

# Programozási nyelvek 2

Szathmáry László  
Debreceni Egyetem  
Informatikai Kar

Öröklődés

- kvíz

(utolsó módosítás: 2020. okt. 31.)

2020-2021. 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?

## A3

Mit ad vissza az `Object` osztály `hashCode()` metódusa?

---

Egy egész típusú hash értéket, 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

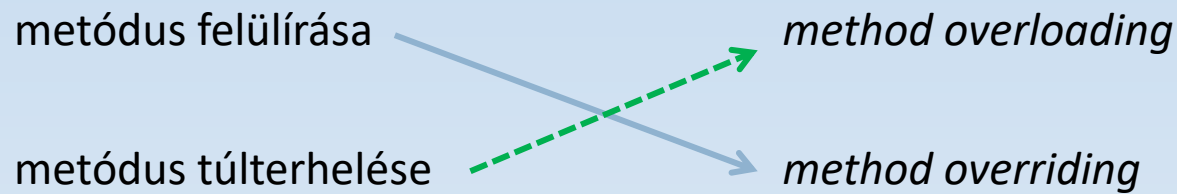
*method overloading*

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:**

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:**

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 probléma (*diamond problem*)?

## A17

Mi a gyémánt 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 😞

## Q18

Java-ban egyszeres vagy többszörös öröklődés van?

## A18

Java-ban egyszeres vagy többszörös öröklődés van?

---

Egyszeres.