

SEB BP2 (OOP) week 1

Totaal aantal vragen: 20

De meeste juiste antwoorden: #5

Minste Juiste antwoorden: #20

1. Welke van de volgende expressies kan in Processing/Java niet als waarde true of false hebben?

- 0/10 ☐ A $(a * b) > 0$
- 1/10 ☐ B $(a \&\& b)$
- 0/10 ☐ C $(a / b) == (a + b)$
- 9/10 ☒ D "true" + "false"

2. Kleur ogen, lengte en kleur haar zijn _____ van een mens (in het kader van OOP).

- 1/10 ☐ A Characteristics
- 9/10 ☒ B Attributes
- 0/10 ☐ C Items
- 0/10 ☐ D Features

3. Gegeven is een aantal methoden-headers uit een Processing-programma. Welke methode heeft een parameter en een resultaatwaarde?

- 0/10 ☐ A void verdubbel()
- 0/10 ☐ B int verdubbel()
- 0/10 ☐ C void verdubbel(int getal)
- 10/10 ☒ D int verdubbel(int getal)

4. Wat is een constructor in het kader van Object Georiënteerd Programmeren?

- 9/10 ☒ A Een constructor is een methode van een klasse die uitgevoerd wordt wanneer een object van de klasse wordt aangemaakt.
- 1/10 ☐ B Een constructor maakt de globale variabelen aan zodat de objecten daar mee kunnen werken
- 0/10 ☐ C Een constructor creëert een of meerdere objecten van een op te geven klasse.
- 0/10 ☐ D Een constructor is een definitie van een klasse behorende bij een object

5. Gegeven is de volgende methode-header uit een Processing-programma:

int grootte(String s)

Welke van de onderstaande aanroepen is niet juist?

- 0/10 ☐ A int t = grootte("5>2");
- 0/10 ☐ B int t = 1 + grootte("Hallo");
- 10/10 ☒ C boolean b = false;
int t = grootte(b);
- 0/10 ☐ D String s2 = ("Hallo");
int t = grootte(s2);

6. Binnen OOP is de term 'encapsulation' ook bekend als?

- 9/10 ☒ A Information Hiding
- 0/10 ☐ B Private Class
- 1/10 ☐ C Public Class
- 0/10 ☐ D Subroutine

7. Gegeven het volgende codefragment.

*int bedrag = 2 * (17 - 115);*

Welk van de volgende stellingen is **niet** waar?

- 1/10 ☐ A In dit fragment staat een expressie.
- 6/10 ☒ B In dit fragment wordt een methode aangeroepen.
- 2/10 ☐ C In dit fragment wordt een variabele geïnitialiseerd.
- 1/10 ☐ D In dit fragment wordt een variabele gedeclareerd.

8. Een groot voordeel van Object Georiënteerd Programmeren t.o.v. gestructureerd programmeren is:

- 0/10 ☐ A Objects worden alleen als private gedeclareerd
- 9/10 ☒ B Mogelijkheid om classes opnieuw te gebruiken
- 0/10 ☐ C Gemak om objecten dezelfde naam te geven.
- 0/10 ☐ D Alle antwoorden zijn goed.

9. Gegeven is de volgende definitie van een variabele:

float uitkomst = 2 + 3 / 4;

Wat gebeurt er bij uitvoer van deze code?

- 0/10 ☐ A uitkomst bevat 1.25
- 3/10 ☐ B uitkomst bevat 2.75
- 5/10 ☒ C uitkomst bevat 2.0
- 0/10 ☐ D uitkomst bevat 3.0
- 0/10 ☐ E Er wordt een foutmelding getoond

10. Hoe noemen we twee of meer methoden met dezelfde naam in dezelfde class maar met verschillende arguments:

- 1/10 ☐ A Method Overriding
- 0/10 ☐ B Method Over Handling
- 7/10 ☒ C Method Overloading
- 0/10 ☐ D Method Overcompensating

11. Welke van onderstaande structuren is een controlestructuur met een tellende herhaling?

0/10

☐ A

```
if (voorwaarde) {  
  instructie1;  
  instructie2;  
} else {  
  instructie3;  
}
```

5/10

☒ B

```
for ( start ; voorwaarde ; stap) {  
  instructie1;  
  instructie2;  
}
```

3/10

☐ C

```
while (voorwaarde) {  
  instructie1;  
  instructie2;  
}
```

0/10

☐ D

```
instructie1;  
instructie2;  
instructie3;
```

12. Welke bewering is NIET waar?

0/10

☐ A

Een van de voordelen van objecten is dat de eigenschappen van een object gegroepeerd zijn binnen het object.

0/10

☐ B

Een array kan verwijzingen naar objecten bevatten.

2/10

☐ C

De eigenschappen van bijvoorbeeld een cirkels, kunnen in verschillende arrays behorende bij de cirkels worden opgeslagen.

4/10

☒ D

Een methode binnen een object wordt ook wel functie genoemd.

13. `int aantal = 6;`
`for (int i=1; i<aantal; i=i+2) {`
`println("test");`
`}`

Hoe vaak wordt het woord "test" afgedrukt?

0/10

☐ A

6

0/10

☐ B

5

7/10

☒ C

3

0/10

☐ D

1

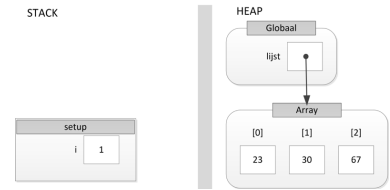
0/10

☐ E

0

14. Welke bewering is juist?

- 2/10 ☐ A Op de stack staan de variabelen die over het algemeen door het gehele programma gebruikt kunnen worden
- 0/10 ☐ B De variabele i in Setup is een globale variabele
- 5/10 ☒ C Variabele i in Setup wordt aangemaakt wanneer de methode Setup wordt uitgevoerd
- 0/10 ☐ D De variabele i moet eigenlijk op de Heap staan i.p.v. de Stack



```
15. int getal1 = 115;
int getal2 = 119;
boolean groter = (getal2 > getal1);
if (!groter) {
if (getal1 <= 30) {
println("eerste");
}
else {
println("tweede");
}

println("einde!");
}
```

Wat wordt er afgedrukt?

- 7/10 ☒ A Er wordt niets afgedrukt.
- 0/10 ☐ B "tweede"
- 0/10 ☐ C "eerste" en "einde!"
- 0/10 ☐ D "tweede" en "einde!"

16. Gegeven is de variabele *aantal*. Wat is de waarde van *aantal* na uitvoering van het volgende programmafragment?

```
int aantal = 135;
while (aantal > 85 && aantal < 135) {
aantal = aantal - 5;
}
```

- 7/10 ☒ A 135
- 0/10 ☐ B 180
- 0/10 ☐ C 85
- 0/10 ☐ D 80

17. Wat is de waarde van *totaal* na uitvoering van het volgende programmafragment?

```
int totaal = 0;
for (int j=1; j<=3; j=j+1) {
  for (int k=0; k<3; k=k+j) {
    totaal = totaal+2;
  }
}
```

- 0/10 ☐ A 4
- 0/10 ☐ B 8
- 0/10 ☐ C 10
- 7/10 ☒ D 12

18. Wat wordt er geprint bij de uitvoer van dit programma?

```
int a=3, b=2, c=5;

void setup(){
  println(grootste(grootste(a,b),c));
}
```

```
int grootste(int a, int b) {
  if (a>b) {
    return a;
  }
  return b;
}
```

- 0/10 ☐ A 2
- 0/10 ☐ B 3
- 6/10 ☒ C 5
- 0/10 ☐ D Niets, er verschijnt een foutmelding.

19. Wat is de uitvoer van onderstaand programma?

```
int[] lijst = {1,2,1,4};  
String S = "";  
for (i=1; i<lijst.length; i++) {  
    S = S + lijst[i];  
}  
println(S);
```

- 0/10 ☐ A 8
- 1/10 ☐ B 214
- 0/10 ☐ C 121
- 0/10 ☐ D 4
- 6/10 ☒ E Niets, er verschijnt een foutmelding

20. Waar in het geheugenmodel wordt de lengte van de Array bewaard/gepositioneerd?

- 0/10 ☐ A Op de stack op het moment dat een methode gebruikt maakt van de Array
- 3/10 ☒ B Op de Heap bij de Array als apart geheugenblok naast de inhoud van de Array
- 2/10 ☐ C Op de Heap naast de verwijzing (pointer) naar de Array
- 1/10 ☐ D De lengte van een array wordt niet opgeslagen in het geheugen

