

Решение тестов Intuit

тг: georg\_nb

★ игра брюс 2048

Поиск по сайту

[Главная](#) / [Программирование](#) / [Язык программирования Java и среда NetBeans](#) / Тест 11

## Язык программирования Java и среда NetBeans – тест 11

Всем привет! Меня зовут Брюс, я коренной житель городка Красноярск.

Мой хозяин очень старается и решает тесты, чтобы выкладывать их сюда и делиться с вами.

Будет классно, если вы скинете немного своих кровно заработанных мне на корм, если вам нравится то, что делает мой человек.

Всем удачи с тестами)

[Помочь прямо сейчас](#)

### Упражнение 1:

#### Номер 1

Какие встроенные классы используются для задания совершенно самостоятельных классов и интерфейсов внутри классов?

Ответ:

- (1) вложенные (nested) классы и интерфейсы
- (2) внутренние (inner) классы
- (3) локальные (local) классы
- (4) анонимные (anonymous) классы

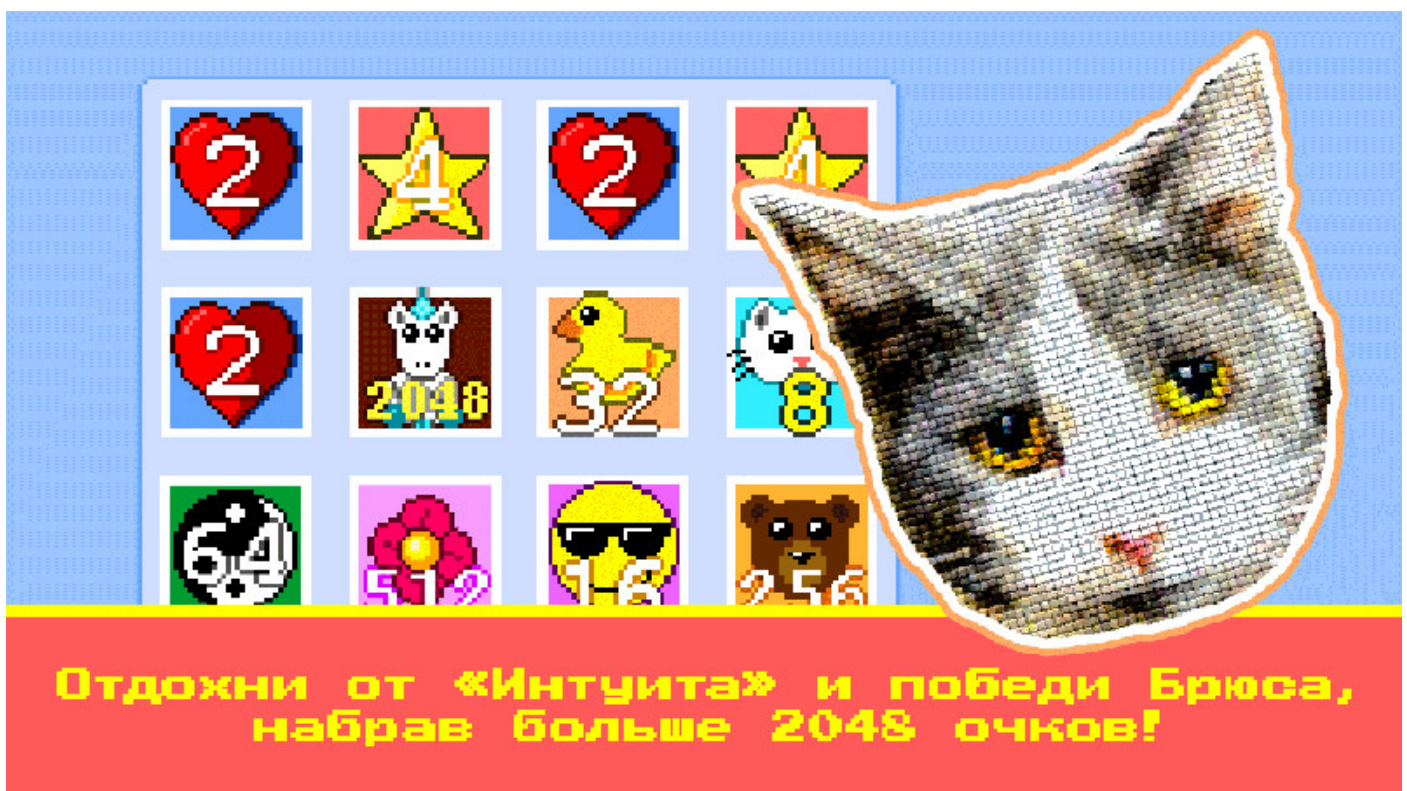
#### Номер 2

Какие встроенные классы совмещают декларацию, реализацию и вызов?

Ответ:

- (1) вложенные (nested) классы и интерфейсы
- (2) внутренние (inner) классы
- (3) локальные (local) классы

#### (4) анонимные (anonymous) классы



Номер 3

Для чего используются внутренние (inner) классы?

Ответ:

- (1) для задания совершенно самостоятельных классов и интерфейсов внутри классов
- (2) для создания экземпляров, принадлежащих экземплярам класса верхнего уровня
- (3) для работы с обработчиками событий

---

#### Упражнение 2:

---

Номер 1

Какие утверждения являются верными?

Ответ:

- (1) локальные классы обычно используют в обработчиках событий
- (2) экземпляры внутренних классов не могут существовать вне объектов верхнего уровня
- (3) вложенные классы должны при задании иметь модификатор `static`
- (4) анонимные классы ведут себя как обычные классы

---

Номер 2

Какие утверждения не являются верными?

**Ответ:**

- (1) экземпляры внутренних классов не могут существовать вне объектов верхнего уровня
  - (2) локальные классы обычно используют в обработчиках событий
  - (3) вложенные классы должны при задании иметь модификатор `static`
  - (4) анонимные классы ведут себя как обычные классы
- 

**Номер 3**

Использование каких классов позволяет реализовать в Java большинство возможностей модулей из процедурных языков программирования?

**Ответ:**

- (1) вложенных (nested) классов
  - (2) внутренних (inner) классов
  - (3) анонимных (anonymous) классов
- 

**Упражнение 3:****Номер 1**

Какие классы будут созданы для вложенного класса при компиляции:

```
public class C1 {  
    private C_nested obj1;  
  
    public C1() {  
    }  
  
    static class C_nested {  
        C_nested() {  
            System.out.println("Nested class was created!");  
        }  
    }  
  
    C_nested getNested(){  
        return obj1;  
    }  
}
```

**Ответ:**

- (1) `C1$C_nested.class`
- (2) `C1.class`
- (3) `Main.class`

---

**Номер 2**

Какие классы будут созданы при компиляции класса C1:

```
public class C1 {
    private C_nested obj1;

    public C1() {
    }

    static class C_nested {
        C_nested() {
            System.out.println("Nested class was created!");
        }
    }

    C_nested getNested(){
        return obj1;
    }
}
```

**Ответ:**

- (1) C1\$C\_nested.class
- (2) C1.class
- (3) Main.class

---

**Номер 3**

В программе задан класс:

```
public class C1 {
    private C_nested obj1;

    public C1() {
    }

    static class C_nested {
        C_nested() {
            System.out.println("Nested class was created!");
        }
    }

    C_nested getNested(){
        return obj1;
    }
}
```

Как создать экземпляр вложенного класса C\_nested?

**Ответ:**

- (1) `C_nested obj=new C_nested();`
  - (2) `C_nested obj=new C1.C_nested();`
  - (3) `C1.C_nested obj=new C1.C_nested();`
- 

#### Упражнение 4:

---

##### Номер 1

В программе задан класс:

```
public class C1 {
    private C_nested obj1;

    public C1() {
    }

    static class C_nested {
        C_nested() {
            System.out.println("Nested class was created!");
        }
    }

    C_nested getNested(){
        return obj1;
    }
}
```

В каких случаях в результате выполнения приведенного кода имя вложенного класса будет возвращено в переменную name в формате `C1$C_nested`?

Ответ:

- (1) `C1.C_nested obj=new C1.C_nested(); String name = obj.toString();`
  - (2) `C1.C_nested obj=new C1.C_nested(); String name = obj.getName();`
  - (3) `C1.C_nested obj=new C1.C_nested(); String name = obj.getClass().getCanonicalName();`
  - (4) `C1.C_nested obj=new C1.C_nested(); String name = obj.getClass().getName();`
- 

##### Номер 2

В программе задан класс:

```
public class C1 {
    private C_nested obj1;

    public C1() {
    }

    static class C_nested {
        C_nested() {
            System.out.println("Nested class was created!");
        }
    }
}
```

```
    }  
  
    C_nested getNested(){  
        return obj1;  
    }  
}
```

В каких случаях в результате выполнения приведенного кода имя вложенного класса будет возвращено в переменную name в формате C1.C\_nested?

**Ответ:**

(1) `javaapplication1.C1$C_nested@9304b1 C1.C_nested obj=new C1.C_nested(); String name = obj.toString();`

(2) `C1.C_nested obj=new C1.C_nested(); String name = obj.getName();`

(3) `C1.C_nested obj=new C1.C_nested(); String name = obj.getClass().getCanonicalName();`

(4) `C1.C_nested obj=new C1.C_nested(); String name = obj.getClass().getName();`

---

### Номер 3

Пусть obj является объектом вложенного класса. Какие из приведенных методов вернут имя вложенного класса в одинаковом формате?

**Ответ:**

(1) `obj.toString()`

(2) `obj.getClass().getName()`

(3) `obj.getClass().getCanonicalName()`

---

### Упражнение 5:

#### Номер 1

Какие утверждения являются верными?

**Ответ:**

(1) реализовывать вложенный интерфейс можно только в самом внешнем классе

(2) реализовывать вложенный интерфейс можно в постороннем классе

(3) вложенные интерфейсы считаются имеющими модификатор `static`

---

#### Номер 2

В каком случае имя вложенного интерфейса квалифицируется именем внешнего класса?

**Ответ:**

- (1) в том случае, если вложенный интерфейс реализован в постороннем классе**
  - (2) в том случае, если вложенный интерфейс реализован в самом внешнем классе
  - (3) вложенный интерфейс всегда квалифицируется именем внешнего класса
  - (4) вложенный интерфейс никогда не квалифицируется именем внешнего класса
- 

**Номер 3**

В каком случае имя вложенного интерфейса не требуется квалифицировать именем внешнего класса?

**Ответ:**

- (1) в том случае, если вложенный интерфейс реализован в постороннем классе**
  - (2) в том случае, если вложенный интерфейс реализован в самом внешнем классе**
  - (3) вложенный интерфейс всегда квалифицируется именем внешнего класса
  - (4) вложенный интерфейс никогда не квалифицируется именем внешнего класса
- 

**Упражнение 6:**

---

**Номер 1**

Для каких классов экземпляры создаются через имя объекта внешнего класса?

**Ответ:**

- (1) для вложенных классов**
  - (2) для внутренних классов**
  - (3) для обычных классов
- 

**Номер 2**

Чем внутренние классы отличаются от вложенных?

**Ответ:**

- (1) внутренний класс задается без модификатора `static` перед именем этого класса**
  - (2) для внутренних классов экземпляры создаются через имя объекта внешнего класса**
  - (3) внутренние и внешние классы отличаются только их расположением в программном коде
- 

**Номер 3**

Какие утверждения являются верными?

**Ответ:**

- (1) для внутренних классов экземпляры создаются через имя объекта внешнего класса
- (2) область существования внутреннего класса ограничена тем блоком, в котором они заданы
- (3) вложенный класс задаётся так же, как внутренний, но только без модификатора `static` перед именем этого класса

---

### Упражнение 7:

---

**Номер 1**

Какие утверждения справедливы для локальных классов?

**Ответ:**

- (1) код класса можно вставить в любой метод
- (2) область существования класса ограничена тем блоком, в котором этот класс задан
- (3) класс объявляется без задания имени класса

---

**Номер 2**

Какие утверждения не являются верными для локальных классов?

**Ответ:**

- (1) код класса можно вставить в любой метод
- (2) область существования класса ограничена тем блоком, в котором этот класс задан
- (3) класс объявляется без задания имени класса

---

**Номер 3**

Какие утверждения справедливы для анонимных классов?

**Ответ:**

- (1) код класса можно вставить в любой метод
- (2) область существования класса ограничена тем блоком, в котором этот класс задан
- (3) класс объявляется без задания имени класса

---

### Упражнение 8:

---

**Номер 1**



Какой синтаксис описывает задание внутреннего класса?

**Ответ:**

- (1) new ИмяПрародителя(список параметров конструктора) { тело конструктора }
- (2) class ИмяКласса1{ тело класса 1 class ИмяКласса2{ тело класса 2 } продолжение тела класса 1 }
- (3) class ИмяКласса1{ тело класса 1 static class ИмяКласса2{ тело класса 2 } продолжение тела класса 1 }

---

**Номер 2**

Какой синтаксис описывает задание анонимного класса?

**Ответ:**

- (1) new ИмяПрародителя(список параметров конструктора) { тело конструктора }
- (2) class ИмяКласса1{ тело класса 1 class ИмяКласса2{ тело класса 2 } продолжение тела класса 1 }
- (3) class ИмяКласса1{ тело класса 1 static class ИмяКласса2{ тело класса 2 } продолжение тела класса 1 }

---

**Номер 3**

Какой синтаксис описывает задание вложенного класса?

**Ответ:**

- (1) new ИмяПрародителя(список параметров конструктора) { тело конструктора }
- (2) class ИмяКласса1{ тело класса 1 class ИмяКласса2{ тело класса 2 } продолжение тела класса 1 }
- (3) class ИмяКласса1{ тело класса 1 static class ИмяКласса2{ тело класса 2 } продолжение тела класса 1 }

---

**Упражнение 9:**

---

**Номер 1**

У какого класса может быть несколько экземпляров?

**Ответ:**

- (1) у вложенного класса
- (2) у внутреннего класса
- (3) у анонимного класса

---

**Номер 2**

Какие утверждения являются верными?

**Ответ:**

- (1) у анонимного класса может быть несколько экземпляров
- (2) экземпляр анонимного класса создаётся сразу при объявлении класса
- (3) перед объявлением анонимного класса должен стоять оператор `new`

---

**Номер 3**

У какого класса может быть только один экземпляр?

**Ответ:**

- (1) у вложенного класса
- (2) у внутреннего класса
- (3) у анонимного класса

---

**Упражнение 10:**

---

**Номер 1**

Что задается при объявлении анонимного класса?

**Ответ:**

- (1) имя класса
- (2) конструктор класса без реализации
- (3) конструктор класса вместе с его реализацией

---

**Номер 2**

Что такое программное событие?

**Ответ:**

- (1) объект, имеющий тип, зависящий от того, какое физическое событие наступило
  - (2) подпрограмма, которая выполняет некоторый код при наступлении программного события
  - (3) подпрограмма, которая выполняет некоторый код при наступлении физического события
-

**Номер 3**

Что такое обработчик события?

**Ответ:**

- (1) объект, имеющий тип, зависящий от того, какое физическое событие наступило
  - (2) подпрограмма, которая выполняет некоторый код при наступлении программного события
  - (3) подпрограмма, которая выполняет некоторый код при наступлении физического события
- 

**Упражнение 11:****Номер 1**

В каких пакетах заданы классы и интерфейсы для работы с событиями?

**Ответ:**

- (1) `java.awt`
  - (2) `java.awt.event`
  - (3) `javax.swing.event`
- 

**Номер 2**

К какому типу события относится изменение значения в линии прокрутки?

**Ответ:**

- (1) `ActionEvent`
  - (2) `AdjustmentEvent`
  - (3) `ComponentEvent`
- 

**Номер 3**

Какое событие возникает при нажатии на клавишу?

**Ответ:**

- (1) `WindowEvent`
  - (2) `TextEvent`
  - (3) `KeyEvent`
  - (4) `PaintEvent`
-

**Упражнение 12:**

---

**Номер 1**

Какие из перечисленных действий вызывают возникновение события?

**Ответ:**

- (1) изменение размеров компонента
  - (2) закрытие окна
  - (3) получение компонентом фокуса
  - (4) нажатие на клавишу
- 

**Номер 2**

При возникновении какого физического события возникнет событие WindowEvent?

**Ответ:**

- (1) изменение размеров компонента
  - (2) закрытие окна
  - (3) нажатие клавиши мыши
  - (4) нажатие клавиши на клавиатуре
- 

**Номер 3**

При возникновении какого физического события возникнет событие MouseEvent?

**Ответ:**

- (1) изменение размеров компонента
  - (2) закрытие окна
  - (3) нажатие клавиши мыши
  - (4) нажатие клавиши на клавиатуре
-



[Главная](#) / [Программирование](#) / [Язык программирования Java и среда NetBeans](#) / Тест 11

Поиск правильных ответов по всему сайту

Секретная ссылка

От этого сайта «пригорает» у всех преподавателей студенты закрывают сессию пиная \*уи

2014 © Решение тестов Intuit