

Flervalsfrågor.

Notera att vissa frågor ber om samtliga korrekta alternativ.

1

Vilket av följande påståenden beskriver bäst vad en variabel är?

Var vänlig och ge 1 svar.

1. ☐ En definition
2. ☐ Ett objekt
3. ☐ En datatyp
4. ☐ En behållare för data

2

Vilken av följande rader är inte en korrekt definition av en variabel?

Var vänlig och ge 1 svar.

1. ☐ var a;
2. ☐ var a = 0;
3. ☐ int a = 1;
4. ☐ int a;

3

Vilken av följande datatyper är bäst lämpad för att spara resultatet av en division i?

Var vänlig och ge 1 svar.

1. ☐ int
2. ☐ char
3. ☐ float
4. ☐ string

4

Vad är sant om en array?

Var vänlig och ge 1 svar.

1. ☐ En array är en sträng

2. ☐

När man definierar en array behöver man inte bestämma vilken datatyp den ska innehålla

3. ☐ Inget av ovanstående

4. ☐

När man definierar en array behöver man inte bestämma hur många element den ska innehålla

5

Vilken av följande metodsSignaturer är giltig i en publik klass?

Var vänlig och ge 1 svar.

1. ☐ public void static DoSomething()

2. ☐ public static DoSomething(void)

3. ☐ static public void DoSomething()

4. ☐ public static void DoSomething()

6

Kan man anropa en statisk metod på en instans av en klass?

Var vänlig och ge 1 svar.

1. ☐ Ja

2. ☐ Nej

7

Vilket av följande påståenden är sant angående något som är definierat som static?

Var vänlig och ge 1 svar.

A. ☐ En static metod körs på en instans av en klass

B. ☐ En static metod körs inte på en instans av en klass

C. ☐ En static variabel kan inte byta värde

D. ☐ En static property har inte någon set.

8

Vad är en klass i språket C#?

Välj alla rätta påståenden (2).

Var vänlig och ge 2 svar.

1. ☐ En klass kan vara en ritning för att bygga objekt
2. ☐ En klass är en samling filer
3. ☐ En klass kan vara ett objekt
4. ☐ En klass kan vara en inkapslad samling metoder med ett gemensamt syfte.
5. ☐ En klass är en grupp utvecklare

10

Vad är ett objekt i C#?

Var vänlig och ge 1 svar.

1. ☐ Ett objekt är ett verktyg i ReSharper
2. ☐ Ett objekt är en insats i Visual Studio
3. ☐ Ett objekt är en Klass
4. ☐ Ett objekt är en instans av en Klass

9

Vad är en konstruktor?

Var vänlig och ge 1 svar.

1. ☐ En konstruktor är ett annat ord för programmerare
2. ☐ En konstruktor är en metod som returnerar en instans av den klass den tillhör.
3. ☐ En konstruktor används för att skapa klasser
4. ☐ En konstruktor kan användas för att bygga ett projekt

11

Vilket eller vilka av följande sätt är inte ett korrekt sätt att instansiera en klass?

Var vänlig och ge 2 svar.

1. ☐ `var apa = new Apa();`
2. ☐ `var apa = new();`
3. ☐ `Apa apa = new();`
4. ☐ `Apa apa = Apa();`

12

Att instansiera en klass innebär vadå?

Var vänlig och ge 1 svar.

1. ☐ Att definiera en variabel
2. ☐ Att anropa en metod
3. ☐ Att skapa ett objekt av en klass
4. ☐ Att skapa en mall av en klass

14

Vad är ett delegat?

Var vänlig och ge 1 svar.

1. ☐ En klass som kan användas som en metod
2. ☐ En metod som kan användas som en variabel
3. ☐ En variabel som kan användas som en metod
4. ☐ En lista

13

Vilket av följande påståenden är sant om arv i C#?

Var vänlig och ge 1 svar.

1. ☐ En klass kan ärva properties och metoder utav flera klasser
2. ☐ En klass kan ärva alla medlemmar ifrån en annan klass.
3. ☐ En klass kan bara ärva ifrån ett interface
4. ☐ En klass kan bara ärva properties av en annan klass

Fritextfrågor

15

Beskriv vad ett interface (i OOP) är och hur det skiljer sig från en klass.

16

//Fyll i luckorna så att loopen nedan skriver ut alla tal mellan 0 och 9 i ordning.

```
_____  
( int i =  
_____  
; i  
_____  
10 ; i  
_____  
)  
{  
    Console.WriteLine(  
_____  
);  
}
```

17

Vad skiljer en abstrakt klass från en vanlig klass?

18

Beskriv förhållandet mellan View.xaml och View.xaml.cs

19

Beskriv vilka olika beståndsdelar en property har.

20

Vad är skillnaden på en abstract och virtual metod?

21

Vad står S för i akronymet SOLID och vad innebär det?

22

Beskriv skillnaden på ett fält och en variabel.

23

Vad är skillnaden på en Stack och en Queue?

24

Hur bör man namnge följande: ett **fält**, en **variabel**, en **metod**, en **property**, en **klass** och ett **interface**.

(Det räcker med ett exempel av vardera)

Kodfrågor

25

//Vad returnerar metoden nedan?

```
public static int DoSomething()
{
    var apa = 1;
    for (int i = 1; i < 10; i++)
    {
        apa += i;
    }
    return apa;
}
```

26

//Vad returnerar metoden nedan?

```
public static string DoSomething()
{
    var apa = "Hej jag heter Niklas!";
    string bepa = string.Empty;
    for (int i = apa.Length - 1; i >= 0; i--)
    {
        bepa += apa[i];
    }
    return bepa;
}
```

27

//Vad returnerar metoden nedan?

```
public static string DoSomething()
{
    var apa = "Hej jag heter Niklas!".Reverse();
    string bepa = string.Empty;
    for (int i = apa.Count() - 1; i >= 0; i--)
    {
        bepa += apa.ElementAt(i);
    }
    return bepa.ToLower();
}
```

28

//Vad returnerar metoden nedan?

```
public static string DoSomething()
{
    var apa = "IT-Högskolan".ToLower();
    var bepa = string.Empty;
    var cepa = 'a';
    for (int i = 0; i < apa.Length; i++)
    {
        if (apa[i] == cepa)
        {
            bepa += apa.ElementAt(i);
        }
        else
        {
            bepa += cepa;
        }
    }
    return bepa;
}
```


//Vad returnerar denna metod?

```
public static char DoSomething()  
{  
    var apa = "IT-Högskolan";  
    return apa.ToLower().FirstOrDefault(a => a == 'e');  
}
```