

Započeto	srijeda, 10. studenoga 2021., 18:30
Stanje	Završeno
Završeno	srijeda, 10. studenoga 2021., 18:37
Proteklo vrijeme	7 min 21 s
Ocjena	5,00 od maksimalno 10,00 (50%)

Pitanje **1**

Točno

Broj bodova: 1,00 od 1,00

Krovna klasa za iznimke u C++-u zove se

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☒ a. **std::exception**
- ☐ b. **std::logic_error**
- ☐ c. **std::error**
- ☐ d. **std::runtime_error**
- ☐ e. **std::throwable**



Vaš odgovor je točan.

Ispravan odgovor je:

std::exception

Pitanje **2**

Netočno

Broj bodova: 0,00 od 1,00

Što će ispisati sljedeći program?

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

int main() {
    int arr[5] = {1, 2, 3, 4, 5};
    try {

        for (int i = 0; i < 5; i++)
            cout << arr[i + 1] << " ";

    } catch (exception e) {
        cout << "ERROR!";
    }

    return 0;
}
```

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☒ a. ERROR!
- ☐ b. prevodilac će dojaviti pogrešku
- ☐ c. Exception: ERROR!
- ☐ d. 2 3 4 5 ERROR!
- ☐ e. 2 3 4 5 <ndefinirano>



Vaš odgovor nije točan.

Ispravan odgovor je:

2 3 4 5 <ndefinirano>

Pitanje **3**

Netočno

Broj bodova: 0,00 od 1,00

Što će ispisati sljedeći program?

```
#include <iostream>

using namespace std;

int main() {
    int i=5, &ieref;
    ieref = i;
    i++;

    cout << i << ieref << endl;
    return 0;
}
```

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☐ a. 55
- ☐ b. 56
- ☒ c. 66
- ☐ d. 65
- ☐ e. prevodilac će dojaviti pogrešku



Vaš odgovor nije točan.

Ispravan odgovor je: prevodilac će dojaviti pogrešku

Pitanje **4**

Točno

Broj bodova: 1,00 od 1,00

Što će ispisati sljedeći program?

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

class C {
public:
    int i;
    C(){ cout << "+"; }
    C(int i) : i(i) { cout << "+"; }
};

int main() {
    unique_ptr<C> uptr1(new C(4));
    unique_ptr<C> uptr2 = uptr1;

    uptr1->i++;
    cout << uptr1->i << uptr2->i << endl;

    return 0;
}
```

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☒ a. prevodilac će dojaviti pogrešku
- ☐ b. 55
- ☐ c. 46
- ☐ d. 56
- ☐ e. 45



Vaš odgovor je točan.

Ispravan odgovor je:
prevodilac će dojaviti pogrešku

Pitanje **5**

Točno

Broj bodova: 1,00 od 1,00

Što radi operator **new** u C++-u?

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☒ a. pronalazi na gomili sizeof(odgovarajući tip) slobodnih bajtova, rezervira ih i vraća pokazivač na prvi od njih. ✓
- ☐ b. pronalazi na gomili sizeof(odgovarajući tip) slobodnih bajtova i kopira u njih objekt sa stoga koji mu je predan kao referenca.
- ☐ c. pronalazi na stogu sizeof(odgovarajući tip) slobodnih bajtova, rezervira ih i vraća referencu na prvi od njih.
- ☐ d. stvara na stogu objekt, inicijalizira ga i vraća unique_ptr na njega.
- ☐ e. pronalazi na gomili sizeof(odgovarajući tip) slobodnih bajtova, rezervira ih i vraća referencu na prvi od njih.

Vaš odgovor je točan.

Ispravan odgovor je:

pronalazi na gomili sizeof(odgovarajući tip) slobodnih bajtova, rezervira ih i vraća pokazivač na prvi od njih.

Pitanje **6**

Netočno

Broj bodova: 0,00 od 1,00

Razlika između klase i strukture u programskom jeziku C++ je u tome što...

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☒ a. strukture ne mogu koristiti nasljeđivanje. ✗
- ☒ b. struktura ne može imati članske funkcije, dok klasa može. ✗
- ☐ c. struktura može imati samo pretpostavljeni konstruktor.
- ☐ d. su kod strukture, ako se drugačije ne navede, svi članovi public, dok su kod klase svi članovi private.
- ☐ e. su kod strukture, ako se drugačije ne navede, svi članovi private, dok su kod klase svi članovi public.

Vaš odgovor nije točan.

Ispravan odgovor je:

su kod strukture, ako se drugačije ne navede, svi članovi public, dok su kod klase svi članovi private.

Pitanje **7**

Točno

Broj bodova: 1,00 od 1,00

Koja je razlika između Java i C++-a vezana uz ključnu riječ **this**?

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☐ a. U Javi **this** predstavlja referencu na trenutni objekt, a u C++-u referencu na trenutnu klasu
- ☐ b. u C++-u se ne koristi ključna riječ **this**, nego **self**.
- ☒ c. U Javi je **this** referenca, a u C++-u pokazivač ✓
- ☐ d. nema razlike.
- ☐ e. u Javi **this** predstavlja pokazivač na trenutni objekt, a u C++-u je **this** samo alternativni naziv za posljednji objekt na sistemskom stogu

Vaš odgovor je točan.

Ispravan odgovor je:

U Javi je **this** referenca, a u C++-u pokazivač

Pitanje **8**

Netočno

Broj bodova: 0,00 od 1,00

Zauzimanje memorije na gomili i njeno neoslobađanje, kao npr. u sljedećem odsječku koda:

```
char *p;  
p = (char *) malloc(4);  
p = (char *) malloc(8);  
uzrokuje
```

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☒ a. pogrešku prevoditelja ✗
- ☐ b. curenje memorije
- ☐ c. često pozivanje garbage collector
- ☐ d. iznimku tipa `std::runtime_exception`
- ☐ e. sintaksnu pogrešku

Vaš odgovor nije točan.

Ispravan odgovor je: curenje memorije

Pitanje 9

Točno

Broj bodova: 1,00 od 1,00

Što će ispisati sljedeći program?

```
#include <iostream>

namespace s1 {
    const int a = 1;
}
namespace s2 {
    const int a = 2;
}
using namespace s1;
using namespace s2;

int main() {
    std::cout << a << std::endl;
    return 0;
}
```

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☐ a. 2
- ☐ b. 12
- ☐ c. 21
- ☐ d. 1
- ☒ e. prevodilac će dojaviti pogrešku



Vaš odgovor je točan.

Ispravan odgovor je:
prevodilac će dojaviti pogrešku

Što će ispisati sljedeći program?

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

class Point {
public:
    double x, y;
    Point() : x(0), y(0) {}
    Point(double xin, double yin) {
        x = xin;
        y = yin;
    }
    void print() { cout << "(" << x << ", " << y << ")" << endl; }
};

int main(void) {
    Point p1();
    p1.x = 1;
    p1.y = 7;
    p1.print();
    return 0;
}
```

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☐ a. (<nedefinirano>,<nedefinirano>)
- ☐ b. prevodilac će dojaviti pogrešku
- ☐ c. 17
- ☐ d. (0,0)
- ☒ e. (1,7)



Vaš odgovor nije točan.

Ispravan odgovor je: prevodilac će dojaviti pogrešku