**Тесты по «OOП на языке Java»**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Уровень сложности** | **Вопросы** | **правильный ответ** | **альтернативный ответ** | **альтернативный ответ** | **альтернативный ответ** |
| 1 | В какой строке правильно указан метод вывода на экран? |  |  |  |  |
| 1 | Какими знаками заканчивается большинство строк кода в Java? | ; (точка с запятой) | , (запятая) | . (точка) | : (двоеточие) |
| 2 | Какой служебный знак ставится после оператора case ? | : | ; | - | \_ |
| 1 | Какой из перечисленных типов данных является числом с плавающей запятой? | Float | Int | Void | Char |
| 2 | Укажите оператор выбора в языке Java. | Switch | Choice | Case | Default |
| 2 | Какой из перечисленных типов данных не является типом данных в Java? | Real | Float | Double | Int |
| 1 | Какой из перечисленных типов данных является целым числом? | Int | Char | Void | Float |
| 2 | Вещественный тип данных длиной не менее 32 бит объявляется с использованием слова: | Double | Float | Short | Int |
| 2 | Вещественный тип данных длиной не менее 64 бит объявляется с использованием слова: | long double | Double | Float | Int |
| 3 | Операции и | сравнивают два булевых значения | комбинируют два численных значения | сравнивают два численных значения | комбинируют два булевых значения |
| 2 | Значение выражения какого типа данных может рассматриваться как логическое? | любого целочисленного | любого числового | беззнакового целочисленного | Вещественного |
| 2 | При выполнении, каких условий следующее   выражение будет иметь истинный результат? | при  и | при и | при и | при  и |
| 2 | Ввод данных из входного потока осуществляется с использованием символов: |  |  |  |  |
| 1 | Вывод данных в выходной потока осуществляется с использованием символов: |  |  |  |  |
| 1 | В программе обязательно должен присутствовать метод: |  |  |  |  |
| 2 | Для чего предназначен метод | Для преобразования целого числа в строчный вид и присвоения в переменную age; | Если введенное значение целое число то присваивается переменной age; | Для присвоения переменной age только целых значений; | Изменяет значение переменной age в вещественное значение; |
| 3 | Какой тип данных Java не относиться к группе Integer | Float | Long | Int | Short |
| 3 | Какой метод используется для ввода данных (чтения строки введенной пользователем)? |  |  |  |  |
| 3 | В какой строке правильно указаны арифметические операции? |  |  |  |  |
| 2 | Операции отношения это .... |  |  |  |  |
| 2 | Логические операции это ..... |  |  |  |  |
| 2 | Укажите операцию унарного отрицания |  |  |  |  |
| 2 | Укажите операцию |  |  |  |  |
| 2 | Укажите порядок присваивания переменными числового значения, в выражении вида: | c,b,a | a,c,b | b,c,a | b,a,c |
| 2 | Поразрядные операции нельзя использовать с переменными типа: | float | char | short int | int |
| 2 | Переменная описанная внутри блока, видима: | от точки своего объявления до конца блока | от точки своего объявления до конца функции | от точки своего объявления до конца программы | внутри блока |
| 2 | Kompyuterning arifmetik asosini qaysi sanoq tizimi tashkil etadi | 2 lik sanoq tizimi | 16 lik sanoq tizimi | 10 lik sanoq tizimi | 8 lik sanoq tizimi |
| 2 | Чему будет равно значение переменной aPositiveNumber после выполнения следующего оператора? unsigned int aPositiveNumber=1; | 1 | 65535 | 0 | -1 |
| 2 | Укажите операцию поразрядного ИЛИ с присваиванием |  |  |  |  |
| 3 | укажите значение c | 6 | 5 | 8 | 7 |
| 2 | Какой из этих операторов является оператором цикла? | While | If-else-if | Switch | break |
| 2 | Многоальтернативный выбор объявляется с использованием слова: | switch | throw | public | struct |
| 2 | Какой из перечисленных операторов является оператором немедленной передачи управления в начало следующей итерации цикла? | continue | switch | break | if |
| 1 | Выход из цикла осуществляется с помощью слова: | break | new | void | delete |
| 1 | Блок операторов обозначается с помощью парных скобок: |  |  |  |  |
| 2 | Компоненты область видимости которых ограничена классом объявляется с использованием слова | private | static | friend | protected |
| 1 | Что такое наследование? | Это возможность объявить производный класс, который наследует свойства, данные, методы и события всех своих предшественников в иерархии классов. | Расположение одного класса после другого. | Связь нового класса со всеми предыдущими классами. |  |
| 2 | Какое слово в Java используется для предварительного выхода из цикла | Break | Continue | Stop | Exit |
| 1 | Как осуществляется копирование массива? |  |  |  |  |
| 2 | Цикл с постусловием объявляется с использованием конструкции: |  |  |  |  |
| 1 | Использованием конструкции  объявляет: | Цикл с предусловием | Цикл с постусловием | Параметрический цикл | Многоальтернативный выбор |
| 2 | Параметрический цикл объявляется с использованием конструкции: |  |  |  |  |
| 2 | Какие из ниже перечисленных операторов являются операторами цикла? | while | if | break | switch |
| 2 | Если оператор continue встретится в операторе цикла, то: | он передает управление на начало следующей итерации цикла | он передает управление на конец предыдущей итерации цикла | он передает управление итерации цикла находящейся после метки | он передает управление оператору следующую за циклом |
| 2 | Как осуществляется сортировка массива? | Методом sort класса java.util.Arrays; | Методом array.numbers класса java.util.Arrays; | Методом ArrayNumberSort класса java.Massiv; | Методом SortArrayNumbers класса java.Massiv; |
| 1 | Какие задачи выполняет параметр | Этот параметр передает массив строк состоящий из аргументов командной строки методу main. | Этот параметр означает объявление переменной типа String. | Это параметр используется для работы только работы со строками то есть значениями типа String. | Этот параметр используется для различения метода main от других методов. |
| 2 | Какая разница в значениях переменных | 1-значение – один символ (char), 2-значение – строка | 1-целое значение, 2-значение типа char. | Между ними разницы нет. | 1-значение – строка (string), 2-значение символ (char). |
| 3 | Как осуществляется сложение строк в Java? |  |  |  |  |
| 1 | Определите результат выполнения программы | 1 | 50.25 | 50 | 0 |
| 1 | Определите значение переменной x после выполнения серии команд: | 7 | 8 | 6 | 5 |
| 1 | Определите значение переменной x после выполнения серии команд: | 22 | 21 | 20 | 23 |
| 1 | Какие значения выведут на экран два указанных оператора, если начальное значение переменной var1 равно 20? | 20;20 | 20;21 | 18; 19 | 19;20 |
| 2 | Каким будет результат выполнения следующего кода? | 01 | 00 | 11 | 10 |
| 1 | Чему будет равно значение выражений: | 2, 0 | 1,2 | 0, 3 | 2,1 |
| 2 | Какую часть квадратной (n,n) матрицы заполнит следующий фрагмент кода? | элементы внизу основной диагонали | элементы вверху основной диагонали | элементы основной диагонали | элементы дополнительной диагонали |
| 1 | Укажите неправильное определение массива: |  |  |  |  |
| 3 | Укажите правильную инициализацию массива. |  |  |  |  |
| 1 | Что такое массив? | Массив – это индексированная переменная. | Массив – это множество упорядоченных значений. | **Массив – это множество переменных различного типа.** | Массив – это множество неизменяемых чисел. |
| 3 | Какой из этих определений массива является правильным? | 1,4 | 1,3 | 2,4 | 2,3 |
| 3 | Каким ключевым словом определяется тип строки | String | Boolean | Float | Double |
| 1 | Как осуществляется сложение строк в програмирования Java? |  |  |  |  |
| 1 | Какое значение возврашает выражение String | Olti: 222 | Olti: 6 | Olti: | Olti: |
| 2 | Как определяются многомерные массивы в Java? | Так как в Java отсуствуют настоящие многомерные массивы они определяются как массивы массивов. | Многомерные массивы в Java можно организовать путем последовательного объявления простых массивов. | Многомерные массивы в Java можно представлять путем объединения несколько массивов. | Как и в других языках программирования путем присвоения несколько значений |
| 3 | Какой метод возврашает число символов? | Lenght() | Strlen() | Maxlength() | Minlength() |
| 1 | Укажите метод выделения одного символа в строке. | charAt() | Getchars() | Char() | Getchar() |
| 1 | Результат выполнения данного кода? char | com | lco | lcom | come |
| 2 | Укажите метод выделения несколько символов в строке? | Getchars() | Chars() | charAt() | charString() |
| 1 | Какой класс используется для ввода данных из файлов? | FileInputStream | InputFileStram | InputStram | OutputStream |
| 3 | Какой класс используется для вывода данных из файлов? | FileOutputStream | OutputStram | FileInputStream | InputFileStram |
| 1 | Как называется класс задающий модель выходных потоков? | OutputStream | FileInputStream | InputFileStram | InputStream |
| 2 | Какой класс используется для ввода данных из файлов? | FileInputStream | FileInputStream | InputFileStram | InputStram |
| 2 | Конструкция обозначает | Цикл – «Делать Пока» | Выбор | Простую последовательность | Цикл – «Делать Пока Не» |
| 3 | Укажите назначение метода toCharArray. | Целу строку типа String возвращает в виде массива типа char. | Соединяет символьные массивы типа Char в строку. | Один из методов конкатенации строк. | Выделяет симолы из строки. |
| 1 | Укажите метод сравнения двух строк? | equals() | exist() | extend() | same() |
| 2 | Какую задачу выполняет метод compareTo() класса String? | Сравнение строк; | Слияние строк; | Копирование строки; | Такого метода нет; |
| 1 | Формат  while (выражение\_условие)  тело\_цикла  является форматом…. | цикла с предусловием | итерационного цикла | цикла с постусловием | условного оператора |
| 1 | Формат  do  тело\_цикла  while (выражение\_условие)  является форматом…. | цикла с постусловием | итерационного цикла | цикла с предусловием | условного оператора |
| 2 | Укажите неправильную инициализацию массива. | float d [3]={1.2, 4.7, -5.81, 7.99}; | double b [3]={0.1, 2.15, -19.18}; | int c [ ]={4, 6,19, -28, 100}; | |  | | --- | | float f [5]={1.19, -2.18, 90.19}; | |
| 1 | Укажите числовые переменные целого типа. | int a,b,c,d; | float a,b,c,d; | char a,b,c,d; | |  | | --- | | doubl a,b,c,d; | |
| 1 | Дан синтаксис:  <спецификация\_ типа> <имя> [ ];  Это синтаксис... | объявления массива | объявления функции | инициализации массива | |  | | --- | | определиния функции | |
| 3 | Как написать следующее выражение на языке С «Переменной a присвоено значение b»? | a=b | a==b | b=a | |  | | --- | | a:=b | |
| 1 | Дан фрагмент программы  S=0;  for(int i=1; i<=k; i++) S+=i\*i;  Какое значение будет иметъ переменная S при k=6? | 91 | 55 | 36 | 45 |
| 2 | Укажите результат выполнения выражения | Come | well | Com | wellcome |
| 2 | Укажите результат выполнения выражения | Heyyo! | Heylo! | Heyy | Hello! |
| 2 | Укажите неправильную инициализацию массива. | float d [3]={1.2, 4.7, -5.81, 7.99}; | double b [3]={0.1, 2.15, -19.18}; | int c [ ]={4, 6,19, -28, 100}; | float f [5]={1.19, -2.18, 90.19}; |
| 2 | Дан синтаксис:  <спецификация\_типа> <имя>  [<константное\_выражение>];  Это синтаксис ……. | **объявления** массива | объявления функции | инициализации **массива** | определиния функции |
| 3 | Дана инициализация массива int c [ ]={1,2,4,8,16}; Какое значение имеет элемент с[0]? | 1 | 16 | 0 | такого элемента нет |
| 1 | Дан фрагмент программы:  int a=4;  int b=7;  if (a>b) b=a;  Какое значение будет иметь переменная “b” в результате выполнения этого фрагмента программы? | 7 | 4 | не будет иметь никакого значения | 3 |
| 1 | Дан фрагмент программы  float c= - 4.71;  float d= - 11.69;  if (d<c) c=c+d;  Какое значение будет иметь переменная “c” в результате выполнения  этого фрагмента программы? | -16,40 | -11,69 | 16,40 | -6,98 |
| 2 | Дан фрагмент программы  float c=5.1;  float d= 7.8;  if (c<d) e=c+d;  else e=c-d;  Какое значение будет иметь переменная “e” в результате выполнения  этого фрагмента программы? | 12.9 | -2.7 | 2.7 | 5.1 |
| 1 | Дан фрагмент программы  float c=5.1;  float d=7.8;  if (c>=d) e=c-d;  else e=c+d;  Какое значение будет иметь переменная “e” в результате выполнения этого фрагмента программы? | 12.9 | 2.7 | 2.7 | 2.1 |
| 1 | Укажите метод перевода всех символов в строке в верхний регистр |  |  |  | |  | | --- | |  | |
| 1 | Укажите переменные символьного типа. | char a,b,c,d; | float a,b,c,d; | int a,b,c,d; | doubl a,b,c,d |
| 3 | Укажите переменные вещественного типа. | float a,b,c,d; | int a,b,c,d; | char a,b,c,d; | long a,b,c,d; |
| 3 | Укажите метод перевода всех символов в строке в нижний регистр. |  |  |  |  |
| 2 | Укажите комментарий. | //циклический алгоритм | # include <iostream> | using namespace std; |  |
| 1 | С помощью какого метода можно извлечь подстроку? | substring | ToCharArray | ToString | equals |
| 2 | При помощи какого метода осуществляется замена букв в строке? | replace | equals | substring | getchars |
| 3 | Как написать следующее выражение «Если переменная index больше size то мы инкрементируем переменную count »? | if (index>size) { count++; } | if (index<size) { count--; } | if (index>=size) { ++count; } | if (index<size) { --count; } |
| 2 | Как написать следующее выражение на языке С «Переменной a присвоено значение b»? | a=b | a==b | b=a | a:=b |
| 2 | Как написать следующее выражение «Второму элементу массива Myarray присвоено значение пяти »? | int Myarray [1] = 5 | int [1] Myarray=«пять» | int Myarray [2] = «пять» | |  | | --- | | int Myarray [2] = 5 | |
| 2 | Какой диапазон значений имеет тип int для 32-разрядных вычислительных систем: | от 0 до 4 294 967 295 | от -32768 до 32767 | от 0 до 65535 | oт 0 до 255 |
| 3 | Какой размер в байтах имеет переменная вещественного типа float | 4 | 2 | 8 | 10 |
| 1 | Дан массив int L[3][3] = { { 2, 3, 4 }, { 3, 4, 8 }, { 1, 0, 9 } };. Чему будет равно значение элемента этого массива L[1][2] | 8 | 3 | 4 | 2 |
| 2 | Какой метод убирает из исходной строки все ведущие и замыкающие пробелы? | trim | replace | getchar | substring |
| 2 | Укажите назначение конструктора. | Конструктор – это специальная компонента функция которая используется для автоматической инициализации объектов. | Конструктор – основной метод для организации класса. | Конструктор – это процедура необходимая для создания класса и для вывода неизменяемых значений компонентов класса. | Конструктор – это часть класса где объявляются обшедоступные (public) компоненты класса. |
| 2 | Какой размер массива M будет после выполнения кода: char M[ ]="\nGoodlive" ? | 9 | 8 | 10 | Не определен |
| 2 | Какой символ используется для создания деструктора: |  |  | / | % |
| 1 | Как используется класс в Java |  |  |  |  |
| 2 | Доступность к членам класса только коду внутри класса или внутри его наследников объявляется с использованием слова: | protected | static | private | friend |
| 2 | Каким способом можно задать многострочный комментарий в языке С++ | /\*комментарии к программе\*/ | //комментарии к программе// | //комментарии к программе | {комментарии к программе} |
| 2 | Логическое выражение может возвращать результат типа | Boolean | Integer | Char | Logical |
| 1 | Выберите правильный вариант записи на языке Java формулы 0<x<10 | (x>0) AND (x<10) | x>0, x<=10 | 0<x<=10 | x>0 AND x<=10 |
| 2 | Выберите правильный вариант записи на языке Java следующего условия: « x принадлежит диапазону [0;10)» | (x>=0) AND (x<10) | x>=0; x<10 | 0<=x<10 | (x>0 AND (x<=10) |
| 1 | Тело какого цикла всегда будет выполнено хотя бы один раз, независимо от истинности условия: | Do While | While | For | Нет такого цикла в языке С |
| 3 | В результате выполнения кода  int i=1; switch (i) { case 1: i += 2;case 2: i \*= 3; case 6: i /= 2;  default: ; } | переменная i примет значение 3 | переменная i примет значение 6 | переменная i примет значение 2 | тело оператора switch не поменяет значение переменной i |
| 3 | Последовательность действий, допустимых для исполнителя, — это ... | алгоритм; | программа; | команда; | система команд. |
| 2 | Блок-схема — это ... | графический способ записи алгоритма; | рисунок алгоритма; | таблица; | словесное описание алгоритма. |
| 2 | Команда, у которой действия выполняются после проверки условия, называется ... | командой ветвления; | командой цикла; | простой командой; | процедурой. |
| 2 | Графический способ описания алгоритма — это ... | блок-схема; | программа; | алгоритм; | словесно-пошаговая запись. |
| 2 | Выберите правильный вариант записи на языке Java формулы 4<x<20 | (x>4) AND (x<20) | x>4, x<=20 | 4<x<=20 | x>4 AND x<=20 |
| 2 | Доступность к членам класса только коду внутри класса объявляется с использованием слова: | private | protected | static | friend |
| 2 | Программы, которые содержат команду повторения, называются ... | циклическими; | линейными; | разветвляющимися; | вспомогательными. |
| 3 | Результат выполнения функции abs(-5): | 5 | 25 | -25 | 4.0 |
| 1 | Последовательность действий, направленных на получение определённого результата за конечное число шагов - это | Алгоритм | Программа | программный цикл | программный продукт |
| 2 | Доступность к членам класса любому коду внутри класса или вне его объявляется с использованием слова: | public | throw | switch | struct |
| 3 | Дан фрагмент программы  float c=5.3;  float d=7.8;  if (c>=d) e=c-d;  else e=c+d;  Какое значение будет иметь переменная “e” в результате выполнения этого фрагмента программы? | 13,1 | 2,7 | 2,7 | 5,1 |
| 3 | Дана инициализация массива int c [ ]={1,2,4,8,16}; Какое значение имеет элемент с[1]? | 2 | 16 | 0 | такого элемента нет |
| 2 | Результат выполнения функции abs(-10): | 10 | 25 | -25 | 4.0 |
| 2 | Дана инициализация массива int c [ ]={1,2,4,8,16}; Какое значение имеет элемент с[3]? | 8 | 16 | 0 | такого элемента нет |
| 2 | Дана инициализация массива int c [ ]={1,2,4,8,16}; Какое значение имеет элемент с[4]? | 16 | 2 | 0 | 1 |
| 3 | Дан фрагмент программы  S=0;  for(int i=1; i<=k; i++) S+=i\*i;  Какое значение будет иметъ переменная S при k=2? | 5 | 3 | 6 | 4 |
| 3 | Результат выполнения функции abs(-25): | 25 | -25 | -5 | 4.0 |
| 3 | Дан фрагмент программы  S=0;  for(int i=1; i<=k; i++) S+=i\*i;  Какое значение будет иметъ переменная S при k=4? | 30 | 55 | 14 | 91 |
| 2 | Дан фрагмент программы  S=0;  for(int i=1; i<=k; i++) S+=i\*i;  Какое значение будет иметъ переменная S при k=5? | 55 | 33 | 62 | 41 |
| 3 | Какому десятичному числу соответствует двоичное число 0111011? | 59 | 58 | 57 | 60 |
| 2 | Чему равно двойное отрицание Х? | X |  | 0 | 1 |
| 2 | Чему равно X U 0? | X |  | 1 | 0 |
| 1 | Чему равно X ∩ ? | 0 |  | X | 1 |
| 2 | укажите значение c | 7 | 5 | 8 | 6 |
| 3 | укажите значение c | 6 | 4 | 8 | 7 |
| 2 | укажите значение c | 3 | 6 | 8 | 7 |
| 2 | Чему равно 0 ∩ ? | 0 |  | X | 1 |
| 2 | К аким образом должна быть определена компонента класса что бы доступ к нему был возможен не только через имя объекта, но и через имя класса? | как static и public | как static и protected | как static и private | как friend и public |
| 2 | Как называется метод который служит для инициализации объекта? | конструктор | деструктор | статический | главный |
| 2 | Выберите правильный вариант записи на языке Java формулы -8<x<10 | (x>-8) AND (x<10) | x>-8, x<=10 | -8<x<=10 | x>-8 AND x<=10 |
| 2 | Укажите неправильное утверждение относительно конструктора: | можно получить адрес конструктора. | указатель на конструктор не может быть определен | для конструктора не определяется тип возвращаемого значения. | конструкторы не наследуются. |
| 2 | Выберите правильный вариант записи на языке Java формулы 0<x<4 | (x>0) AND (x<4) | x>0, x<=4 | 0<x<=4 | x>0 AND x<=4 |
| 2 | В общем случае директива – это указание….. | компилятору языка Java выполнить то или иное действие в момент компиляции программы | программе на языке Java выполнить то или иное действие | компоновщику языка Java выполнить то или иное действие | Выполняет сортировку элементов массива по возрастанию |
| 2 | Укажите правильную запись для конструктора класса сomplex: |  |  |  |  |
| 2 | Какое действие выполняет функция qsort(); ? | Выполняет сортировку элементов массива по возрастанию | Выполняет сортировку элементов массива по убыванию | Сравнивает элементы массива | Правильный ответ не дан |
| 2 | Если имеется код int x;cin >> x;и вводится "1.2", то что будет в переменной x? | 1 | 1.2 | 3 | 5 |
| 2 | Укажите правильную запись для деструктора класса string |  |  |  |  |
| 2 | Какие из следующих выражений являются константными логическими выражениями? | true | 1 > true | 1 > 0 | 1 > x |
| 2 | Выберите строку где правильно объявлена целые переменные | int a,b,c; | float a,b,c; | double a,b,c; | char a,b,c; |