

Quicktest – Programmierung

Beantworte die unten gestellten Fragen und speichere das Dokument mit deinem Namen ab. „QuicktestProgrammierung20221024“ wird zu „ChrisLochQuicktestProgrammierung20221024“. Mein Name ist ein Beispiel und wird durch euren Namen ausgetauscht.

1. Definiere OOP.

a.

2. Was sind Klassen?

a.

3. Was sind Objekte?

a.

4. Warum ist Java Plattform- und Betriebssystem-unabhängig?

a.

5. Der Java Compiler übersetzt alles direkt in Binärcode, richtig?

a.

6. Erkläre den Begriff MVC.

a.

7. Was ist der Gültigkeitsbereich von Variablen/Objekten?

a.

8. Definiere den Sinn und die Funktion der folgenden Schlüsselwörter:

a. private:

- a.i.
- b. protected:
 - b.i.
- c. public:
 - c.i.
- d. static:
 - d.i.
- e. final:
 - e.i.
- f. Wann ist ein Attribut package-global?
 - f.i.

9. Was ist der Unterschied zwischen Methoden und Funktionen?

- a.

10. Was ist der Unterschied zwischen Überladen und Überschreiben.

- a.

11. Welche primitiven Datentypen gibt es?

- a.

12. Welche komplexen Datentypen gibt es und was ist der Unterschied zu den primitiven Datentypen?

- a.

13. Was ist ein Singleton und wofür nutzt man einen Singleton?

- a.

14. Was sind Streams, wie z. B. InputStream oder OutputStream?

- a.

15. Was ist die Aufgabe eines try-catch-finally Blocks?

a.

16. Beschreibe die Funktionsweise einer for-Schleife und gib den Schleifentyp an.

a.

17. Beschreibe die Funktionsweise einer If-Schleife und gib den Schleifentyp an.

a.

18. Beschreibe die Funktionsweise einer while-Schleife und gib den Schleifentyp an.

a.

19. Was ist allgemein die Signatur einer Methode oder Funktion?

a.

20. Was bedeutet es, wenn ein "!" vor einem binären Ausdruck steht?

a.