

JAVA PROGRAMOZÁS

6. forduló

cl'ck

A kategória támogatója: Click Clock by BCS

Ismertető a feladatlaphoz

Kezdj neki minél hamarabb, mert a feladatot a forduló záró időpontjáig lehet beküldeni, nem addig lehet elkezdni!

A feladatot javasoljuk NEM mobilon/tableten megoldani!

Sok sikert!



Objektumokat napi szinten szerializálunk és deszerializálunk, gondoljunk akár csak egy JSON vagy XML dokumentumra, de beszélhetünk másabb formátumokról is. Ebben a fordulóban szeretnénk, ha a legjobb ismereteidet használnád fel.

Kérjük, mielőtt elindítod a fordulót győződj meg róla, hogy működőképes fejlesztői eszközzel rendelkezel, majd a forduló után töltsd le a csatolt állományokat. Egy zip fájl lesz az amiben kettő darab állományt kell találnod!

Egy darab *.obj* kiterjesztésű fájlt fogsz találni, és egy *.java* állományt.

A fordulóban elhangzó kérdések mindegyike Java 17 alapokon értelmezendő. Ha valamelyik kérdés JDK-ban használt eszköze kérdez rá, ott mindig az OpenJDK-t vegyük alapul.

Indítás előtti csatolmányok

1. feladat 2 pont

Melyik osztályt kell használnunk Java objektumok szerializálásra? Kérlek, az osztály teljes minősített nevét add meg, ha szerinted a String osztály az, akkor kérjük a `java.lang.String` értéket írd a mezőbe.

Válaszok

2. feladat 2 pont

Milyen interfészt kell implementálnia az Enigma nevű osztálynak, ahhoz hogy szerializálható legyen? Kérlek, az interfész teljes minősített nevét add meg, ha szerinted a Function interfész az, akkor kérjük a `java.util.function.Function` értéket írd a mezőbe.

Válaszok

3. feladat 3 pont

A következő kérdések megválaszolásához deszerializálnod kell az **enigma.obj** nevű fájlt.

Melyik mező típusa nem megfelelően van deklarálva az osztályban?

Ha úgy gondolod, hogy a **t** nevű változó típusa nem megfelelő, akkor kérjük **t** értéket írd a mezőbe.

Válasz

4. feladat 3 pont

A megtalált mezőnek mi a megfelelő típusa?

Segítünk, csakis **primitív** lehet.

Ha úgy gondolod, hogy az **int** típus szükséges, akkor kérjük a mezőbe az **int** értéket írd a mezőbe.

Válasz

5. feladat 6 pont

Az Enigma osztály rendelkezik egy **decode** nevű metódussal. Ha sikerült deszerializálnunk az objektumot, akkor milyen értékkel fog visszatérni a metódus?

Válasz

Megoldások beküldése