Principio del formulario

Domanda 1

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 1,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

È possibile dichiarare un metodo al di fuori del blocco di codice che definisce una classe.

Scegli un'alternativa:



a.

Vero



b.

Falso

Feedback

La risposta corretta è: Falso

Domanda 2

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 1,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

Il bytecode è contenuto in un file con suffisso “.class”.

Scegli un'alternativa:



a.

Falso



b.

Vero

Feedback

La risposta corretta è: Vero

Domanda 3

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 1,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

Il polimorfismo può essere favorito dalla definizione di interfacce.

Scegli un'alternativa:



a.

Vero



b.

Falso

Feedback

La risposta corretta è: Vero

Domanda 4

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

Il seguente codice viene compilato senza errori: int i = new int[100]; int j = new int[100]; . . . for (int index1, int index2 : i, j) { System.out.println(i+j); }

Scegli un'alternativa:



a.

Vero



b.

Falso

Feedback

La risposta corretta è: Falso

Domanda 5

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 1,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

Il seguente frammento di codice: int a = 10; int b = 0; try { int c = a/b; System.out.println(c); } catch (ArithmeticException exc) { System.out.println(“Divisione per zero...”); } catch (NullPointerException exc) { System.out.println(“Reference nullo...”); } catch (Exception exc) { System.out.println(“Eccezione generica...”); } finally { System.out.println(“Finally!”); } produrrà il seguente output: Divisione per zero… Eccezione generica… Finally!

Scegli un'alternativa:



a.

Falso



b.

Vero

Feedback

La risposta corretta è: Falso

Domanda 6

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 1,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

La seguente dichiarazione del metodo main() è corretta:public static main(String argomenti[]) {...}

Scegli un'alternativa:



a.

Falso



b.

Vero

Feedback

La risposta corretta è: Falso

Domanda 7

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 1,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

La seguente dichiarazione del metodo main() è corretta:public static void Main(String args[]){...}

Scegli un'alternativa:



a.

Falso



b.

Vero

Feedback

La risposta corretta è: Falso

Domanda 8

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

La seguente dichiarazione di classe è scorretta: public abstract final class Classe {...}

Scegli un'alternativa:



a.

Falso



b.

Vero

Feedback

La risposta corretta è: Vero

Domanda 9

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 1,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

La seguente dichiarazione di classe è scorretta: public final class Classe extends AltraClasse {...}

Scegli un'alternativa:



a.

Falso



b.

Vero

Feedback

La risposta corretta è: Falso

Domanda 10

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

Per eseguire una qualsiasi applicazione Java basta avere un browser.

Scegli un'alternativa:



a.

Vero



b.

Falso

Feedback

La risposta corretta è: Falso

Domanda 11

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 1,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

Se non anteponiamo modificatori ad un metodo, il metodo è accessibile solo all’interno dello stesso package.

Scegli un'alternativa:



a.

Falso



b.

Vero

Feedback

La risposta corretta è: Vero

Domanda 12

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 1,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

Se un metodo è dichiarato final, non si può fare overload.

Scegli un'alternativa:



a.

Vero



b.

Falso

Feedback

La risposta corretta è: Falso

Domanda 13

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 1,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

Una classe astratta può implementare un’interfaccia.

Scegli un'alternativa:



a.

Falso



b.

Vero

Feedback

La risposta corretta è: Vero

Domanda 14

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 1,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

Una classe può estendere una sola classe ma implementare più interfacce.

Scegli un'alternativa:



a.

Vero



b.

Falso

Feedback

La risposta corretta è: Vero

Domanda 15

Risposta errata

Punteggio ottenuto 0,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

Un array bidimensionale è un array i cui elementi sono altri array.

Scegli un'alternativa:



a.

Vero



b.

Falso

Feedback

La risposta corretta è: Vero

Domanda 16

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 1,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

Un array è un oggetto e quindi può essere dichiarato, istanziato ed inizializzato.

Scegli un'alternativa:



a.

Vero



b.

Falso

Feedback

La risposta corretta è: Vero

Domanda 17

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 1,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

Un array non è ridimensionabile.

Scegli un'alternativa:



a.

Falso



b.

Vero

Feedback

La risposta corretta è: Vero

Domanda 18

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 1,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

Una variabile static viene condivisa da tutte le istanze della classe a cui appartiene

Scegli un'alternativa:



a.

Vero



b.

Falso

Feedback

La risposta corretta è: Vero

Domanda 19

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 1,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

Una volta compilato un programma scritto in Java è possibile eseguirlo su un qualsiasi sistema operativo che abbia una JVM.

Scegli un'alternativa:



a.

Vero



b.

Falso

Feedback

La risposta corretta è: Vero

Domanda 20

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 1,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

Un’interfaccia può dichiarare solo costanti statiche e pubbliche.

Scegli un'alternativa:



a.

Vero



b.

Falso

Feedback

La risposta corretta è: Vero

Domanda 21

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 1,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

Un’interfaccia può essere estesa da un’altra interfaccia

Scegli un'alternativa:



a.

Falso



b.

Vero

Feedback

La risposta corretta è: Vero

Domanda 22

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 1,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

Un metodo protected viene ereditato in ogni sottoclasse qualsiasi sia il suo package.

Scegli un'alternativa:



a.

Vero



b.

Falso

Feedback

La risposta corretta è: Vero

Domanda 23

Risposta corretta

Punteggio ottenuto 1,00 su 1,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

Un metodo statico può utilizzare solo variabili statiche e, perché sia utilizzato, non bisogna per forza istanziare un oggetto dalla classe in cui è definito.

Scegli un'alternativa:



a.

Vero



b.

Falso

Feedback

La risposta corretta è: Vero

Domanda 24

Completo

Punteggio ottenuto 1,00 su 3,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

Che cos'è una classe in Java?

Quali sono gli elementi principali di una classe?

Cosa si intende per incapsulamento?

Scrivi un esempio di classe

Testo della risposta

Una classe in java è un insieme di attributi e metodi dove si specifica il nome e il tipo delle variabili, ma non necessariamente specifica il loro valore.

Gli elementi principali di una classe sono gli oggetti e metodi.

L'incapsulamento indica la facoltà degli oggetti di mantenere al loro interno attributi e metodi.  
  
Un esempio classico di classe sarebbe quello di prendere come oggetto una macchina, dove i suoi diversi parametri sarebbero la marca, targa, Velocità\_Max, Posti\_Disponibili...

Commenti

Commento:

manca l'esempio di classe, l'incapsulamento è incompleto

Domanda 25

Parzialmente corretta

Punteggio ottenuto 0,50 su 2,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

1. Cosa si intende con **metodi** in Java?
2. Cosa si intende per **overload** dei metodi in Java?
3. Cosa si intende con **override** dei metodi in Java?

Risposta: 

Feedback

La risposta corretta è : L'overload ridefinire i metodi

Commenti

Commento:

Domanda 26

Parzialmente corretta

Punteggio ottenuto 1,50 su 2,00

Contrassegna domanda

Testo della domanda

Instanziare una Classe: gli oggetti

Gli oggetti sono caratterizzati da

* Classe di appartenenza - tipo (ne descrive attributi e metodi)
*   (valore attuale degli attributi)
* Identificatore univoco (reference - handle - puntatore)

Per creare un oggetto occorre

* Dichiarare una 
* La dichiarazione non alloca spazio ma solo un   (puntatore) che per default vale 
* Allocazione e inizializzazione riservano lo spazio necessario creando effettivamente l'  appartenente a quella 

Il costrutto new

* Crea una nuova   della classe specificata, allocandone la memoria
* Restituisce il riferimento all'oggetto creato
* Chiama il   del nuovo oggetto

Automobile a = new  ();

 m = new Motorcycle();

String s = new String ("ABC");

Per "gestire" una classe occorre

* Accedere ai   della classe
* Accedere agli   della classe

Messaggi

* L'invio di un messaggio provoca l'esecuzione del metodo

Inviare un messaggio ad un oggetto

* Usare la notazione "puntata" oggetto.messaggio( )
* Sintassi analoga alla chiamata di funzioni in altri linguaggi
* I metodi definiscono l' delle operazioni
* I messaggi che un oggetto può accettare coincidono con i nomi dei 

Feedback

Risposta parzialmente esatta.

Hai selezionato correttamente 5.

La risposta corretta è:

Instanziare una Classe: gli oggetti

Gli oggetti sono caratterizzati da

* Classe di appartenenza - tipo (ne descrive attributi e metodi)
* [Stato] (valore attuale degli attributi)
* Identificatore univoco (reference - handle - puntatore)

Per creare un oggetto occorre

* Dichiarare una [istanza]
* La dichiarazione non alloca spazio ma solo un [riferimento] (puntatore) che per default vale [null]
* Allocazione e inizializzazione riservano lo spazio necessario creando effettivamente l'[oggetto] appartenente a quella [classe]

Il costrutto new

* Crea una nuova [istanza] della classe specificata, allocandone la memoria
* Restituisce il riferimento all'oggetto creato
* Chiama il [costruttore] del nuovo oggetto

Automobile a = new [Automobile]();

[Motorcycle] m = new Motorcycle();

String s = new String ("ABC");

Per "gestire" una classe occorre

* Accedere ai [metodi] della classe
* Accedere agli [attributi] della classe

Messaggi

* L'invio di un messaggio provoca l'esecuzione del metodo

Inviare un messaggio ad un oggetto

* Usare la notazione "puntata" oggetto.messaggio([parametri])
* Sintassi analoga alla chiamata di funzioni in altri linguaggi
* I metodi definiscono l'[implementazione] delle operazioni
* I messaggi che un oggetto può accettare coincidono con i nomi dei [metodi]

Final del formulario

[Fine revisione](https://fad.its-ictpiemonte.it/mod/quiz/view.php?id=22599)

[◄ Caratteristiche principali di Java](https://fad.its-ictpiemonte.it/mod/book/view.php?id=23089&forceview=1)

Principio del formulario