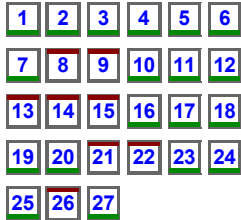


Обектно-ориентирано програмиране 2014-2015

[Home](#) ► [My courses](#) ► [Programming](#) ► [OOP2014-2015](#) ► 11 November - 17 November ► [T02](#)

Quiz navigation

[Show one page at a time](#)[Finish review](#)

Started on	Friday, 14 November 2014, 12:54 PM
State	Finished
Completed on	Friday, 14 November 2014, 1:20 PM
Time taken	25 mins 51 secs
Marks	19.00/27.00
Grade	7.04 out of 10.00 (70%)

Question 1

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Разгледайте представения фрагмент от код и определете какви са проблемите в него.

```
1: int val=0;
2: int* p=0;
3: int& v1=*p;
4: int& v2=val;
5: int& v3=v2;
6:
```

Select one:

- ☐ a. всичко е наред
- ☐ b. ред 5 -- не може препратка да се инициализира с друг препратка
- ☒ c. ред 3 -- не може препратка да се инициализира със стойността на нулев указател ✓
- ☐ d. ред 4 -- не може препратка да се инициализира с 0

Question 2

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Разгледайте представения фрагмент от код. Определете какви стойности ще имат член-променливите **p2.x_** и **p2.y_** след изпълнение на ред **16**?

```
01:
02: class Point {
03:     double x_,y_;
04: public:
05:     Point(double x=0.0,double y=0.0) {x_=x;y_=y;}
06:     void add(Point p) {
07:         x_+=p.x_;
08:         y_+=p.y_;
09:     }
10: };
11:
12: ...
13:
14: Point p1(2,3),p2(3,4);
15: p1.add(p2);
16: p2.add(p1);
17:
```

Select one:

- ☐ a. p2.x_=2; p2.y_=3
- ☒ b. p2.x_=8; p2.y_=11 ✓
- ☐ c. p2.x_=3; p2.y_=14
- ☐ d. p2.x_=5; p2.y_=7

Question 3

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Разгледайте представения фрагмент от код. Каква ще бъде стойността на член-променливата **x2.v_** след изпълнението на ред **12**?

```
01: class X {
02:     int v_;
03: public:
04:     X(void) {v_ =1;}
05:     void add(X* xp){
06:         v_+=xp->v_;
07:     };
08: };
09: ...
10: X x1;
11: X x2;
12: x2.add(&x2);
```

Select one:

- ☐ a. грешка в ред 4 --- невалидна конструкция в C++
- ☐ b. грешка в ред 6 - член-променливата v_ е скрита и е недостъпна в ред 6
- ☒ c. x2.v_=2 ✓
- ☐ d. грешка в ред 5 - не може да се предава указател към X, тъй като класът X все още не е дефиниран изцяло

Question 4

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Нека `v` е обект от типа `std::vector<int>`. Кой метод трябва да се използва за да се изтрие първият елемент на `v`?

Select one:

- ☐ a. `v.top()`
- ☐ b. `v.pop_front()`
- ☐ c. `v.pop()`
- ☒ d. `v.erase(v.begin())` ✓

Question 5

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Разгледайте представения фрагмент от код. Какви ще бъдат стойностите на член-променливите `f1.x_` и `f2.x_` след изпълнението на ред 11?

```
01: class Foo {
02:     int x_;
03: public:
04:     Foo(void) {x_=2;}
05:     void bar(Foo& f) {
06:         x_+=f.x_;
07:     }
08: };
09: void f(void) {
10:     Foo f1,f2;
11:     f1.bar(f2);
12: }
13:
```

Select one:

- ☒ a. `f1.x_=4, f2.x_=2` ✓
- ☐ b. грешка в програмата - член-променливата `x_` е скрита и не може да бъде използвана в тялото на функцията `bar()` в ред 6
- ☐ c. грешка в програмата - за член-функцията, дефинирана в ред 4, не е дефиниран типа на резултата
- ☐ d. `f1.x_=2, f2.x_=4`

Question 6

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Разгледайте представения фрагмент от код. Какви ще бъдат стойностите на елементите в контейнера `v` след изпълнение на ред 7?

```
1: #include <vector>
2: using namespace std;
3: ...
4: int a[]={0,1,2,3,4,5};
5: vector<int> v(a,a+5);
6: vector<int>::iterator it=v.begin();
7: v.erase(++it);
```

Select one:

- ☐ a. 1,2,3,4,5
- ☐ b. 0,2,3,4,5
- ☒ c. 0,2,3,4 ✓
- ☐ d. 1,2,3,4

Question 7

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Разгледайте представения фрагмент от код и определете какви са проблемите в него.

```
1: int val=0;
2: int& v1=val;
3: int& v2=v1;
4: int& v3;
5: int* p=&val;
6: int& v4=*p;
7:
```

Select one:

- ☒ a. ред 4 – не може да се дефинира препратка без да се инициализира ✓
- ☐ b. всичко е наред
- ☐ c. ред 3 – не може препратка да се инициализира с друг препратка
- ☐ d. ред 2 – не може препратка да се инициализира с 0

Question 8

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

Разгледайте представения фрагмент от код. Какви ще бъдат стойностите на елементите в контейнера `v` след изпълнение на ред 6?

```
1: #include <vector>
2: using namespace std;
```

Flag question

```
3: ...
4: int a[]={0,1,2,3,4,5};
5: vector<int> v(a,a+5);
6: v.pop_back();
7:
```

Select one:

- ☒ a. 0,1,2,3,4 ✗
- ☐ b. 1,2,3,4,5
- ☐ c. 0,1,2,3
- ☐ d. 0,1,2,3,4,5

Question 9

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

Flag question

Разгледайте представения фрагмент от код. Определете кои от указателите **p1**, **p2**, **p3** и **p4** със сигурност са насочени към последния елемент от масива **v**.

```
1: int v[4];
2: int* p1=v+4;
3: int* p2=p1-1;
4: int* p3=p1+1;
5: int* p4=p3-2;
6:
```

Select one:

- ☒ a. p2, p4 ✗
- ☐ b. p3
- ☐ c. p2
- ☐ d. p1

Question 10

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Нека **v** е обект от типа **std::vector<int>**. Кой метод трябва да се използва за да се вмъкне нов елемент със стойност 10 като последен елемент на **v**?

Select one:

- ☐ a. v.back(10)
- ☒ b. v.push_back(10) ✓
- ☐ c. v.push(10)
- ☐ d. v.insert(10)

Question 11

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Разгледайте представения код и открийте грешките в него. Преценете кой от проблемите в кода ще се прояви първи?

```
1: class X{
2:     int x_;
3:     X(void) {x_=0;}
4:     ...
5: };
6: ...
7: X v;
8: v.x_=10;
9:
```

Select one:

- ☐ a. при дефиницията на метода на ред 3 не е указан типът на резултата
- ☒ b. при изпълнението на ред 7 конструкторът е недостъпен ✓
- ☐ c. при изпълнението на ред 8 член-променливата **x_** е недостъпна
- ☐ d. всичко в представения код е наред

Question 12

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Разгледайте представения код и открийте грешките в него. Преценете кой от проблемите в кода ще се прояви първи?

```
1: struct X{
2:     int x_;
3:     // ...
4:     X(void) {x_=0;}
5: };
6: // ...
7: X v;
8: v.x_=10;
9:
```

Select one:

- ☐ a. при изпълнението на ред 8 член-променливата **x_** е недостъпна
- ☒ b. всичко в представения код е наред ✓

- ☐ c. при дефиницията на метода на ред 4 не е указан типът на резултата
- ☐ d. при изпълнението на ред 7 конструкторът е недостъпен

Question 13

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

Flag question

Разгледайте представения фрагмент от код. Определете какви стойности ще имат променливите d1, d2, d3 и d4.

```
1: int a=2, b=3;
2: double d1,d2,d3,d4;
3: d1=b/a;
4: d2=static_cast<double>(b)/a;
5: d3=b/static_cast<double>(a);
6: d4=static_cast<double>(b)/static_cast<double>(a);
7:
```

Select one:

- ☒ a. d1=1.5; d2=1.5; d3=1.5; d4=1.5 ✗
- ☐ b. d1=1.0; d2=1.5; d3=1.5; d4=1.5
- ☐ c. d1=1.0; d2=1.0; d3=1.0; d4=1.5
- ☐ d. d1=1.0; d2=1.5; d3=1.0; d4=1.5

Question 14

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

Flag question

За генериране на изключения в C++ се използва ключовата дума:

Select one:

- ☐ a. try
- ☐ b. throw
- ☐ c. catch
- ☒ d. exception ✗

Question 15

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

Flag question

Разгледайте представения фрагмент от код и определете какви са проблемите в него.

```
1: class Foo {
2:     int bar_;
3: public:
4:     Foo(int bar) { bar_=bar;}
5:     double get_bar() { return bar_;}
6: };
7: ...
8: Foo f[20000];
9:
```

Select one:

- ☐ a. класът Foo няма конструктор по подразбиране, поради което не може да се дефинира масив от обекти от типа Foo
- ☐ b. размерът на масива, определен в ред 8, е много голям
- ☒ c. типът на резултата на член функцията get_bar() дефинирана в ред 5 трябва да бъде int ✗
- ☐ d. не е указан типът на резултата на член-функцията, дефинирана в ред 4

Question 16

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Разгледайте представения фрагмент от код и определете какви са проблемите в него.

```
1: int v1[10], v2[10];
2: int s1=&v1[8]-&v1[3];
3: int s2=&v2[5]-&v2[2];
4: int* p1=&v1[0]+2;
5: int* p2=&v2[2]+2;
6:
```

Select one:

- ☐ a. резултатът от операцията в ред 5 е недефиниран
- ☒ b. всичко е наред ✓
- ☐ c. резултатът от операцията в ред 3 е недефиниран
- ☐ d. масивите v1 и v2 са дефинирани неправилно в ред 1

Question 17

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Разгледайте представения фрагмент от код и определете какви са проблемите в него.

```
1: int a[] = {1,2,3,4};
2: int b[3] = {1,2,3,4};
3: int c[4] = {1,2,3,4};
4: int d[7] = {1,2,3,4};
5:
```

Select one:

- ☒ a. ред 2 - списъкът с начални стойности е по-дълъг от размера на масива ✓
- ☐ b. ред 1 - не е указан размерът на масива
- ☐ c. всичко е наред
- ☐ d. ред 4 - списъкът с начални стойности е по-къс от размера на масива

Question 18

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Дадена е декларацията на класа **X**. В ред 8 трябва да се извика методът **f()** на обекта, към който сочи указателя **X* xp**, обявен на ред 7. Кой е правилният начин да се направи това?

```
1: class X {
2:     int v_;
3: public:
4:     void f(void);
5: };
6: X x;
7: X* xp=&x;
8: ???
9:
```

Select one:

- ☐ a. xp.f
- ☐ b. xp.f()
- ☐ c. xp->f
- ☒ d. xp->f() ✓

Question 19

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Разгледайте представения фрагмент от код. Какви ще бъдат стойностите на член-променливите **f1.x_** и **f2.x_** след изпълнението на ред **11**?

```
01: class Foo {
02:     int x_;
03: public:
04:     Foo(void) {x_=2;}
05:     void bar(Foo f) {
06:         f.x_+=x_;
07:     }
08: };
09: void f(void) {
10:     Foo f1,f2;
11:     f1.bar(f2);
12: }
13:
```

Select one:

- ☐ a. f1.x_=2, f2.x_=4
- ☒ b. f1.x_=2, f2.x_=2 ✓
- ☐ c. f1.x_=4, f2.x_=2
- ☐ d. грешка в програмата—за член-функцията, дефинирана в ред 4, не е дефиниран типа на резултата

Question 20

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Разгледайте представения фрагмент от код. Какви ще бъдат стойностите на елементите в контейнера **v** след изпълнение на ред **7**?

```
1: #include <vector>
2: using namespace std;
3: ...
4: vector<int> v(5,1);
5: vector<int>::iterator it=v.begin();
6: it=it+2;
7: v.insert(it,5);
8:
```

Select one:

- ☐ a. 1,1,1,1,1,1
- ☐ b. 1,5,1,1,1,1
- ☐ c. грешка в ред 6 - не може да се изпълняват аритметични операции между итератори и цели числа
- ☒ d. 1,1,5,1,1,1 ✓

Question 21

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

Разгледайте представения фрагмент от код и определете какви са проблемите в него.

```
1: char* str1="Hello!";
2: char* str2="Hell!";
3:
4: void fun(void) {
```

Flag question

```
5:  const char* ptr=str1;
6:  ptr[2]='a';
7:  ptr=str2;
8:  }
```

Select one:

- ☐ a. в ред 7 - не може да се променя стойността на указателя ptr
- ☐ b. всичко е наред
- ☒ c. в ред 5 - неправилно е дефиниран указателя ptr ✗
- ☐ d. в ред 6 - указателя ptr не може да се използва за промяна на стойността на обекта, към който сочи

Question 22

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

Flag question

Разгледайте представения фрагмент от код и определете какви са проблемите в него.

```
01:  class Point {
02:      double x_,y_;
03:  public:
04:      double get_x() const {
05:          return x_;
06:      }
07:      void set_x(double x) const {
08:          x_=x;
09:      }
10:  };
```

Select one:

- ☒ a. в ред 7 - неправилна употреба на ключовата дума const ✗
- ☐ b. в ред 8 - в константни член-функции не може да се променя състоянието на обекта
- ☐ c. в ред 4 и ред 7 - неправилна употреба на ключовата дума const
- ☐ d. в ред 4 - неправилна употреба на ключовата дума const

Question 23

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Дадена е дефиниция на класа X. В тялото на метода f() на ред 5 трябва да се използва член-променливата v_ на обекта, предаден като параметър X* x. Кой е правилният начин да се направи това?

```
1:  class X {
2:      int v_;
3:  public:
4:      void f(X* x) {
5:          ???
6:      };
7:  };
```

Select one:

- ☐ a. член-променливата v_ е скрита и не може да се използва в ред 5
- ☐ b. (*x)->v_
- ☒ c. x->v_ ✓
- ☐ d. x.v_

Question 24

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Нека v е обект от типа std::vector<int>. Кой метод трябва да се използва за достъп до стойността на първия елемент на v?

Select one:

- ☐ a. v.pop_front()
- ☐ b. v.pop()
- ☒ c. v.front() ✓
- ☐ d. v.top()

Question 25

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Разгледайте представения фрагмент от код и определете какви грешки има в него:

```
1:  void* ptr;
2:  void fun(void);
3:  void var;
4:  void* array[10];
```

Select one:


- ☒ a. ред 3 - не може да се дефинира променлива от тип void ✓
- ☐ b. ред 4 - не може да се дефинира масив от указатели void*
- ☐ c. ред 2 - типа на аргументите на една функция не може да бъде void

- ☐ d. няма проблеми

Question 26

Incorrect


Mark 0.00 out of 1.00

 Flag question

Разгледайте представеният фрагмент от код и определете какви са проблемите в него.

```
1: struct Foo {  
2:     int x_;  
3:     ...  
4: };  
5: int bar(Foo& f) {  
6:     return 1+f.x_;  
7: }  
8:
```


Select one:

- ☒ a. ред 5 - неправилно е дефинирана препратка към обект от типа Foo 
- ☐ b. ред 6 - член-променливата f.x_ е недостъпна и не може да се използва
- ☐ c. всичко е наред
- ☐ d. ред 6 - променливата f е предадена като препратка и поради това нейната стойност не може да се променя

Question 27

Correct


Mark 1.00 out of 1.00

 Flag question

Дадена е декларацията на класа X. В ред 7 трябва да се извика методът f() на обекта x, обявен на ред 6. Кой е правилният начин да се направи това?

```
1: class X {  
2:     int v_;  
3:     public:  
4:     void f(void);  
5: };  
6: X x;  
7: ???  
8:
```

Select one:

- ☒ a. x.f() 
- ☐ b. (*x).f()
- ☐ c. x->f()
- ☐ d. x.f

[Finish review](#)You are logged in as [2014_11b_10 2014_11b_10](#) (Log out)

OOP2014-2015