspunsul corect:

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

12 întrebare
Complet
Marcat 0,00 din 1,00
Întrebare cu flag

Obiectul este pentru clasa precum:

Selectați răspunsul corect:

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

13 întrebare
Complet
Marcat 1,00 din 1,00
Întrebare cu flag

Exista atat forma prefixata, cat si forma postfixata pentru operatorii:

Selectați răspunsul corect:

- a. new si delete
- b. << si >>
- c. == si !=
- d. ++ si --

Downloaded by Oranceanu Marius (oranceanu@gmail.com)

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help 72% Tue 9 Jan 09:57
online.ase.ro

d. ++ si --

14 întrebare
Complet
Marcat 1,00 din 1,00
Întrebare cu flag

Cand un argument este trimis prin referinta, atunci:

Selectați răspunsul corect:

a. functia nu poate accesa valoarea argumentului in mod direct

b. functia acceseaza direct valoarea stocata la nivelul programului apelator

c. niciun raspuns prezentat

d. o variabila este creata in cadrul functiei pentru a stoca valoarea argumentului

e. o variabila temporara este creata in programul apelator pentru a stoca valoarea argumentului

15 întrebare
Complet
Marcat 1,00 din 1,00
Întrebare cu flag

Cu ce secventa de operatori este echivalenta urmatoarea instructiune: a1 = 10 += a2?

Selectați răspunsul corect:

a. operator=(a1,a2.operator+=(10));

b. a1.operator=(operator+=(10,a2))

c. a1.operator=(a2.operator+=(10));

d. a1.operator=(operator+=(a2,10));

16 întrebare

Se considera secventa de cod din imaginea alaturata. In programul principal main() se declara un obiect de

Downloaded by Oranceanu Marius (oranceanu@gmail.com)

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help 72% Tue 9 Jan 09:57
online.ase.ro

16 întrebare

Complet

Marcat 1,00 din 1,00

Întrebare cu flag

Se considera secventa de cod din imaginea alaturata. In programul principal main() se declara un obiect de tipul Magazin.

Care dintre urmatoarele instructiuni este incorecta?

```
class Magazin{
private:
    int nr_preturi;
    float* preturi;
public:
    .....
        float operator[](int pozitie)
    {
            if (pozitie >= 0 && pozitie < nr_preturi
                return preturi[pozitie];
            else
                throw "Pozitia este incorecta";
        }
    .....
}
```

Selectați răspunsul corect:

- a. cout << m[0];
- b. int a = m[0];
- c. m[0] = 3.4;
- d. float b = m[0];

Downloaded by Oranceanu Marius (oranceanu@gmail.com)

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help 72% Tue 9 Jan 09:57
online.ase.ro

17 întrebare

Complet

Marcat 1,00 din 1,00

Întrebare cu flag

```
#include <iostream>
using namespace std;
class C
{
public:
        int x;
        C(int v) :x(v) {}
};

double operator+(C& c, double d) { return c.x + d; }
double operator+(double d, C& c) { return c.x + d; }

void main()
{
        C c(5); cout << c + 1 + c; getchar();
}
```

Selectați răspunsul corect:

a. supraincarcarile operator+() trebuiau declarate friend in clasa C

b. adunarea obiectelor cu double nu este asociativa(supraincarcarile trebuiau sa returneze referinte)

c. supraincarcarile operator+() nu se justifica, deoarece au acelasi cod;

d. programul afiseaza 11

e. adunarea obiectelor cu double nu este comutativa

Downloaded by Oranceanu Marius (oranceanu@gmail.com)

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help 72% Tue 9 Jan 09:57
online.ase.ro

18 întrebare
Complet
Marcat 1,00 din 1,00
Întrebare cu flag

Fie o clasa D care moștenește clasa B, ambele clase având câte un destructor. Să se precizeze, în cazul dezalocării unui obiect de tipul D, care destructor se va executa primul ?

Selectați răspunsul corect:

- a. al clasei care are definiți mai mulți constructori
- b. depinde de instrucțiunile existente în destructori
- c. al clasei D, pentru zona specifică
- d. nu există un criteriu precis, acest lucru făcându-se aleator
- e. al clasei B, pentru zona moștenită

19 întrebare
Complet
Marcat 1,00 din 1,00
Întrebare cu flag

Ce reprezinta conceptul de memory leak in C++?

Selectați răspunsul corect:

- a. Dezalocarea unui spatiu de memorie in HEAP
- b. Definirea gresita a constructorului de copiere
- c. Alocarea unui spatiu in memoria HEAP care sa nu mai fie referit de nici un pointer
- d. Acest concept nu exista in C++
- e. Initializarea gresita a unui obiect
- f. Initializarea incorecta a anui pointer

Downloaded by Oranceanu Marius (oranceanu@gmail.com)

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help 72% Tue 9 Jan 09:57
online.ase.ro

20 întrebare
Complet
Marcat 1,00 din 1,00
Întrebare cu flag

Care dintre variantele de mai jos este adevarata?

```
#include <iostream>
using namespace std;
class X
{
    int x;
public:
    X(int n = 0) : x(n) {}
    friend class Y;
};

class Y
{
    int y;
    friend class Z;
};


class Z
{
    public:
        void f(X ox) { cout << ox.x; }
};

void main() { X ox; Z oz; oz.f(ox); }
```

Selectați răspunsul corect:

a. variabila ox.x este de acces public

b. ox.x nu este accesibil, căci atributul friend nu este tranzitiv

c. clasa Y acționează ca mediator de acces între clasele Z și X

d. apelul funcției f() nu coincide cu prototipul

e. relația de friend este reciprocă

Downloaded by Oranceanu Marius (oranceanu@gmail.com)

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help 72% Tue 9 Jan 09:58
online.ase.ro
BL@ASE Română (ro) GOAIMA Elisabeta-Andreea

21 întrebare
Complet
Marcat 1,00 din 1,00
Întrebare cu flag

Care dintre variantele de mai jos este adevarata?

```
using namespace std;
class cls
{
public: static int x;
};

int cls::x = 0;
void main() { cls::x = 1; cls ob; ob.x = 1; }
```

Selectați răspunsul corect:

a. variabila x nu poate fi calificată pornind de la un obiect al clasei
b. există două variabile x, una internă și alta externă clasei
c. nu pot exista clase fără membri nestatici
d. variabila statică x este dublu definită, în clasă și în exterior
e. variabila x poate fi folosită înainte de a defini un obiect din clasă

22 întrebare
Complet
Marcat 1,00 din 1,00
Întrebare cu flag

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

class cls
{
    int x=0;
    friend void f(cls);
};

void f(cls c) { cout << c.x << endl; }
void f(cls c, int i) { cout << c.x << endl; }

void main() { cls c;    f(c); f(c, 1); }
```

Care dintre variantele de mai jos este adevarata?

Selectați răspunsul corect:

a. nu se pot declara friend funcții ce returnează void
b. friend acționează implicit pentru toate versiunile lui f
c. fiecare versiune a unei funcții poate fi declarată friend
d. funcțiile supraîncărcate nu pot fi declarate friend
e. exemplul funcționează fără nici o modificare

Downloaded by Oranceanu Marius (oranceanu@gmail.com)

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help 72% Tue 9 Jan 09:58
online.ase.ro

23 întrebare
Complet
Marcat 1,00 din 1,00
Întrebare cu flag

Avand declaratia din imaginea alaturata, functia int spune_virsta() este:

```
#include <iostream>
using namespace std;
class persoana
{
    char nume[50];
    int virsta;
public:
    persoana();
    int spune_virsta()
    {
        return virsta;
    }
};
```

Selectați răspunsul corect:

- a. descrisa eronat, deoarece nu se definesc functii intr-o clasa;
- b. functie friend;
- c. functie inline;
- d. functie virtuala pura.
- e. functie virtuala;

24 întrebare
Complet
Marcat 1,00 din 1,00
Întrebare cu flag

Posibilitatea definirii unui obiect ca fiind o extensie a altuia:

Selectați răspunsul corect:

- a. este nepermisă.
- b. este dată de polimorfism;
- c. este dată de existența claselor virtuale;
- d. este asigurată prin moștenire;
- e. este dată de încapsulate;

Downloaded by Oranceanu Marius (oranceanu@gmail.com)

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help 72% Tue 9 Jan 09:58
online.ase.ro

25 întrebare

Complet

Marcat 1,00 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 8
- b. 12 12
- c. 4 4
- d. 8 4
- e. 12 4

26 întrebare

Se consideră programul:

Downloaded by Oranceanu Marius (oranceanu@gmail.com)

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help 72% Tue 9 Jan 09:58
online.ase.ro

26 întrebare

Complet

Marcat 1,00 din 1,00

Întrebare cu flag

Se consideră programul:

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

class Vehicul
{
public:

    Vehicul() { cout << "Vehicul()\n"; }
    Vehicul(Vehicul&) { cout << "Vehicul(Vehicul&)\n"; }
    ~Vehicul() { cout << "~Vehicul()\n"; }
};

class Autoturism : public Vehicul { };

int main()
{
    { Autoturism d1, d2 = d1; }
}
```

Alegeți afirmațiile corecte: (1) Constructorul clasei derivate, pus implicit de compilator, apelează constructorul clasei de bază; (2) Constructorul de copiere al clasei derivate, pus implicit de compilator, apelează constructorul de copiere al clasei de bază; (3) Destructorul clasei derivate, pus implicit de compilator, apelează destructorul clasei de bază.

Selectați răspunsul corect:

- a. 1 + 2 + 3
- b. 1 + 3
- c. 1 + 2
- d. niciuna din afirmații nu se aplică în acest caz
- e. 1

Downloaded by Oranceanu Marius (oranceanu@gmail.com)

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help 72% Tue 9 Jan 09:58
online.ase.ro

27 întrebare

Complet

Marcat 0,00 din 1,00

Întrebare cu flag

Ce afiseaza programul din imaginea alaturata?

```
#include "iostream"
using namespace std;
class Persoana {
public:
    int varsta;
    Persoana(int valoare) {
        varsta = valoare;
    }
    Persoana operator++(int) {
        Persoana temp = *this;
        this->varsta = 40;
        return temp;
    }
    Persoana operator++() {
        Persoana temp = *this;
        this->varsta = 80;
        return temp;
    }
};
void main()
{
    Persoana x1(20); //varsta = 20
    Persoana x2 = x1++;
    Persoana x3 = ++x1;
    cout << x1.varsta << " " << x2.varsta << " " << x3.varsta;
}
```

Selectați răspunsul corect:

- a. x1.varsta = 40; x2.varsta= 20; x3.varsta= 20;
- b. x1.varsta = 40; x2.varsta= 20; x3.varsta= 40;
- c. x1.varsta = 80; x2.varsta= 40; x3.varsta= 40;
- d. x1.varsta = 80; x2.varsta= 20; x3.varsta= 40;
- e. x1.varsta = 40; x2.varsta= 40; x3.varsta= 80;

Downloaded by Oranceanu Marius (oranceanu@gmail.com)

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help 72% Tue 9 Jan 09:59
online.ase.ro

28 întrebare
Complet
Marcat 1,00 din 1,00
Întrebare cu flag

Fie declarația:

```
#include <iostream>

using namespace std;

class B { int b=10; };

class D : public B
{
public:
    int d;
    void scrie_b() { cout << "b = " << b << endl; }
};

int main()
{
    D ob; ob.scrie_b();
}
```

Selectați răspunsul corect:

- a. programul afisează valoarea lui b, deoarece derivarea s-a făcut public;
- b. programul afisează valoarea lui b, deoarece b este implicit public;
- c. funcția scrie_b() nu are drept de acces asupra unui membru privat;
- d. funcția de acces are doar acces read-only asupra unui membru privat;
- e. prin derivare public, accesul la membrii moșteniti devine public.

29 întrebare
Complet
Marcat 0,00 din 1,00
Întrebare cu flag

In C++ conceptul de polimorfism este implementat prin:

Selectați răspunsul corect:

- a. Prin metode virtuale
- b. Doar prin supradefinire de metode
- c. Prin supraîncărcare de operatori/metode si prin supradefinire metode;
- d. Doar prin supraîncărcare de operatori si funcții

Downloaded by Oranceanu Marius (oranceanu@gmail.com)

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help 72% Tue 9 Jan 09:59
online.ase.ro

30 întrebare

Complet

Marcat 1,00 din 1,00

Întrebare cu flag

Care sunt modificatorii de acces in C++?

Selectați răspunsul corect:

- a. default, private, protected, public;
- b. static, constant, standard;
- c. private, protected, public;
- d. default, private, standard;

Finalizați evaluarea

◀ 12_FunctiiClaseTemplate

Sari la...

Test grila final seria D ▶

Navigare în test

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29

Downloaded by Oranceanu Marius (oranceanu@gmail.com)