

به نام خالق نور

سوالات در متن

1. VarArgs چیست؟

اگر زبانی از VarArgs یا آرگومان های متغیر پشتیبانی کند (همانند جاوا و پایتون) به ما این اجازه را می دهد که تعداد آرگومان های دلخواه به متد یا تابع ارسال کنیم برای مثال اگر ما بخواهیم متدی بنویسیم که تعدادی عدد را با هم جمع کند و جواب را برگرداند و ما از تعداد ورودی ها اطلاع نداشته باشیم می توانیم از VarArgs استفاده کنیم.

2. تفاوت VarArgs با آرایه چیست؟

تفاوت اصلی این دو در این است که از VarArgs فقط در پاس دادن متغیر به تابع یا متد می توان استفاده کرد.

3. AutoBoxing و UnBoxing چیست؟

به تبدیل کردن خودکار یک نوع داده Primitive به یک آبجکت از Wrapper Class که همان نوع داده اولیه را در خودش نگه داری میکند، Autoboxing در جاوا گفته میشود که غالباً در دو حالت زیر رخ می دهد:

- وقتی که داده primitive به متدی پاس داده بشود که یک آبجکت را قبول میکند، این داده بصورت اتوماتیک به یک آبجکت Wrapper class از همان نوع داده تبدیل میشود.
- اگر داده اولیه primitive درون یک Wrapper class از همان نوع داده ریخته بشود، باز هم Autoboxing انجام خواهد شد.

و UnBoxing تبدیل کردن یک آبجکت از نوع کلاس Wrapper به نوع داده اولیه ای که متناظر آن است. و یا به زبان دیگر برعکس Autoboxing می باشد.

4. پس چگونه میتوان از متدهای مخصوص یک شکل خاص مانند دایره استفاده کرد؟

باید در خود کلاس دایره پیاده سازی شود. - -

انجام دهید (یافتن خطا در کد)

نمی توان یک شی از کلاس super را در شی ای از کلاس فرزند خود ذخیره کرد اما برعکس آن ممکن است زیرا کلاس فرزند می توان فیلدهای اضافه ای را دارا باشد که در کلاس والد نیست. اگر هم شی ای از کلاس فرزند در کلاس والد ذخیره کردیم و خواستیم آن را بازگردانیم باید از cast استفاده کنیم.

انجام دهید (دیباگینگ در intelij)

انجام شد. 😊

سوال : آیا میدانید چرا به اشکالهای نرمافزاری اصطلاحاً bug گفته میشود؟
طبق شنیده های خود فکر کنم به خاطر حشره ای است که در آغاز به وجود آمدن برنامه نویسی و کامپیوترها موجب از کار افتادن یا اختلال در سیستم شده بود.