

## 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	Idő	Eredmény
LEGUTOLSÓ	<a href="#">1. próbálkozás</a>	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 azokhoz kapcsolódó tevékenységeket tartalmazó egységet.

☐ Egy olyan memóiafoglalást, amely az objektumhoz tartozó adatokat tárolja.

☐ A program egy önálló egységét.

**2. kérdés****1 / 1 pont**

Mit értünk osztályon?

☐

Olyan elemek halmazát, amelyek kizárólagosan ehhez az osztályhoz tartoznak.

☒

Egy objektum típusát, azaz szerkezetének és viselkedésének mintáját megadó leírást.

☐

Azonos adattagokkal és metódusokkal rendelkező objektumok felsorolását.

☐

Az osztály az objektum szinonimája.

**3. kérdés****1 / 1 pont**

Megvalósítás szempontjából mit nevezünk objektumnak?

☐

Ez egy változó típusa.

☒

Ez egy memóriefoglalást, 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**

### Mit takar a nyílt rekurzió fogalma?

☐

Azt, hogy ha egy objektum adattagjai közül az egyik egy másik objektumra hivatkozik, és ennek a másik objektumnak egy adattagja egy harmadikra, és így tovább, akkor ez a hivatkozási lánc tetszőlegesen hosszú lehet.

☒

Azt, hogy ha egy objektum egyik adattagja egy másik objektumra hivatkozik, és ennek a másik objektumnak egy adattagja egy harmadikra, és így tovább, akkor ez a hivatkozási lánc tetszőlegesen hosszú lehet.

☐

Azt, hogy egy objektum mindig látja saját magát, lehetősége van saját műveleteire és adattagjaira hivatkozni.

☐

Azt, hogy egy objektum-orientált programozási nyelvben korlátozások nélkül alkalmazhatunk rekurzív függvényhívásokat.

### 5. kérdés

1 / 1 pont

### Mit jelent egy modell „felpopulálása”?

☐

A tervezés során kitalált osztályok kódolását.

☐

A modell UML-szerű leírásának (például osztálydiagramjának) elkészítését.

☒

A tervezés során megálmodott osztálypéldányok (objektumok) létrehozását.

☐

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 objektumra hivatkoznak.

☐

Egy objektum egy metódusának törzsében ezzel hivatkozhatunk az objektumra.

☐

Ezt kell használni akkor, amikor egy objektum adattagjaira vagy metódusaira hivatkozunk.

☒

Egy objektum-orientált kódban ezzel hivatkozhatunk az aktuális objektumra.

## 7. kérdés

1 / 1 pont

Mi az üres konstruktor?

☒

Az a konstruktor, amelyiknek nincsenek paraméterei, és a törzse üres.

☐

Az a konstruktor, amelyiknek nincsenek paraméterei.

☐

Az a konstruktor, amelyikkel minden osztály rendelkezik.

☐

Az a konstruktor, amelyik törzse üres, azaz nem tartalmaz végrehajtandó utasításokat.

## Részleges

## 8. kérdés

0.25 / 1 pont

Állítsa párba az alábbi fogalmakat!

**objektum**

memória-foglalás

**elrejtés**

konstruktor-destruktor

**életciklus**

metódus

**tevékenység**

láthatóság



## Részleges

## 9. kérdés

0.25 / 1 pont

Az alábbiak közül melyik minősül tervezési, melyik implementációs döntésnek?

**„egy objektum metódusa ne módosíthassa az objektum adattagjait”**

implementációs döntés



**„használjunk operátor felüldefiniálással készült metódusokat”**

tervezési döntés



**„legyen többféle konstruktora egy osztálynak”**

tervezési döntés



**„egy objektum valamelyik adattagja legyen publikus”**

tervezési döntés



Helytelen

**10. kérdés****0 / 1 pont**

Mely állítás igaz az alábbiak közül?



Az osztálydiagramban bevezetett privát adattagokat csak az osztályból példányosított objektumok metódusai láthatják.



Az osztálydiagramban bevezetett privát adattagokat az adott osztályból, vagy annak leszármazottaiból példányosított objektumok metódusai, illetve ezen osztályok osztályszintű metódusai láthatják.



Az osztálydiagramban bevezetett privát adattagokat csak az osztály osztályszintű metódusai láthatják.



Az osztálydiagramban bevezetett privát adattagokat csak az osztályból példányosított objektumok metódusai, valamint az osztály osztályszintű metódusai láthatják.

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