JAVA PROGRAMOZÁS

6. forduló

cl'ck

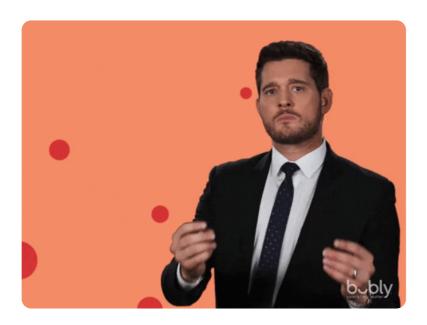
A kategória támogatója: Click Clock by BCS

Ismertető a feladatlaphoz

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

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 eszközre kérdez rá, ott mindig az OpenJDK-t vegyük alapul.

Indítás elő	ótti csatolmányok
1. feladat	2 pont
	ell használnunk Java objektumok szerializálásra? Kérlek, az osztály teljes minősített nevét add d a String osztály az, akkor kérjük a java.lang.String értéket írd a mezőbe.
Válaszok	
Milyen interfészt interfész teljes n	2 ροητ kell implementálnia az Enigma nevű osztálynak, ahhoz hogy szerializálható legyen? Kérlek, az ninősített nevét add meg, ha szerinted a Function interfész az, akkor kérjük a .Function értéket írd a mezőbe.
interfész teljes n java.util.function	kell implementálnia az Enigma nevű osztálynak, ahhoz hogy szerializálható legyen? Kérlek, az ninősített nevét add meg, ha szerinted a Function interfész az, akkor kérjük a
Milyen interfészt interfész teljes n	kell implementálnia az Enigma nevű osztálynak, ahhoz hogy szerializálható legyen? Kérlek, az ninősített nevét add meg, ha szerinted a Function interfész az, akkor kérjük a
Milyen interfészt interfész teljes n java.util.function	kell implementálnia az Enigma nevű osztálynak, ahhoz hogy szerializálható legyen? Kérlek, az ninősített nevét add meg, ha szerinted a Function interfész az, akkor kérjük a
Milyen interfészt interfész teljes n java.util.function	kell implementálnia az Enigma nevű osztálynak, ahhoz hogy szerializálható legyen? Kérlek, az ninősített nevét add meg, ha szerinted a Function interfész az, akkor kérjük a
Milyen interfészt interfész teljes n java.util.function	kell implementálnia az Enigma nevű osztálynak, ahhoz hogy szerializálható legyen? Kérlek, az ninősített nevét add meg, ha szerinted a Function interfész az, akkor kérjük a
Milyen interfészt interfész teljes n java.util.function Válaszok	kell implementálnia az Enigma nevű osztálynak, ahhoz hogy szerializálható legyen? Kérlek, az ninősített nevét add meg, ha szerinted a Function interfész az, akkor kérjük a .Function értéket írd a mezőbe.
Milyen interfészt interfész teljes n java.util.function Válaszok 3. feladat	kell implementálnia az Enigma nevű osztálynak, ahhoz hogy szerializálható legyen? Kérlek, az ninősített nevét add meg, ha szerinted a Function interfész az, akkor kérjük a .Function értéket írd a mezőbe.
Milyen interfészt interfész teljes n java.util.function Válaszok 3. feladat A következő kérd	kell implementálnia az Enigma nevű osztálynak, ahhoz hogy szerializálható legyen? Kérlek, az ninősített nevét add meg, ha szerinted a Function interfész az, akkor kérjük a Function értéket írd a mezőbe.
Milyen interfészt interfész teljes n java.util.function Válaszok 3. feladat A következő kérd Melyik mező típu	kell implementálnia az Enigma nevű osztálynak, ahhoz hogy szerializálható legyen? Kérlek, az ninősített nevét add meg, ha szerinted a Function interfész az, akkor kérjük a .Function értéket írd a mezőbe. 3 pont lések megválaszolásához deszerializálnod kell az enigma.obj nevű fájlt.

A megtalált mezői	nek mi a megfelelő típusa?
Segítünk, csakis p	rimitív 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	6 ροητ v rendelkezik egy decode nevű metódussal. Ha sikerült deszerializálnunk az objektumot, akkon g visszatérni a metódus?

Megoldások beküldése