

# Programozási nyelvek 2

Szathmáry László  
Debreceni Egyetem  
Informatikai Kar

Öröklődés

- kvíz

(utolsó módosítás: 2025. nov. 21.)

2025-2026. 1. félév



## Q1

Legyen adott két osztály, *A* és *B*. Hogyan tudjuk jelölni, hogy *A* alosztálya a *B* osztálynak?

- a) `class A inherits B { ... }`
- b) `class A extends B { ... }`
- c) `class A : B { ... }`
- d) `class A(B) { ... }`
- e) `class A implements B { ... }`

# A1

Legyen adott két osztály, *A* és *B*. Hogyan tudjuk jelölni, hogy *A* alosztálya a *B* osztálynak?

- a) `class A inherits B { ... }`
- b) `class A extends B { ... }`
- c) `class A : B { ... }`
- d) `class A(B) { ... }`
- e) `class A implements B { ... }`

## Q2

Mi lesz az alábbi kód kimenete? Válaszát indokolja!

```
Point3D p1 = new Point3D(1, 3, 7);
```

```
Point3D p2 = new Point3D(1, 3, 7);
```

```
System.out.println(p1.equals(p2));
```

## A2

Mi lesz az alábbi kód kimenete? Válaszát indokolja!

```
Point3D p1 = new Point3D(1, 3, 7);  
Point3D p2 = new Point3D(1, 3, 7);  
  
System.out.println(p1.equals(p2));
```

---

false

Ha a Point3D osztályban nem írtuk felül az equals() metódust, akkor az Object osztály equals() metódusa hívódik meg, ami a referenciákat az értékük alapján hasonlítja össze. Vagyis azt nézi meg, hogy a két referencia ugyanoda mutat-e. Mivel p1 és p2 két különböző memóriaterületre mutat, ezért az összehasonlítás eredménye hamis lesz.

## Q3

Mit ad vissza az Object osztály hashCode() metódusa?

Mi a visszaadott érték típusa?

## A3

Mit ad vissza az Object osztály hashCode() metódusa?

Mi a visszaadott érték típusa?

---

Egy egész (int) típusú hash értéket ad vissza, amit az objektum memóriacíme alapján számít ki.

## Q4

Mit értünk alapértelmezett konstruktor alatt (*default constructor*)?

## A4

Mit értünk alapértelmezett konstruktor alatt (*default constructor*)?

---

A paraméter nélküli konstruktort. Ha nem adunk meg egy ilyen konstruktort, akkor a Java fordító automatikusan létrehoz az osztály számára egy ilyen.

## Q5

Hogyan tudunk létrehozni egy konstruktort a Seller osztályban?

- a) `public Seller(String name) { ... }`
- b) `public void Seller(String name) { ... }`
- c) `public Constructor(String name) { ... }`
- d) `public void Constructor(String name) { ... }`

## A5

Hogyan tudunk létrehozni egy konstruktort a Seller osztályban?

- a) `public Seller(String name) { ... }`
- b) `public void Seller(String name) { ... }`
- c) `public Constructor(String name) { ... }`
- d) `public void Constructor(String name) { ... }`

## Q6

Mire szolgál a super kulcsszó?

## A6

Mire szolgál a super kulcsszó?

---

A segítségével hivatkozni tudunk a szülőosztály attribútumaira és metódusaira. A szülőosztály konstruktorát / konstruktorait is ennek a segítségével tudjuk meghívni.

(A `this` kulcsszó ezzel szemben egy olyan referencia, ami az aktuális objektumra mutat).

## Q7

Párosítsa össze a megfelelő fogalmakat!

metódus felülírása

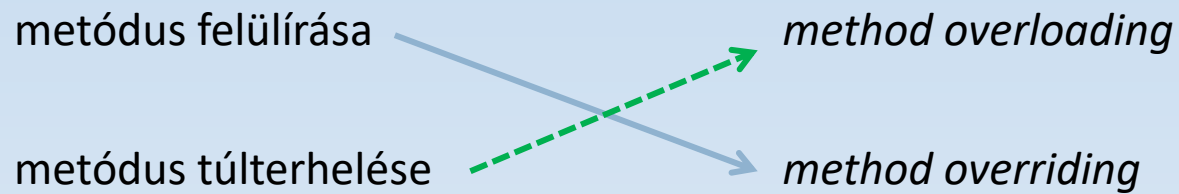
*method overloading*

metódus túlterhelése

*method overriding*

## A7

Párosítsa össze a megfelelő fogalmakat!



## Q8

Mit értünk egy metódus felülírása (*overriding*) alatt?

Miben más ez, mint egy metódus túlterhelése (*overloading*)?

## A8

Mit értünk egy metódus felülírása (*overriding*) alatt?

Miben más ez, mint egy metódus túlterhelése (*overloading*)?

---

### **metódus felülírása (*overriding*):**

Az öröklődéshez kapcsolódó fogalom. Amikor az alosztályban nem vagyunk elégedettek az örökölt metódus implementációjával, s lecseréljük az implementációt. Ilyenkor a metódus szignatúrája változatlan marad!

### **metódus túlterhelése (*overloading*):**

Amikor több metódusnak is azonos a neve. A metódusok formális paraméterlistáinak eltérőnek kell lenniük!

## Q9

Egy metódus felülírása (*overriding*) esetén mi haszna van a `@Override` annotáció alkalmazásának?

## A9

Egy metódus felülírása (*overriding*) esetén mi haszna van a `@Override` annotáció alkalmazásának?

---

A `@Override` használata esetén a fordító leellenőrzi, hogy az adott metódus tényleg szerepel-e a szülőosztályban, ill. a két metódus szignatúrája megegyezik-e.

Akkor is hasznos, ha esetleg a szülőosztályból a későbbiekben töröljük ezt a metódust. Ekkor a fordító a gyermekosztálynál hibát jelez.

## Q10

A Seller osztály a User osztály leszármazottja. Az alábbi metódust meg lehet hívni egy Seller típusú objektummal? Miért?

```
public void print(User u) { ... }
```

## A10

A Seller osztály a User osztály leszármazottja. Az alábbi metódust meg lehet hívni egy Seller típusú objektummal? Miért?

```
public void print(User u) { ... }
```

---

Igen. Egy Seller típusú objektum egyúttal példánya a User osztálynak is. A metódus meghívásakor automatikus upcasting történik (egy gyermekosztály példányát a szülőosztály típusára konvertáljuk).

A print() metódusban ekkor csak a User osztályban megadott metódusok hívhatók meg. Ha a Seller osztály metódusaihoz is hozzá szeretnénk férni, akkor az u objektumot downcast-olni kell Seller típusúra.

## Q11

Mire szolgál az `instanceof` operátor?

# A11

Mire szolgál az instanceof operátor?

---

A segítségével le tudjuk kérdezni, hogy egy adott objektum példánya-e egy adott osztálynak. Ezen operátor használatával elkerülhető a `ClassCastException` hiba.

Az öröklődés miatt egy alosztály példánya egyúttal az összes szülőosztálynak is példánya.

## Q12

Mikor használunk absztrakt (*abstract*) osztályokat?

## A12

Mikor használunk absztrakt (*abstract*) osztályokat?

---

Amikor egy osztályt csak azért hozunk létre, hogy a gyermekosztályai megörököljék az attribútumait / metódusait. Maga az osztály túl absztrakt ahhoz, hogy példányosítsuk.

Egy absztrakt osztály nem példányosítható.

## Q13

Létre lehet-e hozni egy absztrakt osztályt úgy, hogy nincs neki egyetlen absztrakt metódusa sem?

## A13

Létre lehet-e hozni egy absztrakt osztályt úgy, hogy nincs neki egyetlen absztrakt metódusa sem?

---

Igen.

## Q14

Egy nem-absztrakt osztályban meg lehet-e adni egy absztrakt metódust?

## A14

Egy nem-absztrakt osztályban meg lehet adni egy absztrakt metódust?

---

Nem. Ha egy metódust absztrakttá teszünk, akkor az osztálynak is absztraktnak kell lennie.

## Q15

Mi az absztrakt metódus?

## A15

Mi az absztrakt metódus?

---

Egy absztrakt metódusnak csak a deklarációját (szignatúráját) lehet megadni.  
Egy absztrakt metódusnak nincs implementációja.

## Q16

Mi a final osztály?

Mi a final metódus?

## A16

Mi a final osztály?

Mi a final metódus?

---

**final osztály:**

Nem terjeszthető ki.

**final metódus:**

Nem lehet felülírni. Vagyis a gyermekosztály nem cserélheti le az implementációját.

## Q17

Mi a gyémánt (rombusz?) probléma (*diamond problem*)?

## A17

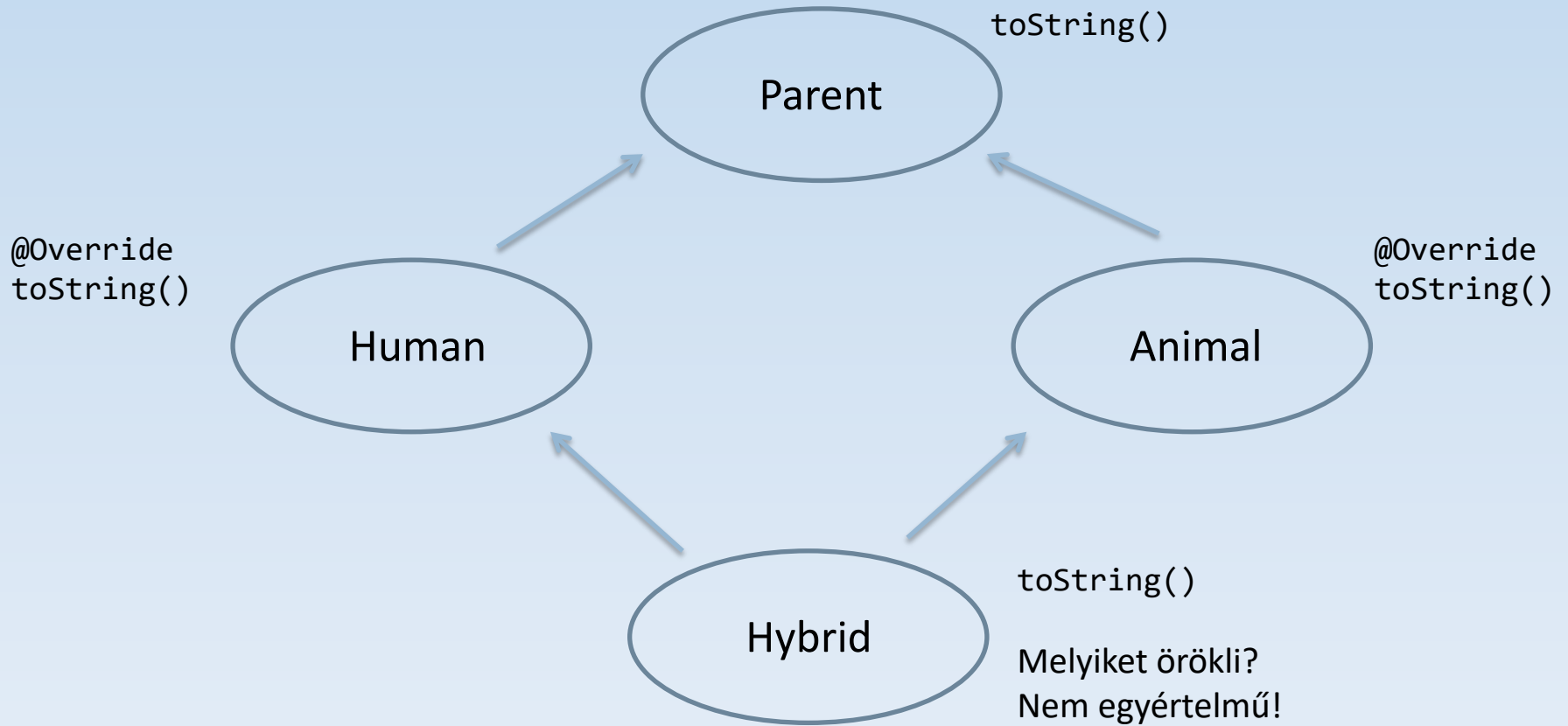
Mi a gyémánt (rombusz?) probléma (*diamond problem*)?

---

**Többszörös öröklődés** esetén jöhet elő. Legyen *A* egy osztály, aminek van egy metódusa (pl. `toString()`). A *B* és a *C* osztályok az *A* gyermekei, s mindkettő felülírja az *A*-tól örökölt metódust.

*D* terjessze ki *B*-t és *C*-t is. *D* a metódus melyik implementációját örökli meg? A *B* által felülírtat, vagy a *C* által felülírtat? Nem egyértelmű ☹

# A17



## Q18

Java-ban egyszeres vagy többszörös öröklődés van?

## A18

Java-ban egyszeres vagy többszörös öröklődés van?

---

Egyszeres.

## Q19

Mely programozási nyelvekben van *többszörös* öröklődés? Mondjon legalább 2 példát!

## A19

Mely programozási nyelvekben van *többszörös* öröklődés? Mondjon legalább 2 példát!

---

- C++
- Python