**Тест №0. Начальный тест**

1. Выберите верные утверждения относительно типов данных:

**- примитивный тип данных определяетсяязыком программирования как базовая встроенная единица языка;**

- ссылочные переменные не могут принимать значение null;

- ссылочные типы данных включают в себя целочисленные (integer), дробные (floating-point) и булевы (boolean);

- простые переменные хранят ссылку на некоторый объект совместимого типа.

1. Выберитегруппу, относящуюся к примитивным типам данных:

- целочисленные (byte, short, int, long, float), дробные (float, double);

- целочисленные (byte, short, int, long, float), дробные (char, double), булевые (boolean);

**- целочисленные (byte, short, int, long, char), дробные (float, double), булевые (boolean);**

- целочисленные (byte, short, int), дробные (float, double, long), булевые (boolean).

1. Что относятся к объектным или ссылочным типам данных?

- Классы, интерфейсы.

- Массивы и перечисления.

- Булевые (boolean) типыданных.

**- Классы, интерфейсы и массивы.**

4. Абстрактный метод – это…

- метод класса, реализация которого дана в развернутом виде;

**- член базового класса, который не предусматривает реализации по умолчанию, а предлагает только сигнатуру;**

- метод, который не имеет своей реализации в классе-наследнике, но он должен быть реализован в базовом классе;

- нет верного ответа.

5. Выберите верное утверждение о статических методах:

**- вызываются для целого класса, а не для каждого конкретного объекта, созданного на его основе;**

- они не могут выполняться, если не создан ни один экземпляр класса;

- онине могут непосредственно обращаться к другим статическим методам;

- статический метод может быть отменен, то есть стать не статическим.

1. Интерфейс – это:

-конструкция в коде программы, используемая для поддержки динамического выбора (resolution) переменных во время выполнения программы;

- метод, реализация для которого дана в развернутом виде;

**- набор констант иабстрактных методов;**

- нет верного ответа.

1. Инкапсуляция представляет собой:

**- механизм программирования, объединяющий в рамках класса переменные и методы и рассматривающий получившийся объект как единое целое;**

- способности языкарасширять детали реализации пользователю объекта;

- распаковку данных и/или функций по компонентам;

1. Полиморфизм – это:

- способность классов решать похожие задачи исключительно одинаковыми способами;

**- способность классов решать похожие задачи разными способами;**

- свойство, позволяющее использовать один и тот же интерфейс для разных классов действий.

1. В чем заключается смысл принципанаследования?

**- Не надо каждый раз заново (с нуля) описывать новый объект, а можно указать родителя (базовый класс) и описать отличительные особенности нового класса.**

- Один объект может наследовать свойства другого объекта, но не может добавлять к ним черты, характерные только для него.

- Объект, принадлежащий классу-родителю, может использовать поля, свойства и методы класса-потомка.

- Все варианты ответов.