

Tableau de bord / Mes cours / EP2IC4SD - ECUE Algorithmes et structure de données / Révisions / Pour tester vos connaissances en POO

**Commencé le** jeudi 3 février 2022, 21:22

**État** Terminé

**Terminé le** jeudi 3 février 2022, 21:23

**Temps mis** 51 s

Question 1

Correct

Noté sur 1,00

Soit le code java:

```
public class Toto {  
    private int titi;  
    public Toto(int n) {  
        titi=n;  
    }  
  
    public static void main(String[] n) {  
        Toto t = new Toto(3);  
        System.out.println(t);  
    }  
}
```

Cocher les réponses correctes.

- ☐ 1. ne compile pas
- ☒ 2. le main affiche quelque chose de très bizarre ... ✓

Question 2

Correct

Noté sur 1,00

On suppose définie la classe Fruit et les classes Orange et Fraise qui héritent de Fruit et n'ont aucun lien d'héritage entre elles.

Ce code n'est pas correct. S'agit-il d'un problème lors de la compilation ou lors de l'exécution ?

```
Orange o = new Orange();  
Fraise fr = o;
```

Veillez choisir une réponse :

- ☒ Problème de compilation. ✓
- ☐ Problème d'exécution.

Question 3

Correct

Noté sur 1,00

On suppose définie la classe Fruit et les classes Orange et Fraise qui héritent de Fruit et n'ont aucun lien d'héritage entre elles.

Ce code n'est pas correct. S'agit-il d'un problème lors de la compilation ou lors de l'exécution ?

```
Fruit o = new Orange();  
Fraise fr = (Fraise) o;
```

Veillez choisir une réponse :

- ☐ Problème de compilation.
- ☒ Problème d'exécution. ✓

## Question 4

Correct

Noté sur 1,00

Soit la classe :

```

class ClassA{
    private ArrayList<String> a;
    ...
}

```

On veut fournir à l'extérieur la possibilité d'afficher tous les éléments de a ainsi que la possibilité de modifier le i<sup>ème</sup> élément de a.

Que préconisez-vous ?

Veuillez choisir au moins une réponse :

- ☐ Écrire la méthode : public void affiche() { // code qui affiche les éléments de a }
- ☒ Écrire la méthode : public void set(int i, String s) {a.set(i,s);} ✓
- ☐ Fournir une méthode getter publique qui renvoie a.  
public ArrayList<String> getA() { return a; }
- ☒ Écrire la méthode toString() ✓

## Question 5

Correct

Noté sur 1,00

Pour vous "programmation objet" rime avec ?

- ☐ a. sans objet
- ☒ b. python ✓
- ☒ c. structurer en réfléchissant à la fois sur les données et les actions ✓
- ☒ d. factorisation du code ✓
- ☒ e. java ✓
- ☒ f. séparation des préoccupations ✓

## Question 6

Correct

Noté sur 1,00

Cocher la (les) affirmation(s) qui sont vraies.

- ☐ a. il existe seulement des erreurs lors de la phase de compilation
- ☒ b. java correspond à la phase d'exécution ✓
- ☒ c. la phase de compilation traite le fichier .java et génère le fichier .class ✓
- ☐ d. à l'exécution le fichier .java est lancé
- ☒ e. javac correspond à la phase de compilation ✓

## Question 7

Correct

Noté sur 1,00

En étant dans le répertoire algoPeiP2, on a compilé un code java avec la commande suivante :

```
javac -d bin projet/tourisme/*.java
```

On veut exécuter la classe Test.java qui commence par

```
package projet.tourisme;
```

Cocher les affirmations qui sont vraies.

Veuillez choisir au moins une réponse :

- ☒ La classe Test doit être dans le répertoire algoPeiP2/projet/tourisme ✓
- ☒ En étant dans le répertoire algoPeiP2, la commande pour exécuter Test est :  
java -cp .:bin projet.tourisme.Test ✓
- ☐ En étant dans le répertoire algoPeiP2, la commande pour exécuter Test est :  
java -cp .:bin projet/tourisme/Test.class
- ☐ En étant dans le répertoire algoPeiP2, la commande pour exécuter Test est :  
java projet.tourisme.Test

## Question 8

Correct

Noté sur 1,00

Soit le code java:

```
public class Toto {  
    private int titi;  
    public Toto(int n) {  
        titi=n;  
    }  
    public String toString() {  
        return "ce Toto est "+ titi;  
    }  
    public static void main(String[] n) {  
        Toto t = new Toto(3);  
        System.out.println(t);  
    }  
}
```

Cocher les réponses correctes.

- ☒ 1. le main affiche "ce toto est 3" ✓
- ☐ 2. ce code ne compile pas
- ☐ 3. titi est une variable de classe
- ☒ 4. titi est une variable d'instance ✓
- ☐ 5. le main affiche "ce toto est titi"

## Question 9

Correct

Noté sur 1,00

Le professeur Trouvetout a dit :

Quand je mets des *static* partout dans mon code, c'est quand même orienté objet puisque java est un langage orienté objet.

Qu'en pensez-vous ?

Sélectionnez une réponse :

- ☐ Vrai
- ☒ Faux ✓

[◀ Support de cours](#)[Aller à...](#)[Pour tester vos connaissances en algorithmique ▶](#)