



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;



Timp rămas 0:14:04

```
#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:

Selectați răspunsul 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 numeste?

Selectați răspunsul corect:

- ☐ a. mostenire
- ☐ b. abstractizare
- ☐ c. niciun raspuns 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 accesori in cadrul clasei?

Selectați răspunsul corect:

- ☐ a. sa limiteze accesul la attributele statice ale clasei;
- ☐ b. sa ofere acces in citire/scriere la attributele 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

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

Pagina precedentă

Pagina următoare

◀ POO Concepte de baza

Sari la...





/ 23 octombrie - 23 octombrie

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

Pagina precedentă

Pagina următoare

◀ POO Concepte de baza

Sari la...



Alegeti varianta corecta:

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

Sele
răsp
core

☐☐☐☐



Timp rămas 0:15:13

```
#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. 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 raspuns prezentat
- ☐ c. in mod direct
- ☐ d. doar prin intermediul altor membrii publici ai clasei

Pagina precedentă

Pagina următoare

◀ [POO Concepte de baza](#)



🔍 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



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 raspuns prezentat
- ☐ c. in 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 raspuns prezentat
- ☐ c. in 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



online.ase.ro – Privat



Timp rămas 0:10:21

5 întrebare

Nu a primit răspuns încă

Marcat din 1,00

🚩 Întrebare cu flag

Cand un argument este trimis prin referinta, atunci:

Selectați răspunsul corect:

- ☐ a. functia acceseaza direct valoarea stocata la nivelul programului apelator
- ☐ b. o variabila temporara este creata in programul apelator pentru a stoca valoarea argumentului
- ☐ c. o variabila este creata in cadrul functiei pentru a stoca valoarea argumentului
- ☐ d. niciun raspuns prezentat
- ☐ e. functia nu poate accesa valoarea argumentului in mod direct

Pagina precedentă

Pagina următoare

◀ POO Concepte de baza

🔒 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;
```

Timp rămas 0:09:41

```
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 valoarea 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 secventa:

```
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 secventa:

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

In acest caz :

Selectați răspunsul 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;

[Șterge alegerea mea](#)



Timp rămas 0:15:36

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

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 implicita asupra datelor si functiilor membre in cadrul unei clase in 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](#)


```
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 in interiorul constructorului
- ☐ b. clasa nu poate avea doar attribute private;
- ☐ c. atributul const nu poate fi initializat in definitia 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 optionala prin care se pot indica ce variabile sunt attribute si 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



```
int getX() { r
};

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
}
```

Timp rămas 0:09:57

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. public;
- ☐ b. protected;
- ☐ c. descrisi eronat, deoarece nu declara tipul de acces;
- ☐ d. date private si 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: