

JAVA' YA GİRİŞ

SINAV – I

1. Veri tipi ne demektir?
 - a) CPU'nun matematiksel işlemler yapan birimidir
 - b) RAM' in veri depolayan bölümüdür
 - c) Değerleri belli bir bit paternine göre tutan yapıdır
 - d) Programların kullandığı değişkenler topluluğudur
2. Java' da primitive (ilkel) veri tipi ne demektir?
 - a) Dilin ana elemanlarından biri olan ve değer tiplerini tutmak için kullanılan yapıdır
 - b) Sayıları tutmak için kullanılır
 - c) Eski programlama dillerinin olduğu gibi Java' nın bir bölümüdür
 - d) Object içerisinde yer almayan veri türüdür
3. Aşağıdakilerden hangisi Java primitive tipler' den biri **değildir**?
 - a) int
 - b) float
 - c) double
 - d) String
4. Aşağıdakilerden hangisi primitive veri tiplerinde **kullanılmaz**?
 - a) Nesne
 - b) Sayı
 - c) Boolean
 - d) Karakter
5. Karakter tipinde veriler bilgisayarın belleğinde saklanabilir mi?
 - a) Hayır. Bilgisayar belleğinde sadece sayıları tutabilir.
 - b) Hayır. Bilgisayar belleği sadece yapıları tutabilir.
 - c) Evet. Karakter tipleri belleğin belli bir bölgesinde tutulmazlar.
 - d) Evet. Primitive veri tiplerinden biri olan “char” karakter tipinde değişkenler tutabilir.
6. Aşağıdakilerden hangisi Java' da kullanılan reserved (anahtar) kelimedir?
 - a) apple
 - b) 7up
 - c) grandTotal
 - d) boolean
7. Aşağıdakilerden hangisi **doğru** bir değişken adı değildir?
 - a) 2bad
 - b) zero
 - c) theLastValueButOne
 - d) year2000
8. Aşağıdakilerden hangisi doğru bir değişken ataması değildir?
 - a) double duty;
 - b) float loan;
 - c) boolean value = 12;
 - d) int start = 34, end = 99;

9. Aşağıdaki kod bloğunun ekran çıktısı ne olmalıdır?

```
class question4 {  
    public static void main ( String[] args ) {  
        int unitCost = 8;  
        int items     = 5;  
        System.out.println("total cost: " + (unitCost * items) );  
    }  
}
```

- a) total cost: + 40
- b) total cost: 8*5
- c) total cost: 40
- d) "total cost: " 40

10. Aşağıdaki ifadelerden hangisi **yanlıştır**?

- a) $5 + 4$
- b) $(5 * 4)/2$
- c) $(-12 + (13 + 7)/2) * 4$
- d) $-12 + (13 + 7)/2 * 4$

11. Aşağıdaki ifadelerden hangisi **yanlıştır**?

- a) $(34 - 86) / 3$
- b) $(34 - 86) / -3$
- c) $34 - 86 / (23 - 3)$
- d) $((34 - 86) / (23 + 3))$

12. “ $(2 - 6) / 2 + 9$ ” ifadesinin sonucu nedir?

- a) 7
- b) 8
- c) 9
- d) 10

13. Aşağıdakilerden hangisi doğru bir aritmetik ifade **değildir**.

- a) alpha
- b) $(\text{alpha} / \text{momentum}) - 12.4$
- c) $\text{alpha} (/ \text{momentum} - 12.4)$
- d) $((\text{alpha} / \text{momentum}) - 12.4)$

14. “Operand” ne demektir?

- a) Number' ın diğer adıdır
- b) integer' ın diğer adıdır
- c) +, -, *, / gibi bir aritmetik semboldür
- d) Bir operatör tarafından işlem gören değerdir

15.

```
short  a=12 ;  
int    b=33 ;  
  
float  x = 2.3f;  
double y = 3.14;
```

Yukarıdaki değişken tanımlarına göre aşağıdakilerden hangisi ondalık değerlikli bir sonuç vermez?

- a) a+x
- b) 1.5 + 8.6
- c) a + b
- d) x/y

16. Aşağıdaki kodun ekran çıktısı ne olur?

```
class question4 {  
    public static void main ( String[] args ) {  
        int totalCost = 6;  
        int items      = 12;  
        System.out.println("cost per item: " + totalCost/items );  
    }  
}
```

- a) cost per item: 0.5
- b) cost per item: 0
- c) cost per item: 1
- d) cost per item: +6/12

17. “(1/2 + 3.5) * 2.0” işleminin sonucu nedir?

- a) 8.0
- b) 8
- c) 7.0
- d) 0

18. “-32 / 6” işleminin sonucu nedir?

- a) -2
- b) -5
- c) -5.3333
- d) 6

19. “-32 % 6” işleminin sonucu nedir?

- a) 5
- b) -5
- c) 2
- d) -2

20. Aşağıdakilerden hangisinde PI sabiti doğru tanımlanmıştır.

- a) final pi = 3.14159265358979;
- b) final double pi = 3.14159265358979;
- c) constant double pi = 3.14159265358979;
- d) double pi = 3.14159265358979;

21. Class nedir?

- a) Üzerinde nesnelerin yer aldığı RAM' in bir bölgesidir
- b) OOP' ların yer aldığı Hard Disk' in bir bölümüdür
- c) Çeşitli nesnelerin tanımını tutan bir yapıdır
- d) İçinde değişkenler tutan nesnelerin bir parçasıdır

22. Tanımlanan bir class ile kaç adet nesne üretilebilir?

- a) Program başına sadece 1 adet nesne üretilebilir
- b) Programın ihtiyacı olduğu kadar nesne üretilebilir
- c) Sınıf başına bir nesne üretilebilir
- d) Değişken başına bir nesne üretilir

23. Aşağıdakilerden hangisi doğru bir String nesnesi tanımlamasıdır?

- a) String alpha("Hello Quiz!");
- b) String = "Hello Quiz!";
- c) String alpha = new "Hello Quiz!";
- d) String alpha = new String("Hello Quiz!");

24. Nesne ne demektir?

- a) Bellek üzerinde yer alan, içerisinde değişken ve metodlar bulunduran yapılardır
- b) Bellek üzerinde yer alan, içinde sadece değişkenler bulunduran yapılardır
- c) "Program" ın diğer adıdır
- d) Potansiyel bir sınıfın yapısının tanımlamasıdır

25. Bir uygulama çalıştırıldığında oluşturulan bir nesne var mıdır?

- a) Evet. Program çalıştırılır çalıştırılmaz tüm nesneler bellekte oluşturulur
- b) Evet. Program derlendiğinde tüm nesneler bellekte oluşturulur
- c) Hayır. Nesneler Object Oriented programlama amaçlıdır. Bellekte oluşturulamaz
- d) Hayır. Nesneler program çalışırken ihtiyaç halinde oluşturulurlar

26. Aşağıdakilerden hangisi "str" isimli String nesnesinin "length" metodu çalıştırır ve bu metoddan geri dönen değeri tutar?

- a) val = str.length();
- b) val = length.str();
- c) val = length().str;
- d) val = length(str);

27. String myString; ifadesinde "mystring" Java programlama dilinde ne anlama gelir.

- a) mystring referans tipi bir değişkendir
- b) mystring bir nesnedir
- c) mystring daima bir nesneyi gösterir
- d) mystring bir String dir

28. "Bir nesnenin referansı" ne demektir?

- a) Nesnenin metodlarından biri demektir
- b) Nesnenin değişkenlerinden biri demektir
- c) Nesnenin bellek üzerinde bulunduğu yeri gösteren yapıdır
- d) Program çalışırken nesneyi oluşturan yapıdır

29. Aşağıdaki kod bloğunun sonucunda “stringB” değişkeninin değeri ne olur?

```
String stringA = "Olde Frothingslosh" ;  
String stringB;  
stringB = stringA.substring(6);
```

- a) Olde
- b) Froth
- c) rothingslosh
- d) Frothingslosh

30. Primitive bir tip olan int tipinin class karşılığı olan wrapper(sarmalayıcı) referans tipi nedir?

- a) int
- b) INT
- c) Integer
- d) integer

31. Aşağıdaki kod bloğunun sonucunda ekran çıktısı ne olur?

```
int sum = 14;  
if ( sum < 20 ) {  
    System.out.print("Under");  
} else {  
    System.out.print("Over");  
    System.out.println("the limit");  
}
```

- a) Under
- b) Over
- c) Under the limit
- d) Over the limit

32. Aşağıdaki kod bloğunun sonucunda ekran çıktısı ne olur?

```
int sum = 7;  
if ( sum > 20 ) {  
    System.out.print("You win ");  
} else {  
    System.out.print("You lose ");  
}  
System.out.println("the prize.");
```

- a) You win
- b) You lose
- c) You win the prize.
- d) You lose the prize.

33. Aşağıdaki kod bloğunun sonucunda ekran çıktısı ne olur?

```
int sum = 21;
if ( sum != 20 )
    System.out.print("You win ");
else
    System.out.print("You lose ");
System.out.println("the prize.");
```

- a) You win
- b) You lose
- c) You win the prize.
- d) You lose the prize.

34. Aşağıdaki karşılaştırma işlemlerinin sonuçları nelerdir?

14 <= 14 14 < 14 -9 > -25 -25 > -9

- a) true true true true
- b) true false false false
- c) true false true true
- d) true false true false

35. “1 + 2 == 3” işleminin sonucu nedir?

- a) true
- b) false
- c) derlenmez

36. “25 < 5 * 5” işleminin sonucu nedir?

- a) true
- b) false
- c) derlenmez

37. “8 + 1 >= 3 * 3” işleminin sonucu nedir?

- a) true
- b) false
- c) derlenmez

38. Aşağıdaki kod bloğunun sonucunda ekran çıktısı ne olur?

```
int height = 10;
if ( height <= 12 )
    System.out.print("Low bridge: ");
System.out.println("proceed with caution.");
```

- a) Nothing is written.
- b) Low bridge:
- c) proceed with caution.
- d) Low bridge: proceed with caution.

39. Aşağıdaki kod bloğunun sonucunda ekran çıktısı ne olur?

```
int height = 13;
if ( height <= 12 )
    System.out.print("Low bridge: ");
System.out.println("proceed with caution.");
```

- a) Nothing is written.
- b) Low bridge:
- c) proceed with caution.
- d) Low bridge: proceed with caution.

40. Aşağıdaki kod bloğunun sonucunda ekran çıktısı ne olur?

```
int depth = 8 ;
if ( depth >= 8 ) {
    System.out.print("Danger: ");
    System.out.print("deep water. ");
}
System.out.println("No swimming allowed.");
```

- a) Danger:
- b) Danger: deep water.
- c) Danger: deep water. No swimming allowed.
- d) deep water. No swimming allowed.

41. Aşağıdaki kod bloğunun sonucunda ekran çıktısı ne olur?

```
int count = 0;
while ( count <= 6 ){
    System.out.print( count + " " );
    count = count + 2;
}
System.out.println( );
```

- a) 1 2 3 4 5 6
- b) 0 2 4 6 8
- c) 0 2 4
- d) 0 2 4 6

42. Aşağıdaki kod bloğunun sonucunda ekran çıktısı ne olur?

```
int count = 7;
while ( count >= 4 ) {
    System.out.print( count + " " );
    count = count - 1;
}
```

- a) 1 2 3 4 5 6 7
- b) 7 6 5 4
- c) 6 5 4 3
- d) 7 6 5 4 3

43. Bir java uygulaması başlatıldığında ilk çalışan metod hangisidir?
a) Herhangi bir sınıfın main() metodu
b) Herhangi bir sınıfın main(String[] args) metodu
c) Rastgele bir metod
44. Bir sınıftan nesne oluşturmak için kullanılan terim aşağıdakilerden hangisidir?
a) instance
b) inheritance
c) initialization
45. Aşağıdakilerden hangisi Java' da kullanılan access modifier (erişim belirleyicisi) dan biri değildir?
a) public
b) private
c) default
d) internal
46. Bir sınıfın alabileceği erişim belirleyicileri nelerdir?
a) public, private
b) public, default, protected
c) public, internal
d) public, default
47. Bir metodun alabileceği erişim belirleyicileri nelerdir?
a) public, private, default, protected
b) public, default, protected
c) public, internal
d) public, default
48. Java' da bir sınıf birden fazla Abstract sınıfı extend edebilir
a) Doğru
b) Yanlış
49. Interface' ler aynı anda sadece bir interface'i extend edebilirler.
a) Doğru
b) Yanlış
50. Abstract Sınıfların ve Interface'lerin bellek üzerinde nesnesi oluşturulamaz.
a) Doğru
b) Yanlış

51. Aşağıda UML Diyagramı verilmiş olan uygulamayı yazınız.

