Тесты: Сессия #1. Объектно ориентированное программирование

Часть 1. Выберете правильный ответ

1. Что такое ООП?

Основы Объектного Программирования

Ориентировано-Объектное Программирование

Объектно Ориентированное Программирование

Общество Охраны Покемонов

2. В чем основные различия между классами и объектами?

Никаких, это одно и то же

Класс это вид объектов

Объекты создаются из классов, класс хранит состояние, объект только описывает структуру

Объекты создаются из классов, объект хранит состояние, класс только описывает структуру

3. Какой принцип ООП представляет сокрытие состояния объекта от прямого доступа извне?

Инкапсуляция

Наследование

Полиморфизм

4. Что такое \_\_proto\_\_ ?

Метод работы с объектами

Ссылка на прототип готового объекта

Разновидность классов

Ссылка на прототип функции

5. Что называется прототипом?

Объект в котором есть ещё один объект

Объект в который входит множество объектов

Объект, который установлен в специальное системное свойство \_\_proto\_\_

Объект который создает системное свойство \_\_proto\_\_

6. Что такое prototype?

prototype и \_\_proto\_\_ полностью идентичны

Ссылка на прототип готового объекта

Название системной функции

Свойство функции конструктора

7. Что будет результатом работы этого кода?

let car = {

model: "Chevrolet",

year: 1954

};

car.prototype = {

getCarInfo: function() {return `Модель: ${this.model} Год выпуска: ${this.year}`}

}

car.getCarInfo();

Текст Модель: Chevrolet Год выпуска: 1954

Текст Модель: undefined Год выпуска: undefined

Будет выведен код функции getCarInfo

Ошибка

8. Для назначения прототипа в существующий объект используется…

\_proto\_

\_prototype\_

\_\_proto\_\_

prototype

9. Можно ли с помощью prototype добавить свой метод для объекта Array?

Array.prototype.remove = function(value) {

let idx = this.indexOf(value);

if (idx != -1) {

return this.splice(idx, 1);

}

return false;

}

Да

Нет

10. Какому объекту будет установлено свойство fuel: 'full' после вызова метода fuelTank()?

let carOptions = {

fuelTank: function() {

this.fuel = 'full';

}

};

let car = {

\_\_proto\_\_: carOptions

};

car.fuelTank();

carOptions

car

Вызов car.fuelTank() вызовет ошибку

Ни один из объектов не будет содержать свойство fuel: 'full'