

Решение тестов Intuit

тг: georg_nb

★ игра брюс 2048

Поиск по сайту

[Главная](#) / [Программирование](#) / [Язык программирования Java и среда NetBeans](#) / Тест 2

Язык программирования Java и среда NetBeans – тест 2

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

Что такое подпрограмма-функция?

Ответ:

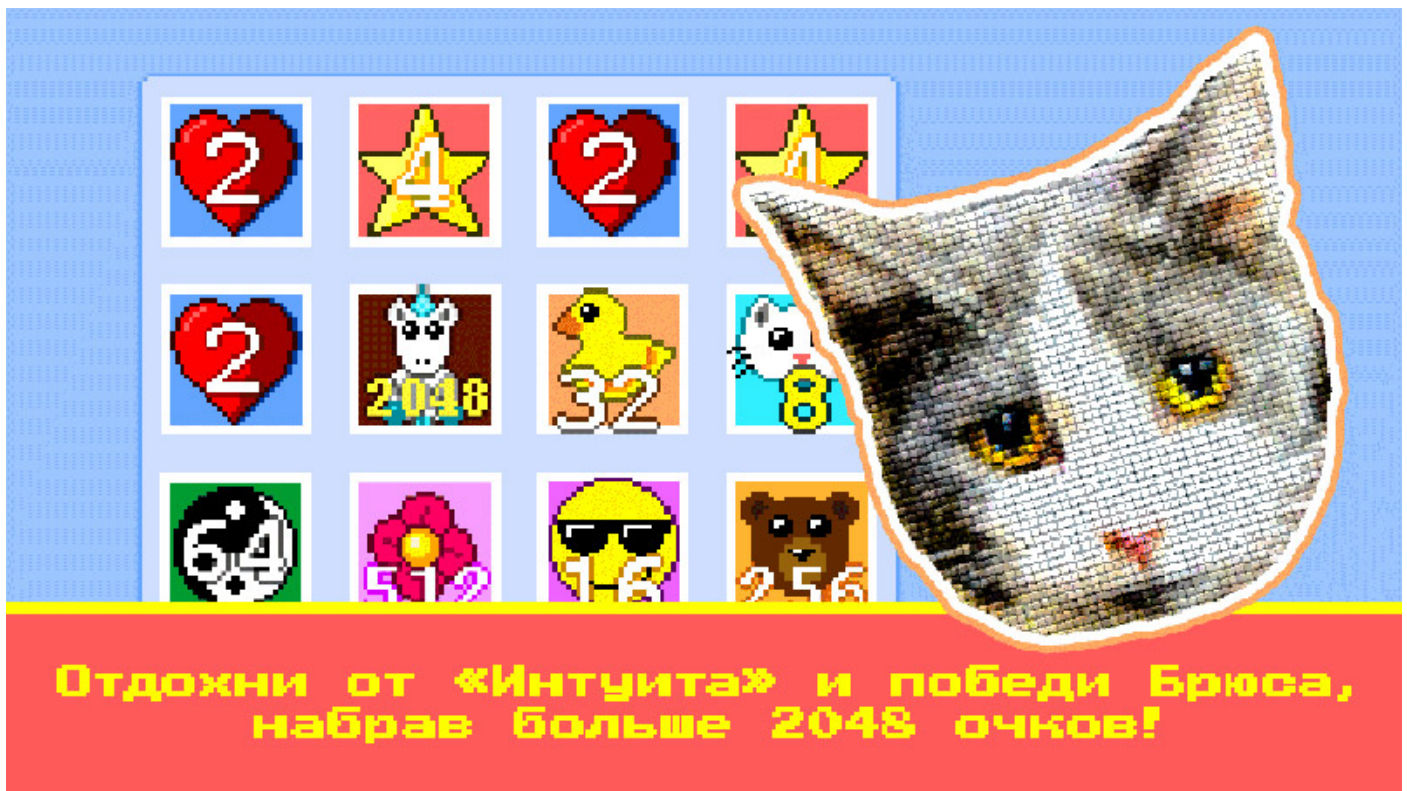
- (1) подпрограмма, работающая самостоятельно
- (2) подпрограмма, выполняющая какие-либо действия и возвращающая некоторое значение
- (3) подпрограмма, выполняющая какие-либо действия и не возвращающая значений

Номер 2

На какие принципы опирается объектно-ориентированное программирование?

Ответ:

- (1) инкапсуляция
 - (2) наследование
 - (3) полиморфизм
-



Номер 3

Какие утверждения являются верными?

Ответ:

- (1) методы задают состояние объекта
- (2) значения полей данных объекта задают поведение объекта
- (3) методы объекта пользуются значениями его полей данных

Упражнение 2:

Номер 1

В каком случае будет создан новый объект типа Circle?

Ответ:

- (1) `Circle obj1;`
- (2) `Circle obj1; obj1=new Circle();`
- (3) `Circle obj1=new Circle();`
- (4) `Circle obj1=new Circle(130,120,50);`

Номер 2

Какой вариант соответствует вызову конструктора по умолчанию?

Ответ:

(1) Circle obj1; obj1=new Circle(10,20,30);

(2) Circle obj1=new Circle();

(3) Circle obj1=new Circle(130,120,50);

Номер 3

Какой вариант не соответствует вызову конструктора по умолчанию?

Ответ:

(1) Circle obj1; obj1=new Circle(10,20,30);

(2) Circle obj1=new Circle();

(3) Circle obj1=new Circle(130,120,50);

Упражнение 3:

Номер 1

Какие утверждения являются верными?

Ответ:

(1) методы объектов можно вызывать из самих объектов

(2) методы объектов могут работать при отсутствии объекта

(3) методы классов не пользуются полями данных объектов

Номер 2

Какие утверждения являются неверными?

Ответ:

(1) методы объектов можно вызывать только из самих объектов

(2) методы объектов могут работать при отсутствии объекта

(3) методы классов не пользуются полями данных объектов

Номер 3

В каких случаях используются модификатор static?

Ответ:

(1) перед именем метода класса при его объявлении

(2) перед именем переменной класса при ее объявлении

(3) после имени метода класса при его объявлении

(4) после имени переменной класса при ее объявлении

Упражнение 4:

Номер 1

Что является содержимым ячейки памяти?

Ответ:

(1) класс

(2) объект

(3) объектная переменная

Номер 2

В каком элементе содержится адрес ячейки памяти?

Ответ:

(1) в классе

(2) в объекте

(3) в объектной переменной

Номер 3

Что такое объект класса?

Ответ:

(1) тип данных

(2) адрес ячейки памяти

(3) содержимое ячейки памяти

Упражнение 5:

Номер 1

Какие переменные будут ссылаться на один и тот же объект после выполнения следующего кода:

```
Circle circle1=new Circle(x1,y1,r1);  
Circle circle2=new Circle(x2,y2,r2);
```

```
Circle circle3;  
circle3=circle2;
```

Ответ:

- (1) circle1 и circle2
- (2) circle1 и circle3
- (3) circle2 и circle3

Номер 2

Какие переменные будут ссылаться на один и тот же объект после выполнения следующего кода:

```
Circle circle1=new Circle(x1,y1,r1);  
Circle circle2=new Circle(x2,y2,r2);  
Circle circle3;  
circle3=circle2;  
circle1=circle2;
```

Ответ:

- (1) circle1
- (2) circle2
- (3) circle3

Номер 3

Какие переменные будут ссылаться на разные объекты после выполнения следующего кода:

```
Circle circle1=new Circle(x1,y1,r1);  
Circle circle2=new Circle(x2,y2,r2);  
Circle circle3;  
circle3=circle2;
```

Ответ:

- (1) circle1 и circle2
- (2) circle1 и circle3
- (3) circle2 и circle3

Упражнение 6:

Номер 1

Сколько ячеек памяти превратится в мусор после выполнения следующего кода:

```
Circle circle1=new Circle(x1,y1,r1);
Circle circle2=new Circle(x2,y2,r2);
Circle circle3=new Circle(x3,y3,r3);
circle3=circle2;
circle1=circle2;
```

Ответ:

- (1) 1
 - (2) 2
 - (3) 3
-

Номер 2

В каких из указанных языков программирования память, выделенная под динамически создаваемые объекты, освобождается автоматически?

Ответ:

- (1) C/C++
 - (2) Object PASCAL
 - (3) Java
-

Номер 3

В каких из указанных языков программирования память, выделенная под динамически созданные объекты, автоматически не освобождается?

Ответ:

- (1) C/C++
 - (2) Object PASCAL
 - (3) Java
-

Упражнение 7:**Номер 1**

В каком пакете находится класс MyClass1, объявленный следующим образом:

```
package pkg1.pkg2.pkg3;
class MyClass1 {
...
}
```

```
}      ?
```

Ответ:

- (1) pkg1
- (2) pkg2
- (3) pkg3

Номер 2

В каком случае класс MyClass1 является общедоступным?

Ответ:

- (1) class MyClass1 { ... }
- (2) public class MyClass1 { ... }
- (3) package pkg1.pkg2.pkg3; class MyClass1 { ... }

Номер 3

В каком случае класс MyClass1 имеет пакетный (а не общедоступный) вариант доступа?

Ответ:

- (1) class MyClass1 { ... }
- (2) public class MyClass1 { ... }
- (3) package pkg1.pkg2.pkg3; class MyClass1 { ... }

Упражнение 8:

Номер 1

Какая часть названия javax.swing.JMenuItem обозначает имя класса?

Ответ:

- (1) javax
- (2) swing
- (3) JMenuItem

Номер 2

Какая часть названия javax.swing.JMenuItem обозначает названия пакетов?

Ответ:

- (1) `javax`
 - (2) `swing`
 - (3) `JMenuItem`
-

Номер 3

Доступ к классу `MyClass2` осуществляется следующим образом: `pkg1.pkg2.pkg3.MyClass2`. В каком случае имя класса `MyClass2` будет импортировано?

Ответ:

- (1) `import pkg1.*;`
 - (2) `import pkg1.pkg2.*;`
 - (3) `import pkg1.pkg2.pkg3.*;`
-

Упражнение 9:

Номер 1

Какой пакет автоматически импортируется в любую программу без указания его имени?

Ответ:

- (1) `java.lang`
 - (2) `java.io`
 - (3) `java.awt`
-

Номер 2

Какой пакет предназначен для работы с графическим пользовательским интерфейсом?

Ответ:

- (1) `java.lang`
 - (2) `java.io`
 - (3) `java.awt`
-

Номер 3

Какой пакет предназначен для поддержки базовых средств ввода-вывода?

Ответ:

- (1) `java.lang`
- (2) `java.io`
- (3) `java.awt`

Упражнение 10:

Номер 1

Какие утверждения являются верными?

Ответ:

- (1) метаданные относятся к работе программы
- (2) метаданные используются для проверки совместимости с другими программами
- (3) метаданные используются для указания параметров для запуска класса

Номер 2

Класс объявлен следующим образом: `public class GUI_application extends javax.swing.JFrame`.
Какие утверждения являются верными?

Ответ:

- (1) класс `GUI_application` является наследником класса `JFrame`
- (2) класс `JFrame` расширяет возможности класса `GUI_application`
- (3) класс `GUI_application` является общедоступным
- (4) класс `JFrame` является общедоступным

Номер 3

Класс объявлен следующим образом: `public class GUI_application extends javax.swing.JFrame`.
Какие утверждения являются верными?

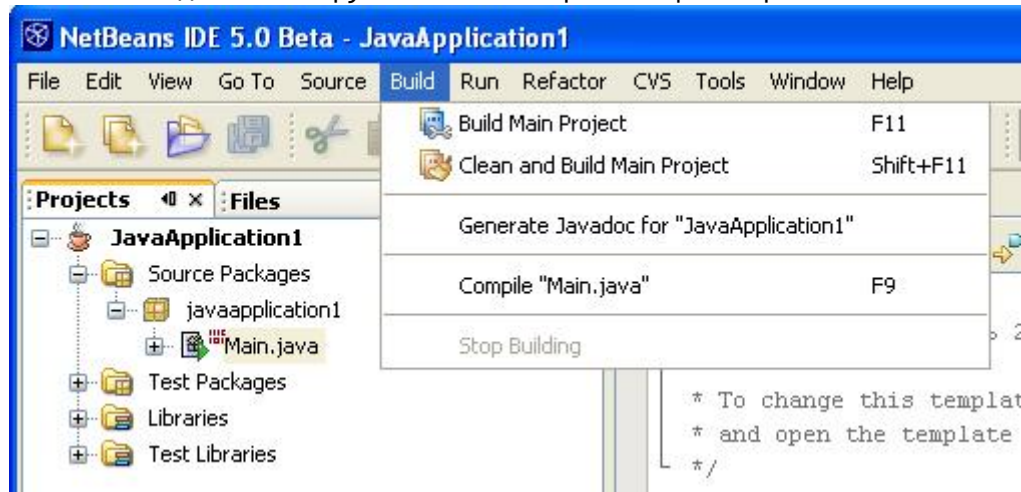
Ответ:

- (1) класс `GUI_application` является наследником класса `javax.swing.JFrame`
- (2) класс `JFrame` расширяет возможности класса `GUI_application`
- (3) класс `GUI_application` является общедоступным

Упражнение 11:

Номер 1

Какая команда компилирует только выбранный файл проекта?

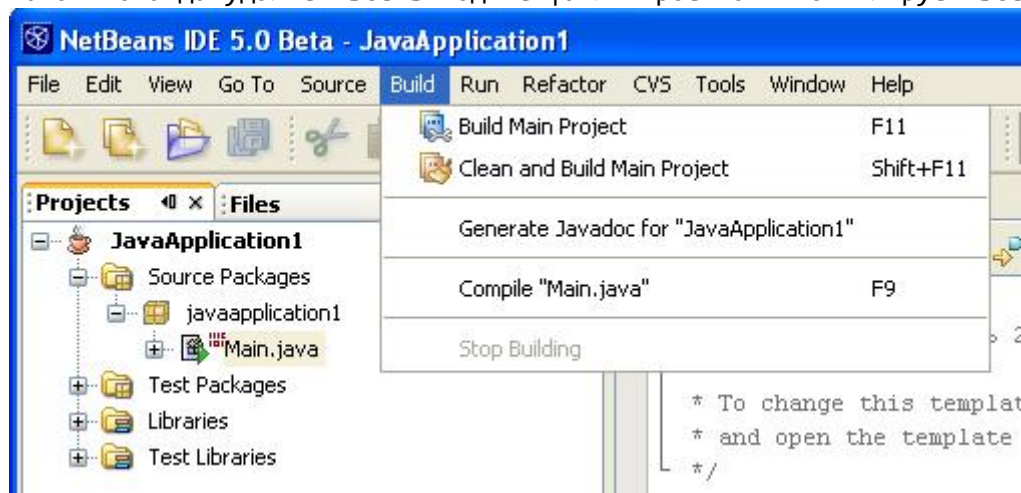


Ответ:

- (1) Build Main Project
- (2) Clean and Build Main Project
- (3) Generate Javadoc for "JavaApplication1"
- (4) Compile "Main.java"

Номер 2

Какая команда удаляет все выходные файлы проекта и компилирует все классы проекта заново?

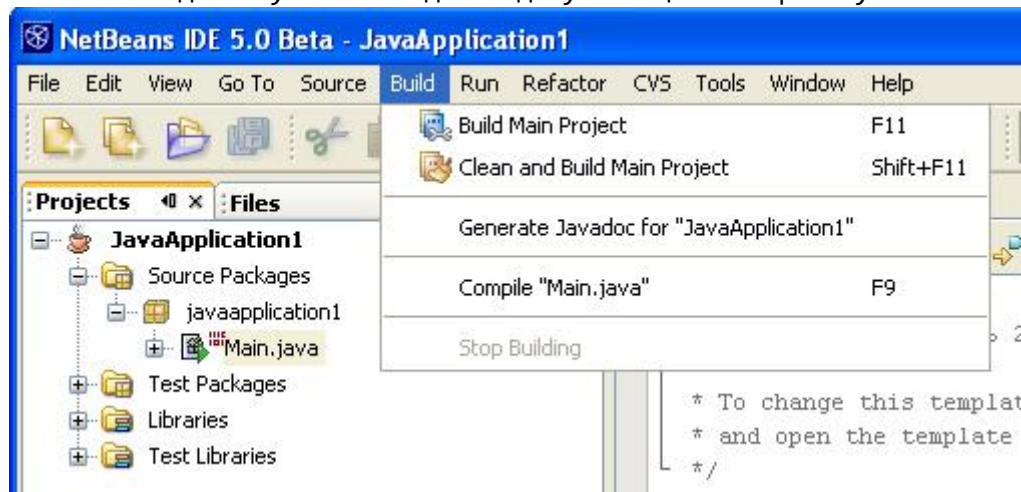


Ответ:

- (1) Build Main Project
- (2) Clean and Build Main Project
- (3) Generate Javadoc for "JavaApplication1"
- (4) Compile "Main.java"

Номер 3

Какая команда запускает создание документации по проекту?



Ответ:

- (1) Build Main Project
- (2) Clean and Build Main Project
- (3) Generate Javadoc for "JavaApplication1"
- (4) Compile "Main.java"

Упражнение 12:

Номер 1

Каким способом можно изменить надпись на кнопке (компонент типа JButton)?

Ответ:

- (1) изменив значение свойства Name в окне Properties
- (2) изменив значение свойства Text в окне Properties
- (3) изменив значение свойства label в окне Properties

Номер 2

Для элементов с каким уровнем видимости создается документация по умолчанию?

Ответ:

- (1) private
- (2) protected
- (3) public

Номер 3

К какому типу документационного комментария относятся команды документации, начинающиеся с символа @?

Ответ:

- (1) HTML-текст
- (2) метаданные
- (3) обычный текст



[Главная](#) / [Программирование](#) / [Язык программирования Java и среда NetBeans](#) / [Тест 2](#)

Поиск правильных ответов по всему сайту

Секретная ссылка

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

2014 © Решение тестов Intuit