4. Objektumok modellezése és példányosítása

Határidő márc 4, 23:59 Pont 10 Kérdések 10 Időkorlát Nincs Engedélyezett próbálkozások 5

Kvíz kitöltése újra

Próbálkozások naplója

	Próbálkozás	ldő	Eredmény
LEGUTOLSÓ	1. próbálkozás	32 perc	5.5 az összesen elérhető 10 pontból

(!) A helyes válaszok el vannak rejtve.

Ezen próbálkozás eredménye: 5.5 az összesen elérhető 10 pontból

Beadva ekkor: márc 4, 12:49

Ez a próbálkozás ennyi időt vett igénybe: 32 perc

1. kérdés	1 / 1 pont
Modellezési szempontból mit nevezünk objektumnak?	
 Ez lényegében a program egy változója. 	
Egy probléma megoldáshoz szükséges adatok egy részét, és azok kapcsolódó tevékenységeket tartalmazó egységet.	hoz
○ Egy olyan memóriafoglalást, amely az objektumhoz tartozó adatoka	at tárolja.
A program egy önálló egységét.	

2. kérdés	1 / 1 pont
Mit értünk osztályon?	
Olyan elemek halmazát, amelyek kizárólagosan ehhez az osztályhoz tartoznak.	Z
Egy objektum típusát, azaz szerkezetének és viselkedésének mintáj megadó leírást.	át
Azonos adattagokkal és metódusokkal rendelkező objektumok felsor	rolását.
Az osztály az objektum szinonimája.	

Megvalósítás szempontjából mit nevezünk objektumnak? Ez egy változó típusa. Ez egy memóriafoglalást, amely az objektumhoz tartozó adatokat tárolja. A program egy önálló egységét. Ez egy probléma megoldáshoz szükséges adatok egy részét, és azokhoz kapcsolódó tevékenységeket tartalmazó egység.

Helytelen

4. kérdés

0 / 1 pont

Azt, hogy ha egy objektum adattagjai közül az egyik egy m	•
nivatkozik, és ennek a másik objektumnak egy adattagja e így tovább, akkor ez a hivatkozási lánc tetszőlegesen hoss	
gy tovabb, akkor ez a nivatkozasi iano tetszolegesen nost	szu lellet.
Azt hogy ho ogy objektum ogyik odottogio ogy másik obje	ktumra bivatkazik
Azt, hogy ha egy objektum egyik adattagja egy másik obje es ennek a másik objektumnak egy adattagja egy harmadi	
akkor ez a hivatkozási lánc tetszőlegesen hosszú lehet.	ikia, es igy tovabb,
<u></u>	
	ge van saját
O Azt, hogy egy objektum mindig látja saját magát, lehetőség műveleteire és adattagjaira hivatkozni.	ge van saját
Azt, hogy egy objektum mindig látja saját magát, lehetősé	ge van saját
Azt, hogy egy objektum mindig látja saját magát, lehetősé	

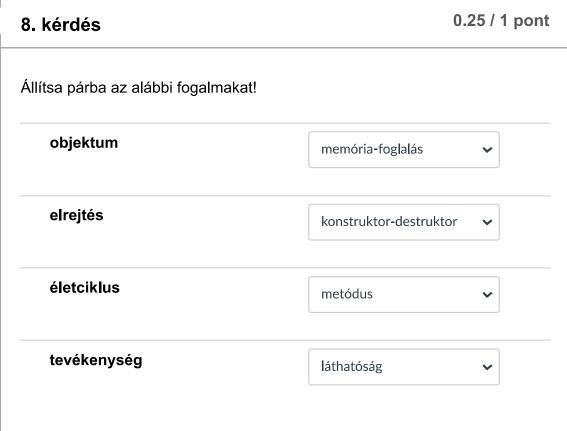
5. kérdés	1 / 1 pont
Mit jelent egy modell "felpopulálása"?	
A tervezés során kitalált osztályok kódolását.	
A modell UML-szerű leírásának (például osztálydiagramjának) el	lkészítését.
 A tervezés során megálmodott osztálypéldányok (objektumok) lé 	étrehozását.
A modell széleskörben történő népszerűsítését.	

Helytelen

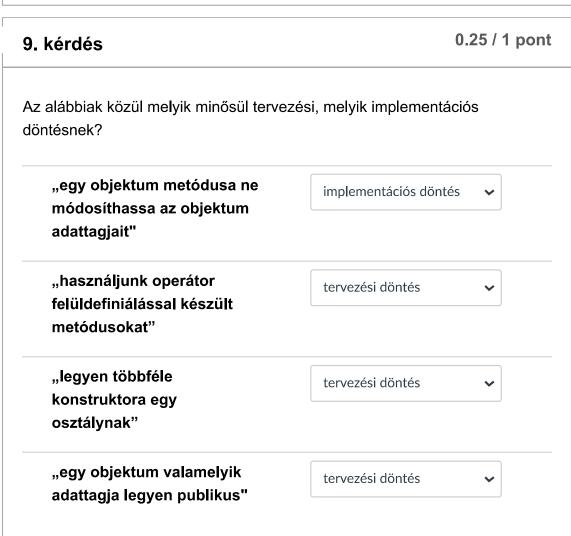
6. kérdés	0 / 1 pont
Mire szolgál a this kulcsszó?	
Ez egy szokásos konvenció az olyan változók nevére, amelyek obje hivatkoznak.	ektumra
Egy objektum egy metódusának törzsében ezzel hivatkozhatunk az objektumra.	
 Ezt kell használni akkor, amikor egy objektum adattagjaira vagy me hivatkozunk. 	tódusaira
Egy objektum-orientált kódban ezzel hivatkozhatunk az aktuális obj	ektumra.

7. kérdés	1 / 1 pon
Mi az üres konstruktor?	
 Az a konstruktor, amelyiknek nincsenek paraméterei, és a t 	örzse üres.
Az a konstruktor, amelyiknek nincsenek paraméterei.	
Az a konstruktor, amelyikkel minden osztály rendelkezik.	
 Az a konstruktor, amelyik törzse üres, azaz nem tartalmaz végre utasításokat. 	ehajtandó

Részleges



Részleges



Helytelen

10. kérdés	0 / 1 pont
Mely állítás igaz az alábbiak közül?	
Az osztálydiagramban bevezetett privát adattagokat csak az osztályt példányosított objektumok metódusai láthatják.	oól
Az osztálydiagramban bevezetett privát adattagokat az adott osztályl annak leszármazottaiból példányosított objektumok metódusai, illetve osztályok osztályszintű metódusai láthatják.	
Az osztálydiagramban bevezetett privát adattagokat csak az osztály osztályszintű metódusai láthatják.	
Az osztálydiagramban bevezetett privát adattagokat csak az osztályk példányosított objektumok metódusai, valamint az osztály osztályszii metódusai láthatják.	

Kvízeredmény: **5.5** az összesen elérhető 10 pontból