

Решение тестов Intuit

тг: georg_nb

★ игра брюс 2048

Поиск по сайту

[Главная](#) / [Программирование](#) / [Язык программирования Java и среда NetBeans](#) / Тест 3

Язык программирования Java и среда NetBeans – тест 3

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 выражения принимают значение true при $a = \text{true}$ и $b = \text{false}$?

Ответ:

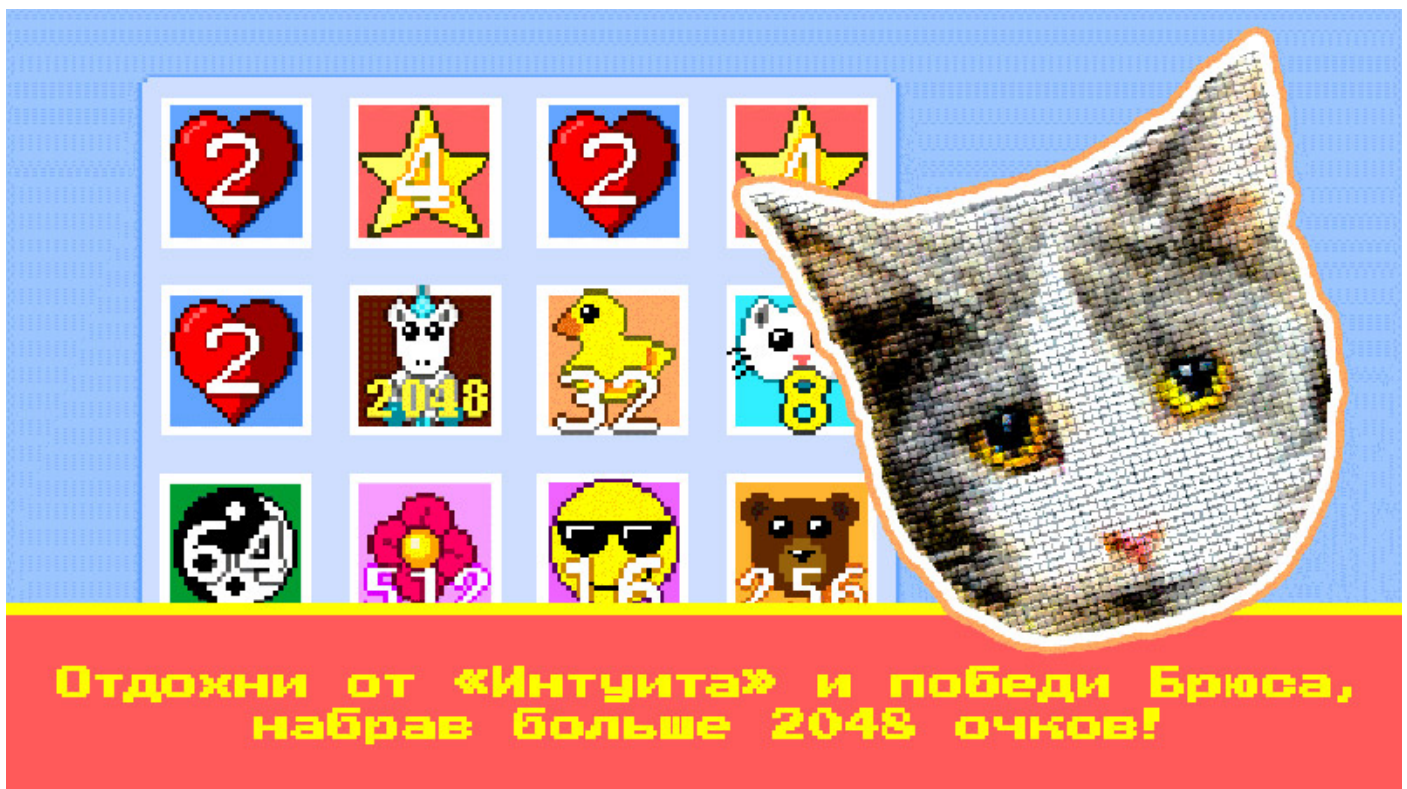
- (1) $a \&\& b$
- (2) $a || b$
- (3) a^b
- (4) $!a$

Номер 2

Какие выражения принимают значение false при $a = \text{true}$ и $b = \text{false}$?

Ответ:

- (1) $a \&\& b$
- (2) $a || b$
- (3) a^b
- (4) $!a$



Номер 3

Какие выражения принимают значение true при $a = \text{false}$ и $b = \text{true}$?

Ответ:

- (1) $a \& \& b$
- (2) $a || b$
- (3) $a \wedge b$
- (4) $!a$

Упражнение 2:

Номер 1

Какие переменные после объявления

```
int j1;  
byte i1,i2=-5;  
short i3=-15600;  
long m1=1,m2,m3=-100;
```

имеют значение 0?

Ответ:

- (1) $j1$
- (2) $i1$

(3) i2

(4) i3

(5) m1

(6) m2

(7) m3

Номер 2

Какие переменные после объявления

```
int j1;  
byte i1=0,i2=-5;  
short i3=-1;  
long m1=1,m2,m3=-100;
```

имеют значение 0?

Ответ:

(1) j1

(2) i1

(3) i2

(4) i3

(5) m1

(6) m2

(7) m3

Номер 3

Какие переменные после объявления

```
int j1;  
byte i1,i2=-5;  
short i3=-5;  
long m1=1,m2,m3=-5;
```

имеют значение -5?

Ответ:

(1) j1

(2) i1

(3) i2

(4) i3

(5) m1

(6) m2

(7) m3

Упражнение 3:

Номер 1

В каком случае переменной будет присвоено значение, соответствующее латинской букве "a"?

Ответ:

(1) `char ch='a';`

(2) `char ch='\u0061';`

(3) `char ch=98;`

Номер 2

В каком случае переменной будет присвоено значение, соответствующее вопросительному знаку "?"?

Ответ:

(1) `char ch='a'-34;`

(2) `char ch='\u0061';`

(3) `char ch='a'+1000/'b';`

Упражнение 4:

Номер 2

В каком случае значение переменной `i` будет иметь неотрицательное значение?

Ответ:

(1) `int i = Integer.signum(256);`

(2) `int i = Integer.signum(-1);`

(3) `int i = Long.signum(1);`

(4) `int i = Integer.signum(0);`

Номер 3

В каком случае значение переменной i будет иметь неположительное значение?

Ответ:

- (1) `int i = Integer.signum(256);`
 - (2) `int i = Integer.signum(-1);`
 - (3) `int i = Long.signum(1);`
 - (4) `int i = Integer.signum(0);`
-

Упражнение 5:

Номер 1

В каком случае значение переменной i всегда будет в интервале $0 < i < 1$

Ответ:

- (1) `double i = Math.ceil(0.5);`
 - (2) `double i = Math.random();`
 - (3) `double i = Math.signum(0) + Math.random();`
 - (4) `double i = Math.round(Math.signum(0.1)/2);`
 - (5) `double i = Math.signum(0.1)/2`
-

Номер 2

В каком случае значение переменной i всегда будет в интервале $0 < i \leq 1$

Ответ:

- (1) `double i = Math.ceil(0.5);`
 - (2) `double i = 2*Math.random();`
 - (3) `double i = Math.signum(0) + Math.random();`
 - (4) `double i = Math.round(Math.signum(0.1)/2);`
-

Номер 3

В каком случае значение переменной i всегда будет в интервале $0 \leq i < 1$

Ответ:

- (1) `double i = Math.ceil(0.5) + Math.signum(-0.1);`

(2) `double i = Math.random();`

(3) `double i = Math.round(Math.signum(0.1)/2);`

Упражнение 6:

Номер 1

К какому типу преобразуются вещественные величины в Java?

Ответ:

(1) `int`

(2) `float`

(3) `double`

(4) `long`

Номер 2

К какому типу преобразуются целочисленные величины в Java?

Ответ:

(1) `int`

(2) `float`

(3) `double`

(4) `long`

Номер 3

В каком случае присваивание недопустимо?

Ответ:

(1) `char c = 1; int i = c;`

(2) `float f = 15; double d = f;`

(3) `double d = 1.5; float f = d;`

(4) `short s = 20; byte b = (byte)s;`

Упражнение 7:

Номер 1

Какие утверждения являются верными?

Ответ:

- (1) работа с оболочечными классами быстрее работы с примитивными типами
- (2) оболочечные классы требуют больше памяти, чем примитивные типы
- (3) при операциях упаковки-распаковки происходит копирования значений в промежуточные буферные ячейки

Номер 2

Какие утверждения являются неверными?

Ответ:

- (1) работа с оболочечными классами быстрее работы с примитивными типами
- (2) оболочечные классы требуют больше памяти, чем примитивные типы
- (3) при операциях упаковки-распаковки происходит копирования значений в промежуточные буферные ячейки

Номер 3

Для чего предназначены ссылочные типы переменных?

Ответ:

- (1) для создания объектов примитивного типа
- (2) для хранения констант для получения максимальных и минимальных значений
- (3) предоставляют методы классов, которые могут работать в отсутствии объекта соответствующего типа

Упражнение 8:

Номер 1

В каком выражении приоритет вычисления будет такой же, как в выражении $((a*b)/c)+d$?

Ответ:

- (1) $a*b/c+d$
- (2) $a*b/(c+d)$
- (3) $a*(b/c)+d$
- (4) $(a*b)/c+d$

(5) $(a*b/c)+d$

Номер 2

В каком выражении приоритет вычисления отличается от приоритета в выражении $((a*b)/c)+d$?

Ответ:

- (1) $a*b/c+d$
 - (2) $a*b/(c+d)$
 - (3) $a*(b/c)+d$
 - (4) $(a*b)/c+d$
 - (5) $(a*b/c)+d$
-

Номер 3

В каком выражении приоритет вычисления будет такой же, как в выражении $a+b*c/d$?

Ответ:

- (1) $(a+b)*c/d$
 - (2) $a+(b*c)/d$
 - (3) $a+b*(c/d)$
 - (4) $a+(b*c/d)$
-

Упражнение 9:

Номер 1

В каком случае в результате выполнения указанного кода будет выведено сообщение Результат сравнения = 1, если в программе заданы перечисления

```
enum Monthes {jan,feb,mar,apr,may,jun,jul,aug,sept,oct,nov,dec};  
enum Spring {march, apr, may};
```

Ответ:

- (1) `Spring spr1=Spring.march, spr2; spr2=spr1; spr1=Spring.may; System.out.println("Результат сравнения = "+spr2.compareTo(Spring.march));`
- (2) `Spring spr1=Spring.apr, spr2; spr2=spr1; spr1=Spring.may; System.out.println("Результат сравнения = "+spr2.compareTo(Spring.march));`
- (3) `Monthes m1=Monthes.nov, m2; m2=m1; m1=Monthes.dec; System.out.println("Результат сравнения = "+m1.compareTo(m2));`

Номер 2

В каком случае значение переменной `i` будет равно 2, если в программе заданы перечисления

```
enum Monthes {jan,feb,mar,apr,may,jun,jul,aug,sept,oct,nov,dec};  
enum Spring {march, apr, may};
```

Ответ:

- (1) Monthes m1=Monthes.jan, m2; m2=Monthes.feb; int i = m1.compareTo(m2) + m1.ordinal();
- (2) Monthes m1=Monthes.jan, m2; m2=m1; m1=Monthes.dec; int i = m1.compareTo(m2) + m1.ordinal();
- (3) Monthes m1=Monthes.feb, m2; m2=Monthes.jan; int i = m1.compareTo(m2) + m1.ordinal();

Номер 3

В каком случае значение переменной `i` будет отрицательным, если в программе заданы перечисления

```
enum Monthes {jan,feb,mar,apr,may,jun,jul,aug,sept,oct,nov,dec};  
enum Spring {march, apr, may};
```

Ответ:

- (1) Monthes m1=Monthes.jan, m2; m2=Monthes.feb; int i = m1.compareTo(m2) + m1.ordinal();
- (2) Monthes m1=Monthes.jan, m2; m2=m1; m1=Monthes.dec; int i = m1.compareTo(m2) + m1.ordinal();
- (3) Monthes m1=Monthes.feb, m2; m2=Monthes.jan; int i = m1.compareTo(m2) + m1.ordinal();

Упражнение 10:

Номер 1

Какие утверждения являются верными?

Ответ:

- (1) распаковка – это создание объекта оболочечного класса из значения примитивного типа
- (2) упаковка – это преобразование из объекта оболочечного класса в величину примитивного типа
- (3) упаковка и распаковка для числовых классов осуществляется автоматически.

Номер 2

Какие утверждения являются неверными?

Ответ:

- (1) распаковка – это создание объекта оболочечного класса из значения примитивного типа
 - (2) упаковка – это преобразование из объекта оболочечного класса в величину примитивного типа
 - (3) упаковка и распаковка для числовых классов осуществляется автоматически.
-

Номер 3

Какие утверждения являются верными?

Ответ:

- (1) упаковка – это создание объекта оболочечного класса из значения примитивного типа
 - (2) распаковка – это преобразование из объекта оболочечного класса в величину примитивного типа
 - (3) упаковка и распаковка для числовых классов осуществляется автоматически.
-

Упражнение 11:

Номер 1

В каком случае на этапе компиляции возникнет ошибка?

Ответ:

- (1) `boolean a=true, b; int c = (int)(Math.random()-0.5); if (c==0) { b=true; } else { b=false; } if (a=b) { System.out.println("a и b имеют одинаковые значения"); };`
 - (2) `int a=0, b; b = (int)(Math.random()-0.5); if (a=b) { System.out.println("a и b имеют одинаковые значения"); };`
 - (3) `char a='a', b; b = (char)(a + 1); if (a=b) { System.out.println("a и b имеют одинаковые значения"); };`
-

Номер 2

В каком случае на этапе компиляции не возникнет ошибка?

Ответ:

- (1) `boolean a=true, b; int c = (int)(Math.random()-0.5); if (c==0) { b=true; } else { b=false; } if (a==b) { System.out.println("a и b имеют одинаковые значения"); };`
 - (2) `int a=0, b; b = (int)(Math.random()-0.5); if (a=b) { System.out.println("a и b имеют одинаковые значения"); };`
 - (3) `char a='a', b; b = (char)(a + 1); if (a=b) { System.out.println("a и b имеют одинаковые значения"); };`
-

Номер 3

В каком случае на этапе компиляции не возникнет ошибка?

Ответ:

(1) `double a=0.5, b; b = Math.random()-a; if (a=b) { System.out.println("a и b имеют одинаковые значения"); }`

(2) `boolean a=true, b; int c = (int)(Math.random()-0.5); if (c==0) { b=true; } else { b=false; } if (a=b) { System.out.println("a и b имеют одинаковые значения"); };`

(3) `int a=1, b; b = Math.random()+1; if (a==b) { System.out.println("a и b имеют одинаковые значения"); };`

Упражнение 12:

Номер 1

В каком случае значение переменной `i` будет равно 8?

Ответ:

(1) `float i = Math.max(0,4)/2+Math.signum(-1)*8;`

(2) `float i = (Math.max(0,4)/2+Math.signum(-1))*8;`

(3) `double i = Math.pow(2.0,3);`

(4) `double i = Math.pow(3,2);`

Номер 2

В каком случае значение переменной `i` всегда будет в интервале $0 < i < 8$?

Ответ:

(1) `double i = Math.pow(3,2)+2*Math.signum(-1.0);`

(2) `float i = (Math.max(0,4)/2+Math.signum(-1))*8;`

(3) `double i = Math.pow(3,2)-2*Math.signum(-1.0);`

Номер 3

В каком случае значение переменной `i` всегда будет в интервале $0 \leq i \leq 8$?

Ответ:

(1) `double i = Math.pow(3,2)+2*Math.signum(-1.0);`

(2) `float i = (Math.max(0,4)/2+Math.signum(-1))*8;`

(3) `double i = Math.pow(3,2)-2*Math.signum(-1.0);`

(4) `double i = Math.random();`



[Главная](#) / [Программирование](#) / [Язык программирования Java и среда NetBeans](#) / Тест 3

Поиск правильных ответов по всему сайту

Секретная ссылка

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

2014 © Решение тестов Intuit