

Care este analogul pentru clasa JDialog din Swing în JavaFX?

Выберите один ответ:

- ☐ a. Container
- ☐ b. Scene
- ☒ c. Stage
- ☐ d. Window

Interfața ... permite de a accesa elementele colecției indiferent de tipul ei.

Интерфейс ... позволяет получить доступ к элементам коллекции независимо от ее типа.

Выберите один ответ:

- ☒ a. Iterator
- ☐ b. Loop
- ☐ c. for-each
- ☐ d. Flow

Отзыв

Правильный ответ: Iterator

Interfața Statement oferă metodele de bază pentru trimiterea de secvențe SQL către baza de date și obținerea rezultatelor.

Интерфейс Statement предоставляет основные методы для отправки SQL-последовательностей в базу данных и получения результатов.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

În Java nu toate excepțiile sunt reprezentate de clase separate.

В Java не все исключения являются отдельными классами.

Выберите один ответ:

- ☐ Верно
- ☒ Неверно

Отзыв

În Java toate excepțiile sunt reprezentate de clase separate.

Правильный ответ: Неверно

Care din următoarele componente NU există în JavaFX?

Какой из следующих компонентов НЕ существует в JavaFX?

Выберите один ответ:

- ☐ a. Container
- ☐ b. Charts
- ☐ c. Controls

- ☐ d. Shapes
- ☒ e. Grade

Отзыв

Правильный ответ: Grade

Care este analogul la ContentPane în Swing la JavaFX?

Что является аналогом ContentPane в Swing для JavaFX?

Выберите один ответ:

- ☒ a. Stage
- ☐ b. Spectacle
- ☐ c. Window
- ☐ d. Scene

Отзыв

Правильный ответ: Scene

Crearea unui obiect Statement se realizează prin intermediul metodei ...

Создание объекта Statement выполняется с помощью метода ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. Statement
- ☐ b. Connection
- ☐ c. create
- ☒ d. createStatement

Отзыв

Правильный ответ: createStatement

Metoda start din clasa Application este o metodă ...

Метод application в классе Application - это метод ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. finală / финальный
- ☐ b. statică / статический
- ☒ c. abstractă / абстрактный
- ☐ d. nu este indicat / не указано

Отзыв

Правильный ответ: abstractă / абстрактный

În Java fişierele sînt abordate pornind de la noţiunea de flux.

К файлам Java обращаются, исходя из понятия потока.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Prin flux vom înțelege o cale pe care o urmează datele pentru a ajunge de la sursă la destinație.

Под потоком мы понимаем путь, по которому следуют данные, чтобы добраться от источника к месту назначения.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Clasa Application din JavaFX este o clasă ...

Класс Application в JavaFX - это класс ...

Выберите один ответ:



a. statică / статический



b. abstractă / абстрактный



c. nu este indicat / не указано



d. finală / финальный

Отзыв

Правильный ответ: abstractă / абстрактный

Primele instrumente de interfață grafică – Graphic User Interface (GUI) – a fost implementat în Java cu ajutorul bibliotecii Swing.

Первый графический интерфейс пользователя - Графический интерфейс пользователя (GUI) - был реализован на Java с использованием библиотеки Swing.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Primele instrumente de interfață grafică – Graphic User Interface (GUI) – a fost implementat în Java cu ajutorul bibliotecii AWT (Abstract Window Toolkit).

Правильный ответ: Неверно

TreeMap este colecția care conține elementele ordonate crescător, așa ca în arborele de căutare.

TreeMap - это коллекция, которая содержит элементы в порядке возрастания, как в дереве поиска.

Выберите один ответ:



Верно

☐ Неверно

Отзыв

TreeSet este colecția care conține elementele ordonate crescător, așa ca în arborele de căutare.

Правильный ответ: Неверно

Care din următoarele afirmații este greșită?

Какое из следующих утверждений неверно?

Выберите один ответ:

- ☒ a. În cadrul abordării FXML are loc separarea codului interfeței de logica funcționării aplicației. / В рамках подхода FXML код интерфейса отделен от логики работы приложения.
- ☐ b. În cadrul abordării FXML se interacționează cu JavaScript, CSS...
- ☐ c. În cadrul abordării FXML nu se lucrează deloc cu limbajul Java. / Подход FXML вообще не работает с языком Java.
- ☐ d. Pentru abordarea cu FXML este caracteristică concepția de MVC. / Концепция MVC характерна для подхода FXML.

Отзыв

Правильный ответ: În cadrul abordării FXML nu se lucrează deloc cu limbajul Java. / Подход FXML вообще не работает с языком Java.

Cum se numește redactorul vizual pentru proiectarea interfețelor grafice în format FXML?

Как называется визуальный редактор для проектирования графических интерфейсов в формате FXML?

Выберите один ответ:

- ☒ a. Scene Builder
- ☐ b. JavaFX Builder
- ☐ c. FXML Builder
- ☐ d. Scene Redactor

Отзыв

Правильный ответ: Scene Builder

Pentru a plasa o componentă trebuie să fie plasat cel puțin un container.

По крайней мере, один контейнер должен быть размещен для размещения компонента.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

În Java există posibilitatea ca o clasă să includă una sau mai multe clase.

В Java класс может включать один или несколько классов.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Toate clasele de excepții sunt descendenții clasei Throwable, care are 2 subclase:

Все классы исключений являются потомками класса Throwable, который имеет 2 подкласса:

Выберите один ответ:

- ☐ a. Error & Fault
☐ b. Exception & Fault
☐ c. Fault & Throw
☒ d. Exception & Error

Отзыв

Правильный ответ: Exception & Error

Metoda executeQuery returnează un obiect de tip ResultSet ce va conține sub o formă tabelară rezultatul interogării.

Метод executeQuery возвращает объект ResultSet, который будет содержать результат запроса в табличной форме.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Interfața Map conține clase care au colecții de elemente pereche: cheie+valoare (key+value).

Интерфейс Map содержит классы, которые имеют коллекции парных элементов: ключ + значение.

Выберите один ответ:

- ☐ Верно
☒ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

JavaFX Scene Builder este ...

JavaFX Scene Builder - это ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. un plug-in în cadrul unui mediu de programare. / плагин в среде программирования.
- ☐ b. parte a unui mediu de programare Java. / часть среды программирования Java.
- ☒ c. o aplicație separată și poate fi încorporată într-un mediu de programare. / отдельное приложение и может быть включено в среду программирования.
- ☐ d. o aplicație separată. / отдельное приложение.

Отзыв

Правильный ответ: o aplicație separată și poate fi încorporată într-un mediu de programare. / отдельное приложение и может быть включено в среду программирования.

Swing este o tehnologie mai nouă ca ...

Swing - это более новая технология, чем ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. JavaFX
- ☒ b. AWT
- ☐ c. alt răspuns.
- ☐ d. AWT și JavaFX

Отзыв

Правильный ответ: AWT

Toate clasele de excepții sunt descendenții clasei Exception.

Все классы исключений являются потомками класса Exception.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

Отзыв

Toate clasele de excepții sunt descendenții clasei Throwable.

Правильный ответ: Неверно

Dacă clasa internă este definită în limitele domeniului de vizibilitate a clasei ei devine membru clasei din care face parte.

Если внутренний класс определен в области видимости класса, он становится членом класса, к которому он принадлежит.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Ce reprezintă o scenă în JavaFX?

Что такое сцена в JavaFX?

Выберите один ответ:

- ☒ a. Un obiect special care include o componentă vizuală. / Специальный объект, который включает в себя визуальный компонент.
- ☐ b. O interfață specială care include o componentă vizuală. / Специальный интерфейс, который включает в себя визуальный компонент.
- ☐ c. altceva. / что-то другое.
- ☐ d. O clasă specială care include o componentă vizuală. / Специальный класс, который включает визуальный компонент.

Отзыв

Правильный ответ: Un obiect special care include o componentă vizuală.
/ Специальный объект, который включает в себя визуальный компонент.

Accesul la bază de date se face prin intermediul unui driver specific tipului respectiv de SGBD.

Доступ к базе данных осуществляется через драйвер, специфичный для соответствующего типа СУБД.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Clasa LinkedHashSet este folosită în acele condiții în care este nevoie de a ține minte ordinea în care au fost adăugate elementele la colecție.

Класс LinkedHashSet используется в тех условиях, когда необходимо запомнить порядок, в котором элементы были добавлены в коллекцию.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Dintr-o clasă interioară se pot accesa datele membru ale clasei care o conține.

Из внутреннего класса вы можете получить доступ к данным члена класса, который их содержит.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Metoda start din clasa Application este o metodă ...

Метод application в классе Application - это метод ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. nu este indicat / не указано
- ☐ b. finală / финальный
- ☐ c. statică / статический
- ☒ d. abstractă / абстрактный

Отзыв

Правильный ответ: abstractă / абстрактный

Cum se numește principalul container în JavaFX?

Как называется основной контейнер в JavaFX?

Выберите один ответ:

- ☐ a. Scene
- ☐ b. Spectacle
- ☒ c. Container
- ☐ d. Stage

Отзыв

Правильный ответ: Stage

Care abordare de scriere a aplicațiilor JavaFX este mai aproape de utilizarea Swing?

Какой подход к написанию приложений JavaFX ближе к использованию Swing?

Выберите один ответ:

- ☐ a. nu există nici o importanță. / нет значения.
- ☐ b. Scrierea cu FXML / Написание с FXML
- ☐ c. altă variantă. / другой вариант.
- ☒ d. Scrierea fără FXML / Написание без FXML

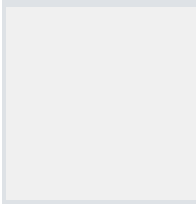
Отзыв

Правильный ответ: Scrierea fără FXML / Написание без FXML

Вопрос 6

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Prin excepție vom înțelege o situație nedorită în care poate ajunge un program în timpul rulării.

Под исключением мы подразумеваем нежелательную ситуацию, с которой может столкнуться программа.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

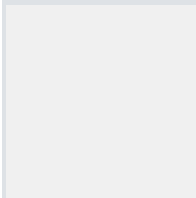
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 7

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Clasa FileOutputStream creează un flux de ieșire către un fișier al cărui nume este transmis ca parametru.

Класс FileOutputStream создает выходной поток для файла, имя которого передается в качестве параметра.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

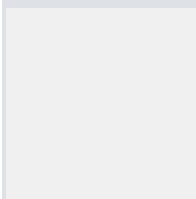
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 8

Неверно

Баллов: 0,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Obiectul care conține toate componentele interfeței grafice în JavaFX este...

Объект, который содержит все компоненты GUI в JavaFX, является ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. Scene
- ☐ b. Window
- ☒ c. Stage
- ☐ d. Container

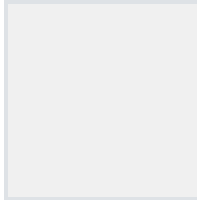
Отзыв

Правильный ответ: Scene

Вопрос 9

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

O realizare a interfeței Queue este clasa LinkedList.

Реализация интерфейса Queue - это класс LinkedList.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

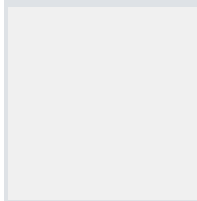
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 10

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Care din următoarele afirmații sunt corecte?

Какое из следующих утверждений является правильным?

Выберите один ответ:

- ☐ a. JavaFX este parte componentă a Swing. / JavaFX является частью Swing.
- ☐ b. Swing este parte componentă a JavaFX. / Swing является составной частью JavaFX.
- ☐ c. Swing este o substituție mai nouă a JavaFX. / Swing - это более новая замена JavaFX.
- ☒ d. JavaFX este o substituție mai nouă a Swing. / JavaFX - более новая замена Swing.

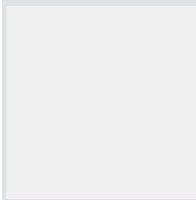
Отзыв

Правильный ответ: JavaFX este o substituție mai nouă a Swing. / JavaFX - более новая замена Swing.

Вопрос 11

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Care este analogul pentru JFrame din Swing în JavaFX?

Какой аналог для JFrame от Swing до JavaFX?

Выберите один ответ:

- ☒ a. Stage
- ☐ b. Window
- ☐ c. Scene
- ☐ d. Spectacle

Отзыв

Правильный ответ: Stage

Вопрос 12

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Interfața Statement oferă metodele de bază pentru trimiterea de secvențe SQL către baza de date și obținerea rezultatelor.

Интерфейс Statement предоставляет основные методы для отправки SQL-последовательностей в базу данных и получения результатов.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 13

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Care din următoarele reprezintă colecție cu elemente care pot să se repete?

Что из следующего представляет собой набор повторяющихся элементов?

Выберите один ответ:



a. TreeSet



b. TreeMap



c. ArrayList



d. Set

Отзыв

Правильный ответ: ArrayList

Вопрос 14

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Metoda executeQuery returnează un obiect de tip ...

Метод executeQuery возвращает объект типа ...

Выберите один ответ:

- ☒ a. ResultSet
- ☐ b. Integer
- ☐ c. Query
- ☐ d. int

Отзыв

Правильный ответ: ResultSet

Вопрос 15

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Pentru a transforma un flux de octeți într-un flux de caractere, vom utiliza constructorul clasei InputStreamReader.

Чтобы превратить поток байтов в поток символов, мы будем использовать конструктор класса InputStreamReader.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 16

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

JDBC este o interfață standard SQL de acces la baze de date.

JDBC - это стандартный интерфейс доступа к базе данных SQL.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 17

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Accesul la bază de date se face prin intermediul unui driver specific tipului respectiv de SGBD.

Доступ к базе данных осуществляется через драйвер, специфичный для соответствующего типа СУБД.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 18

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Containerul este o componentă specială pentru a conține alte componente.

Контейнер - это специальный компонент, содержащий другие компоненты.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 19

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Logica și interfața sunt separate în Swing.

Логика и интерфейс разделены в Swing.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 20

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Swing este o tehnologie mai nouă ca ...

Swing - это более новая технология, чем ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. JavaFX
- ☒ b. AWT
- ☐ c. AWT și JavaFX
- ☐ d. alt răspuns.

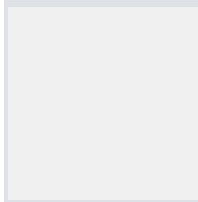
Отзыв

Правильный ответ: AWT

Вопрос 21

Неверно

Баллов: 0,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Ce reprezintă SceneGraph?

Что такое SceneGraph?

Выберите один ответ:

- ☐ a. Obiect / объект
- ☐ b. Clasă / класс
- ☐ c. noțiune / понятие
- ☒ d. Interfață / интерфейс

Отзыв

Правильный ответ: noțiune / понятие

Вопрос 22

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Care este analogul clasei Stage din JavaFX în Swing?

Что является аналогом класса JavaFX Stage в Swing?

Выберите один ответ:

- ☒ a. JFrame
- ☐ b. JWindow
- ☐ c. JBorder
- ☐ d. nu există analogii.

Отзыв

Правильный ответ: JFrame

Вопрос 23

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

În cazul împărțirii la 0 (zero) pentru tipuri întregi, se returnează un obiect al clasei ...

В случае деления на 0 (ноль) для целочисленных типов возвращается объект класса ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. Error
- ☒ b. ArithmeticException
- ☐ c. IllegalStateException
- ☐ d. ArrayIndexOutOfBoundsException

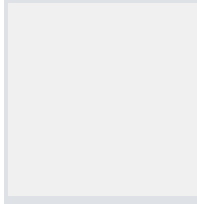
Отзыв

Правильный ответ: ArithmeticException

Вопрос 24

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Clasa interioară poate exista fără clasa în care se conține.

Внутренний класс может существовать без класса, в котором он содержится.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

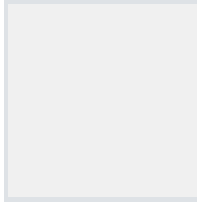
Clasa interioară nu poate exista fără clasa în care se conține.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 25

Неверно

Баллов: 0,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Excepțiile pot fi generate manual cu ajutorul cuvântului throws.

Исключения могут быть сгенерированы вручную, используя слово throws.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Excepțiile pot fi generate manual cu ajutorul cuvântului throw.

Правильный ответ: Неверно

Metoda executeQuery returnează un obiect de tip ...

Метод executeQuery возвращает объект типа ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. int
- ☐ b. Integer
- ☐ c. Query
- ☒ d. ResultSet

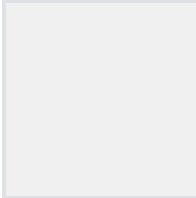
Отзыв

Правильный ответ: ResultSet

Вопрос 2

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Clasa Application din JavaFX este o clasă ...

Класс Application в JavaFX - это класс ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. statică / статический
- ☐ b. finală / финальный
- ☐ c. nu este indicat / не указано
- ☒ d. abstractă / абстрактный

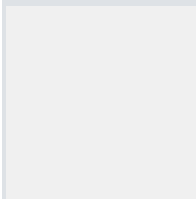
Отзыв

Правильный ответ: abstractă / абстрактный

Вопрос 3

Неверно

Баллов: 0,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Care abordare de scriere a aplicațiilor JavaFX este mai aproape de utilizarea Swing?
Какой подход к написанию приложений JavaFX ближе к использованию Swing?
Выберите один ответ:

- ☒ a. Scrierea cu FXML / Написание с FXML
- ☐ b. altă variantă. / другой вариант.
- ☐ c. Scrierea fără FXML / Написание без FXML
- ☐ d. nu există nici o importanță. / нет значения.

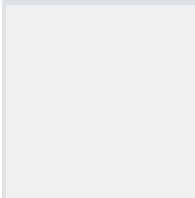
Отзыв

Правильный ответ: Scrierea fără FXML / Написание без FXML

Вопрос 4

Неверно

Баллов: 0,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Excepțiile pot fi generate manual cu ajutorul cuvântului throws.

Исключения могут быть сгенерированы вручную, используя слово throws.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

Отзыв

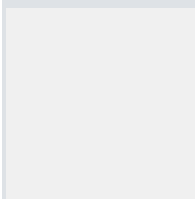
Excepțiile pot fi generate manual cu ajutorul cuvântului throw.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 5

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

În cazul împărțirii la 0 (zero) pentru tipuri întregi, se returnează un obiect al clasei ...
В случае деления на 0 (ноль) для целочисленных типов возвращается объект класса ...

Выберите один ответ:

- ☒ a. ArithmeticException
- ☐ b. IllegalStateException
- ☐ c. ArrayIndexOutOfBoundsException
- ☐ d. Error

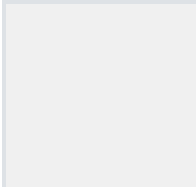
Отзыв

Правильный ответ: ArithmeticException

Вопрос 6

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Clasa LinkedHashMap este folosită în acele condiții în care este nevoie de a ține minte ordinea în care au fost adăugate elementele la colecție.

Класс LinkedHashMap используется в тех условиях, когда необходимо запомнить порядок, в котором элементы были добавлены в коллекцию.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

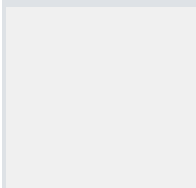
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 7

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

JDBC este o interfață standard SQL de acces la baze de date.

JDBC - это стандартный интерфейс доступа к базе данных SQL.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

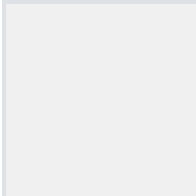
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 8

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Toate clasele de excepții sunt descendenții clasei Exception.

Все классы исключений являются потомками класса Exception.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

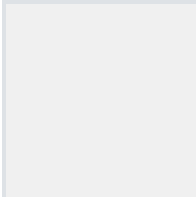
Toate clasele de excepții sunt descendenții clasei Throwable.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 9

Неверно

Баллов: 0,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Obiectul care conține toate componentele interfeței grafice în JavaFX este...

Объект, который содержит все компоненты GUI в JavaFX, является ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. Container
- ☐ b. Scene
- ☒ c. Window
- ☐ d. Stage

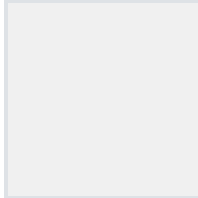
Отзыв

Правильный ответ: Scene

Вопрос 10

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Accesul la bază de date se face prin intermediul unui driver specific tipului respectiv de SGBD.

Доступ к базе данных осуществляется через драйвер, специфичный для соответствующего типа СУБД.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

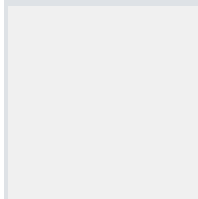
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 11

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Care din următoarele reprezintă colecție cu elemente care pot să se repete?

Что из следующего представляет собой набор повторяющихся элементов?

Выберите один ответ:

- ☒ a. ArrayList
- ☐ b. TreeSet
- ☐ c. Set
- ☐ d. TreeMap

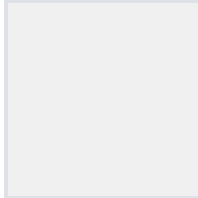
Отзыв

Правильный ответ: ArrayList

Вопрос 12

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Care din următoarele afirmații sunt corecte?

Какое из следующих утверждений является правильным?

Выберите один ответ:

- ☒ a. JavaFX este o substituție mai nouă a Swing. / JavaFX - более новая замена Swing.
- ☐ b. Swing este o substituție mai nouă a JavaFX. / Swing - это более новая замена JavaFX.
- ☐ c. Swing este parte componentă a JavaFX. / Swing является составной частью JavaFX.
- ☐ d. JavaFX este parte componentă a Swing. / JavaFX является частью Swing.

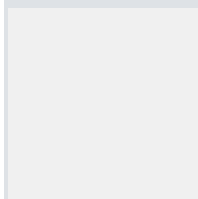
Отзыв

Правильный ответ: JavaFX este o substituție mai nouă a Swing. / JavaFX - более новая замена Swing.

Вопрос 13

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Logica și interfața sunt separate în Swing.

Логика и интерфейс разделены в Swing.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

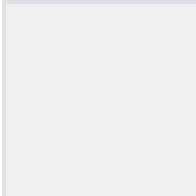
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 14

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Clasa interioară poate exista fără clasa în care se conține.

Внутренний класс может существовать без класса, в котором он содержится.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

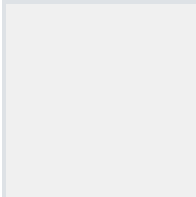
Clasa interioară nu poate exista fără clasa în care se conține.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 15

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Dacă clasa internă este definită în limitele domeniului de vizibilitate a clasei ei devine membru clasei din care face parte.

Если внутренний класс определен в области видимости класса, он становится членом класса, к которому он принадлежит.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

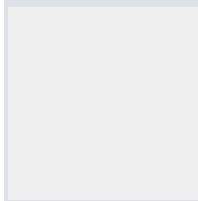
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 16

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Cum se numește redactorul vizual pentru proiectarea interfețelor grafice în format FXML?

Как называется визуальный редактор для проектирования графических интерфейсов в формате FXML?

Выберите один ответ:



a. Scene Builder



b. Scene Redactor



c. FXML Builder



d. JavaFX Builder

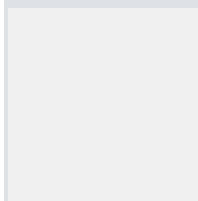
Отзыв

Правильный ответ: Scene Builder

Вопрос 17

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Prin flux vom înțelege o cale pe care o urmează datele pentru a ajunge de la sursă la destinație.

Под потоком мы понимаем путь, по которому следуют данные, чтобы добраться от источника к месту назначения.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

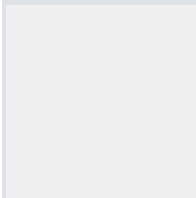
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 18

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Primele instrumente de interfață grafică – Graphic User Interface (GUI) – a fost implementat în Java cu ajutorul bibliotecii Swing.

Первый графический интерфейс пользователя - Графический интерфейс пользователя (GUI) - был реализован на Java с использованием библиотеки Swing.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

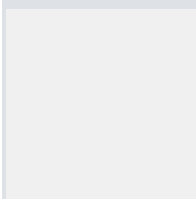
Primele instrumente de interfață grafică – Graphic User Interface (GUI) – a fost implementat în Java cu ajutorul bibliotecii AWT (Abstract Window Toolkit).

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 19

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Care din următoarele componente NU există în JavaFX?

Какой из следующих компонентов НЕ существует в JavaFX?

Выберите один ответ:

- ☒ a. Grade
- ☐ b. Container
- ☐ c. Shapes
- ☐ d. Charts
- ☐ e. Controls

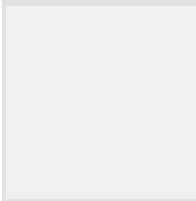
Отзыв

Правильный ответ: Grade

Вопрос 20

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Care este analogul clasei Stage din JavaFX în Swing?

Что является аналогом класса JavaFX Stage в Swing?

Выберите один ответ:

- ☒ a. JFrame
- ☐ b. JWindow
- ☐ c. nu există analogii.
- ☐ d. JBorder

Отзыв

Правильный ответ: JFrame

Вопрос 21

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

În Java fişierele sînt abordate pornind de la noţiunea de flux.

К файлам Java обращаются, исходя из понятия потока.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 22

Частично правильный

Баллов: 0,50 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

JavaFX Scene Builder este ...

JavaFX Scene Builder - это ...

Выберите один ответ:



a. parte a unui mediu de programare Java. / часть среды программирования Java.



b. o aplicaţie separată şi poate fi încorporată într-un mediu de programare. / отдельное приложение и может быть включено в среду программирования.



c. un plug-in în cadrul unui mediu de programare. / плагин в среде программирования.



d. o aplicaţie separată. / отдельное приложение.

Отзыв

Правильный ответ: o aplicaţie separată şi poate fi încorporată într-un mediu de programare. / отдельное приложение и может быть включено в среду программирования.

Вопрос 23

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Care este analogul la ContentPane în Swing la JavaFX?

Что является аналогом ContentPane в Swing для JavaFX?

Выберите один ответ:

- ☐ a. Stage
- ☒ b. Scene
- ☐ c. Spectacle
- ☐ d. Window

Отзыв

Правильный ответ: Scene

Вопрос 24

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Metoda executeQuery returnează un obiect de tip ResultSet ce va conține sub o formă tabelară rezultatul interogării.

Метод executeQuery возвращает объект ResultSet, который будет содержать результат запроса в табличной форме.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 25

Неверно

Баллов: 0,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

TreeMap este colecția care conține elementele ordonate crescător, așa ca în arborele de căutare.

TreeMap - это коллекция, которая содержит элементы в порядке возрастания, как в дереве поиска.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

TreeSet este colecția care conține elementele ordonate crescător, așa ca în arborele de căutare.

Правильный ответ: Неверно

Adevărat sau Fals? Правда или ложь?

Codul sursă a programului Java este un fișier text obișnuit, care are în denumire extensia .class.

Исходный код программы Java представляет собой простой текстовый файл с расширением имени .class.

Выберите один ответ:

- ☐ Верно
☒ Неверно

Отзыв

Corect.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 2

Неверно
Баллов: 0,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

În Java nu este permisă adresarea unui caracter al șirului prin indice, de exemplu s[k].

В Java запрещено указывать строковый символ по индексу, например, s [k].

Выберите один ответ:

- ☐ Верно
☒ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 3

Верно
Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Adevărat sau False? Правда или ложь?

Supraîncărcarea este o modalitate de implementarea polimorfismului în Java.

Перегрузка - это способ реализовать полиморфизм в Java.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно

☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 4

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

În Java există posibilitatea ca o clasă să includă una sau mai multe clase.

В Java класс может включать один или несколько классов.

Выберите один ответ:

☒ Верно

☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 5

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Adevărat sau False? Правда или ложь?

Constructorul este o metodă care inițializează obiectul nemijlocit la crearea lui.

Конструктор - это метод, который инициализирует объект непосредственно для его создания.

Выберите один ответ:

☒ Верно

☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 6

Нет ответа

Балл: 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

```
class OverloadDemo {
    void []пусто {
        System.out.println("Parametrii lipsesc");
    }
    void []пусто {
        System.out.println("a: " +a);
    }
    void []пусто {
        System.out.println("a și b " +a + " " + b);
    }
    double []пусто {
        System.out.println("double a: " +a);
        []пусто a*a;
    }
}
```

```
test(1,2)test(a,b)testtest(int x)test()test(int a)test(double a)test (1)test(int a, int b)returnte
st(a)
```

ОТЗЫВ

Your answer is incorrect.

Верный ответ:

```
class OverloadDemo {
    void [test()] {
        System.out.println("Parametrii lipsesc");
    }
    void [test(int a)] {
        System.out.println("a: " +a);
    }
    void [test(int a, int b)] {
        System.out.println("a și b " +a + " " + b);
    }
    double [test(double a)] {
```

```
System.out.println("double a: " +a);  
[return] a*a;  
}  
}
```

Вопрос 7

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Supraîncărcarea este o modalitate de implementarea a ... în Java.

Перегрузка - это способ реализации ... в Java.

Выберите один ответ:

- ☐ a. încapsulare / инкапсуляция
- ☒ b. polimorfism / полиморфизм
- ☐ c. moștenire / наследование
- ☐ d. abstractizare / абстракция

Отзыв

Правильный ответ: polimorfism / полиморфизм

Вопрос 8

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Dacă clasa internă este definită în limitele domeniului de vizibilitate a clasei ei devine membru clasei din care face parte.

Если внутренний класс определен в области видимости класса, он становится членом класса, к которому он принадлежит.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

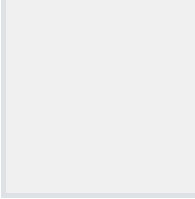
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 9

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Clasele abstracte se utilizează pentru a fi

Абстрактные классы используются для

Выберите один ответ:

- ☒ a. extinse / расширения
- ☐ b. implementare / реализации

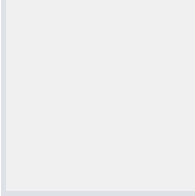
Отзыв

Правильный ответ: extinse / расширения

Вопрос 10

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Care din următoarele nu este un principiu al POO?

Что из перечисленного не является принципом ООП?

Выберите один ответ:

- ☐ a. Moștenire / наследование
- ☒ b. toate sunt principii POO / все принципы ООП
- ☐ c. Încapsulare / инкапсуляция
- ☐ d. Polimorfism / полиморфизм

Отзыв

Правильный ответ: toate sunt principii POO / все принципы ООП

Вопрос 11

Нет ответа

Балл: 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

```
/*
este un program simplu
[ ] пусто
[ ] пусто Example {
[ ] пусто programul începe cu apelul metodei main()
public static [ ] пусто main (String args[]) {
    System.out.println("Program simplu Java");
}
[ ] пусто

[ ] /*void*/class//public{
```

Отзыв

Your answer is incorrect.

Верный ответ:

```
/*
este un program simplu
[*/]
[class] Example {
[/] programul începe cu apelul metodei main()
public static [void] main (String args[]) {
    System.out.println("Program simplu Java");
}
[]
```

Вопрос 12

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Constructorul este o metodă care inițializează [пусто] nemijlocit la crearea lui.
Eliberarea [пусто] este realizat automat de Garbage Collector.
Supraîncărcarea este posibilitatea de a denumi mai multe [пусто] cu același nume.
Tipul evident al constructorului este tipul [пусто] din care face parte.
Clasa care este extinsă se numește [пусто] .

subclasă memoriei clasei obiectului superclasa funcție clase obiectul metode variabilei

Отзыв

Your answer is correct.

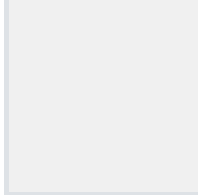
Верный ответ:

Constructorul este o metodă care inițializează [obiectul] nemijlocit la crearea lui.
Eliberarea [memoriei] este realizat automat de Garbage Collector.
Supraîncărcarea este posibilitatea de a denumi mai multe [metode] cu același nume.
Tipul evident al constructorului este tipul [clasei] din care face parte.
Clasa care este extinsă se numește [superclasa].

Вопрос 13

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Adevărat sau Fals? Правда или ложь

JDK este instrument de dezvoltare care conține utilitare de bază, bibliotecile standard de clase și exemple demonstrative.

JDK - это инструмент разработки, который содержит утилиты базовые, стандартные библиотеки классов и примеры демонстрация.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

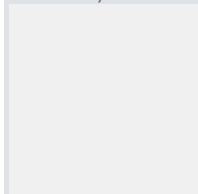
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 14

Нет ответа

Балл: 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Clasa este un [] pentru crearea obiectului, iar [] este un exemplu de clasă. Referința reprezintă [] obiectului în memorie, rezervată cu [] new. Tipul de date, care este returnat de metodă, trebuie să fie [] cu tipul de date indicat în metodă.

adresa metoda șablon tip de date funcție identică variabilă operatorul obiectul compatibil

Отзыв

Your answer is incorrect.

Верный ответ:

Clasa este un [șablon] pentru crearea obiectului, iar [obiectul] este un exemplu de clasă.

Referința reprezintă [adresa] obiectului în memorie, rezervată cu [operatorul] new.

Tipul de date, care este returnat de metodă, trebuie să fie [compatibil] cu tipul de date indicat în metodă.

Вопрос 15

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Cu ce operator are loc declararea obiectului clasei?

С каким оператором объявляется объект класса?

Выберите один ответ:

- ☐ a. try
- ☐ b. super
- ☒ c. new
- ☐ d. this

Отзыв

Правильный ответ: new

Вопрос 16

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Adevărat sau False? Правда или ложь?

În Java, sirurile de caractere sunt obiecte.

В Java строки являются объектами.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос **17**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Care din următoarele metode Java nu compară 2 șiruri de caractere?

Какой из следующих методов Java не сравнивает 2 строки?

Выберите один ответ:

- ☐ a. compareTo
☐ b. equals
☒ c. startWith

Отзыв

Правильный ответ: startWith

Вопрос **18**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Cuvîntul ... marchează declararea unei constante.

Слово ... обозначает объявление константы.

Выберите один ответ:

- ☒ a. final
- ☐ b. protected
- ☐ c. private
- ☐ d. public

Отзыв

Правильный ответ: final

Вопрос 19

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Care este prima versiune de Java după ce a trecut la compania Oracle?

Какая первая версия Java после перехода к Oracle?

Выберите один ответ:

- ☐ a. Java SE 8
- ☒ b. Java SE 7
- ☐ c. Java SE 9
- ☐ d. Java SE 6

Отзыв

Правильный ответ: Java SE 7

Вопрос 20

Нет ответа

Балл: 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

```
class c1 { int x=1, y; }
```

```
class c2 пусто c1 {  
    int x;
```

```
    пусто afis() { System.out.println(пусто .x+ " "+y+ " "+x);}  
}
```

```

class c {
    public static void main (String[] args) {
        c2 pt=пусто c2();
        pt.x=3; pt.y=2;
        pt.пусто ();
    }
}

```

extends super this implements new public extend void afis implement

ОТЗЫВ

Your answer is incorrect.

Верный ответ:

```

class c1 { int x=1, y; }
class c2 [extends] c1 {
    int x;
    [void] afis() { System.out.println([super].x+" "+y+" "+x);}
}
class c {
    public static void main (String[] args) {
        c2 pt=[new] c2();
        pt.x=3; pt.y=2;
        pt.[afis]();
    }
}

```

Вопрос 21

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Clasa care este se numește superclasa.

O clasă fi superclasă pentru ea însăși.

Moștenirea claselor restricțiile impuse de modificatori.

Constructorul construiește partea moștenită, constructorul se referă la partea proprie a subclasei.

superclaseinu neagănu poate neagăpoatesubclaseimoștenităextinsă

Отзыв

Your answer is correct.

Верный ответ: Clasa care este [extinsă] se numește superclasa.

O clasă [nu poate] fi superclasă pentru ea însăși.

Moștenirea claselor [nu neagă] restricțiile impuse de modificatori.

Constructorul [superclasei] construiește partea moștenită, constructorul [subclasei] se referă la partea proprie a subclasei.

Вопрос 22

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Subclasa este o versiune specială a superclasei, care moștenește toate variabile și metodele din superclasă completându-se cu elementele proprii.

Подкласс является специальной версией суперкласса, которая наследует все переменные и методы суперкласса, дополненные его собственными элементами.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 23

Нет ответа

Балл: 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Adevărat sau False? Правда или ложь?

Constructorul nu returnează nici o valoare, nici nu are tip.

Конструктор не возвращает никакого значения и не имеет типа.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 24

Нет ответа

Балл: 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Servlet-ele la fel se compilează în [] и se execută în [] .

[] reprezintă mecanismul, care leagă codul și datele, cu care se manipulează, protejînd ambele aceste componente de la amestecul extern.

[] reprezintă procesul, în rezultatul căruia un obiect primește proprietățile altuia.

[] reprezintă principiul POO, care permite folosirea uneia și aceleleași interfețe pentru mai multe tipuri de acțiuni.

JDKPolimorfismulAbstractizareMoșteniremașina virtualăÎncapsularebyte-code

Отзыв

Your answer is incorrect.

Верный ответ:

Servlet-ele la fel se compilează în [byte-code] și se execută în [mașina virtuală].

[Încapsulare] reprezintă mecanismul, care leagă codul și datele, cu care se manipulează, protejînd ambele aceste componente de la amestecul extern.

[Moștenire] reprezintă procesul, în rezultatul căruia un obiect primește proprietățile altuia.

[Polimorfismul] reprezintă principiul POO, care permite folosirea uneia și aceleleași interfețe pentru mai multe tipuri de acțiuni.

Вопрос 25

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Ce reprezintă elementul de bază Java?

Что является основным элементом Java?

Выберите один ответ:

- ☐ a. Obiectul / Объект
- ☐ b. Variabila / переменная
- ☒ c. Clasa / класс
- ☐ d. Algoritmul / алгоритм

Отзыв

Правильный ответ: Clasa / класс

Вопрос **26**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Adevărat sau Fals? Правда или ложь?

În 1996 limbajul Oak se transformă în Java.

В 1996 году язык Oak был переименован в Java.

Выберите один ответ:

- ☐ Верно
- ☒ Неверно

Отзыв

În 1996 limbajul Oak se transformă în Java.

В 1996 году язык Oak был переименован в Java.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос **27**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Care cuvânt se folosește pentru a avea acces la membrii superclasei, ascunși de membrii subclasei?

Какое слово используется для доступа к членам суперкласса, скрытым членами подкласса?

Выберите один ответ:

- ☐ a. extends
- ☐ b. new
- ☐ c. this
- ☒ d. super

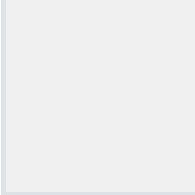
Отзыв

Правильный ответ: super

Вопрос **28**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Clasa care este extinsă se numește subclasă.

Расширяемый класс называется подклассом.

Выберите один ответ:

- ☐ Верно
- ☒ Неверно

Отзыв

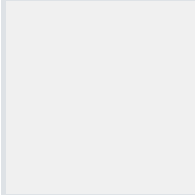
Clasa care este extinsă se numește superclasă.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос **29**

Неверно

Баллов: 0,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Adevărat sau False? Правда или ложь?

Un tip al clasei String reține un șir de caractere.

Тип класса String сохраняет строку.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

Отзыв

Un obiect al clasei String reține un șir de caractere.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 30

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Clasa interioară poate exista fără clasa în care se conține.

Внутренний класс может существовать без класса, в котором он содержится.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Clasa interioară nu poate exista fără clasa în care se conține.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 31

Частично правильный

Баллов: 0,20 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

În 1995 limbajul `Applet` se transformă în Java.

`Applet` reprezintă un tip special de aplicație Java destinat transmiterii prin Internet și îndeplinirea automată într-un browser compatibil cu Java.

`Applet` Java ca rezultat nu crează un fișier executabil, dar așa numitul byte-cod.

JVM reprezintă un program executat pe un anumit sistem de operare și care oferă aplicațiilor `Applet` toate posibilitățile necesare.

`Applet` este un mic program, care se execută pe partea de server.

OakConstructorulJavaJDKCompilatorulJVMAppletulC++Servletul

Отзыв

Your answer is partially correct.

Вы правильно выбрали 1.

Верный ответ:

În 1995 limbajul [Oak] se transformă în Java.

[Appletul] reprezintă un tip special de aplicație Java destinat transiterii prin Internet și îndeplinirea automată într-un browser compatibil cu Java.

[Compilatorul] Java ca rezultat nu crează un fișier executabil, dar așa numitul byte-cod.

JVM reprezintă un program executat pe un anumit sistem de operare și care oferă aplicațiilor [Java] toate posibilitățile necesare.

[Servletul] este un mic program, care se execută pe partea de server.

Вопрос 32

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Moștenirea claselor neagă restricțiile impuse de modificatori.

Наследование классов отрицает ограничения, налагаемые модификаторами.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Moștenirea claselor nu neagă restricțiile impuse de modificatori.

Правильный ответ: Неверно

Care din următoarele metode Java nu compară 2 șiruri de caractere?

Какой из следующих методов Java не сравнивает 2 строки?

Выберите один ответ:



a. startWith



b. equals



c. compareTo

Отзыв

Правильный ответ: startWith

Вопрос 2

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Clasele abstracte se utilizează pentru a fi

Абстрактные классы используются для

Выберите один ответ:



a. extinse / расширения



b. implementare / реализации

Отзыв

Правильный ответ: extinse / расширения

Вопрос 3

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Servlet-ele la fel se compilează în [пусто] și se execută în [пусто] .

[пусто] reprezintă mecanismul, care leagă codul și datele, cu care se manipulează, protejînd ambele aceste componente de la amestecul extern.

[пусто] reprezintă procesul, în rezultatul căruia un obiect primește proprietățile altuia.

[пусто] reprezintă principiul POO, care permite folosirea uneia și aceleeași interfețe pentru mai multe tipuri de acțiuni.

JDK byte-codemașina virtuală Moștenire Polimorfismul Abstractizare Încapsulare

Отзыв

Your answer is correct.

Верный ответ:

Servlet-ele la fel se compilează în [byte-code] și se execută în [mașina virtuală].

[Încapsulare] reprezintă mecanismul, care leagă codul și datele, cu care se manipulează, protejînd ambele aceste componente de la amestecul extern.

[Moștenire] reprezintă procesul, în rezultatul căruia un obiect primește proprietățile altuia.

[Polimorfismul] reprezintă principiul POO, care permite folosirea uneia și aceleeași interfețe pentru mai multe tipuri de acțiuni.

Вопрос 4

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Adevărat sau Fals?

Compilerul Java ca rezultat nu crează un fișier executabil, dar așa numitul byte-cod.

В результате компилятор Java не создает исполняемый файл, но так называемый байт-код.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Corect!

Правильный ответ: Верно

Вопрос 5

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Constructorul este o metodă care inițializează [пусто] nemijlocit la crearea lui.

Eliberarea [пусто] este realizat automat de Garbage Collector.

Supraîncărcarea este posibilitatea de a denumi mai multe [пусто] cu același nume.

Tipul evident al constructorului este tipul [пусто] din care face parte.

Clasa care este extinsă se numește [пусто] .

subclasă obiectul clase obiectului a variabilei clasei memoriei metode funcției superclasa

Отзыв

Your answer is correct.

Верный ответ:

Constructorul este o metodă care inițializează [obiectul] nemijlocit la crearea lui.

Eliberarea [memoriei] este realizat automat de Garbage Collector.

Supraîncărcarea este posibilitatea de a denumi mai multe [metode] cu același nume.

Tipul evident al constructorului este tipul [clasei] din care face parte.

Clasa care este extinsă se numește [superclasa].

Вопрос 6

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Adevărat sau False? Правда или ложь?

În Java, sirurile de caractere sunt obiecte.

В Java строки являются объектами.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 7

Нет ответа

Балл: 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Clasa este un [пусто] pentru crearea obiectului, iar [пусто] este un exemplu de clasă. Referința reprezintă [пусто] obiectului în memorie, rezervată cu [пусто] new.

Tipul de date, care este returnat de metodă, trebuie să fie [пусто] cu tipul de date indicat în metodă.

compatibil
tip de date
variabilă
șablon
adresa
obiectului
metoda
identific
funcție
operatorul

Отзыв

Your answer is incorrect.

Верный ответ:

Clasa este un [șablon] pentru crearea obiectului, iar [obiectul] este un exemplu de clasă.

Referința reprezintă [adresa] obiectului în memorie, rezervată cu [operatorul] new.

Tipul de date, care este returnat de metodă, trebuie să fie [compatibil] cu tipul de date indicat în metodă.

Вопрос 8

Частично правильный

Баллов: 0,40 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

```
class Пусто {
    double width;
    double height;
    double depth;

    double volume() {
        return width * height * depth;
    }
}

class BoxDemo {
    public static void main(String args[]) {
        Box mybox1=new Пусто ; Box mybox2=new Box();
        mybox1.width=10; mybox1.height=20; mybox1.depth=15;
        mybox2.width=3; mybox2.height=6; mybox2.depth=9;
        Пусто vol;
        vol=mybox1.volume(); System.out.println("Volum egal cu " +Пусто vol);
        vol=mybox2.volume(); System.out.println("Volum egal cu " +Пусто );
    }
}
```

```
boxintBox()volbox[]/+Box[]Box=doublebox()
```

Отзыв

Your answer is partially correct.

Вы правильно выбрали 2.

Верный ответ:

```
class [Box] {
    double width;
    double height;
    double depth;
```

```

double volume() {
    return width * height * depth;
}
}

class BoxDemo {
    public static void main(String args[]) {
        Box mybox1=new [Box()]; Box mybox2=new Box();
        mybox1.width=10; mybox1.height=20; mybox1.depth=15;
        mybox2.width=3; mybox2.height=6; mybox2.depth=9;
        [double] vol;
        vol=mybox1.volume(); System.out.println("Volum egal cu " [+] vol);
        vol=mybox2.volume(); System.out.println("Volum egal cu " + [vol]);
    }
}

```

Вопрос 9

Частично правильный
Баллов: 0,80 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Prin numere mari vom înțelege acele valori numerice care depășesc limitele de memorare ale .

În Java există două clase care permit lucrul cu numere mari: clasa BigInteger și .

Un obiect al String reține un șir de caractere.

Un obiect este un obiect care odată ce este creat nu își poate modifica valoarea.

Clasa conține metode care permit extragerea unităților lexice.

ОТЗЫВ

Your answer is partially correct.

Вы правильно выбрали 4.

Верный ответ:

Prin numere mari vom înțelege acele valori numerice care depășesc limitele de memorare ale [tipurilor primitive].

În Java există două clase care permit lucrul cu numere mari: clasa BigInteger și [BigDecimal].

Un obiect al [clasei] String reține un șir de caractere.

Un obiect [imutabil] este un obiect care odată ce este creat nu își poate modifica valoarea.

Clasa [StringTokenizer] conține metode care permit extragerea unităților lexicale.

Вопрос 10

Нет ответа

Балл: 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Adevărat sau False? Правда или ложь?

Argumentul este variabila definită în metodă, care primește valoarea transmisă la apelul metodei.

Аргумент - это переменная, определенная в методе, которая получает значение, переданное при вызове метода.

Выберите один ответ:

☐

Верно

☐

Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 11

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Ce reprezintă elementul de bază Java?

Что является основным элементом Java?

Выберите один ответ:

☒

a. Clasa / класс

- ☐ b. Variabila / переменная
- ☐ c. Obiectul / Объект
- ☐ d. Algoritmul / алгоритм

ОТЗЫВ

Правильный ответ: Clasa / класс

Вопрос 12

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

```
/*  
    Încă un program java  
*/  
class Example2 {  
    [пусто] static void main([пусто] args[]) {  
        int num;  
        num=100;  
        System.out.println("Variabila num:" [пусто] num);  
        num=num*2;  
        [пусто] .out.print("Valoarea variabile num*2 este egal cu ");  
        System.[пусто] .println(num);  
    }  
}
```

Publicstring System::insistemsystemString->+outpublic

ОТЗЫВ

Your answer is correct.

Верный ответ:

```
/*  
    Încă un program java  
*/  
class Example2 {  
    [public] static void main([String] args[]) {  
        int num;
```



```
num=100;  
System.out.println("Variabila num:" [+] num);  
num=num*2;  
[System].out.print("Valoarea variabile num*2 este egal cu ");  
System.[out].println(num);  
}  
}
```

Вопрос 13

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Subclasa este o versiune specială a superclasei, care moștenește toate variabile și metodele din superclasă completându-se cu elementele proprii.

Подкласс является специальной версией суперкласса, которая наследует все переменные и методы суперкласса, дополненные его собственными элементами.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 14

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Care este prima versiune de Java după ce a trecut la compania Oracle?

Какая первая версия Java после перехода к Oracle?

Выберите один ответ:



a. Java SE 6



b. Java SE 8

- ☒ c. Java SE 7
- ☐ d. Java SE 9

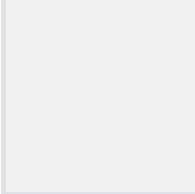
Отзыв

Правильный ответ: Java SE 7

Вопрос **15**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Cu ce operator are loc declararea obiectului clasei?

С каким оператором объявляется объект класса?

Выберите один ответ:

- ☒ a. new
- ☐ b. super
- ☐ c. this
- ☐ d. try

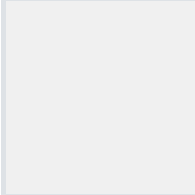
Отзыв

Правильный ответ: new

Вопрос **16**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Adevărat sau False? Правда или ложь?

Supraîncărcarea este o modalitate de implementarea polimorfismului în Java.

Перегрузка - это способ реализовать полиморфизм в Java.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

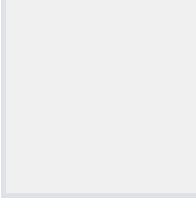
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос **17**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Dintr-o clasă interioară se pot accesa datele membru ale clasei care o conține.

Из внутреннего класса вы можете получить доступ к данным члена класса, который их содержит.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

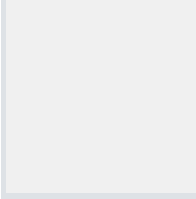
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос **18**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

O clasă poate fi superclasă pentru ea însăși!

Класс может быть суперклассом для себя!

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

O clasă nu poate fi superclasă pentru ea însăși!

Правильный ответ: Неверно

Вопрос **19**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Adevărat sau Fals? Правда или ложь?

Codul sursă a programului Java este un fișier text obișnuit, care are în denumire extensia .class.

Исходный код программы Java представляет собой простой текстовый файл с расширением имени .class.

Выберите один ответ:

- ☐ Верно
- ☒ Неверно

Отзыв

Corect.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос **20**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Cuvîntul ... marchează declararea unei constante.

Слово ... обозначает объявление константы.

Выберите один ответ:

- ☒ a. final
- ☐ b. private
- ☐ c. protected
- ☐ d. public

Отзыв

Правильный ответ: final

Вопрос **21**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Clasa interioară poate exista fără clasa în care se conține.

Внутренний класс может существовать без класса, в котором он содержится.

Выберите один ответ:

- ☐ Верно
- ☒ Неверно

Отзыв

Clasa interioară nu poate exista fără clasa în care se conține.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос **22**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Adevărat sau False? Правда или ложь?

Constructorul nu returnează nici o valoare, nici nu are tip.

Конструктор не возвращает никакого значения и не имеет типа.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос **23**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Adevărat sau Fals? Правда или ложь

JDK este instrument de dezvoltare care conține utilitare de bază, bibliotecile standard de clase și exemple demonstrative.

JDK - это инструмент разработки, который содержит утилиты базовые, стандартные библиотеки классов и примеры демонстрация.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос **24**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

[Отметить вопрос](#)

Текст вопроса

Supraîncărcarea este o modalitate de implementarea a ... în Java.

Перегрузка - это способ реализации ... в Java.

Выберите один ответ:

- ☒ a. polimorfism / полиморфизм
☐ b. încapsulare / инкапсуляция
☐ c. abstractizare / абстракция
☐ d. moștenire / наследование

Отзыв

Правильный ответ: polimorfism / полиморфизм

Вопрос **25**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

[Отметить вопрос](#)

Текст вопроса

Care cuvânt se folosește pentru a avea acces la membrii superclasei, ascunși de membrii subclasei?

Какое слово используется для доступа к членам суперкласса, скрытым членами подкласса?

Выберите один ответ:

- ☐ a. new
- ☐ b. this
- ☒ c. super
- ☐ d. extends

Отзыв

Правильный ответ: super

Вопрос **26**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Un obiect imuabil (immutable) este un obiect care odată ce este creat nu își poate modifica valoarea.

Immutable обьект - это обьект, который после создания не может изменить свое значение.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос **27**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

În 1995 limbajul `Applet` se transformă în Java.

`Applet` reprezintă un tip special de aplicație Java destinat transmiterii prin Internet și îndeplinirea automată într-un browser compatibil cu Java.

`Applet` Java ca rezultat nu crează un fișier executabil, dar așa numitul byte-cod.

JVM reprezintă un program executat pe un anumit sistem de operare și care oferă aplicațiilor `Applet` toate posibilitățile necesare.

`Applet` este un mic program, care se execută pe partea de server.

Oak Constructorul Appletul JDKJVMC++ Servletul Java Compilatorul

Отзыв

Your answer is correct.

Верный ответ:

În 1995 limbajul [Oak] se transformă în Java.

[Appletul] reprezintă un tip special de aplicație Java destinat transmiterii prin Internet și îndeplinirea automată într-un browser compatibil cu Java.

[Compilatorul] Java ca rezultat nu crează un fișier executabil, dar așa numitul byte-cod.

JVM reprezintă un program executat pe un anumit sistem de operare și care oferă aplicațiilor [Java] toate posibilitățile necesare.

[Servletul] este un mic program, care se execută pe partea de server.

Вопрос 28

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Care din următoarele nu este un principiu al POO?

Что из перечисленного не является принципом ООП?

Выберите один ответ:

- ☐ a. Polimorfism / полиморфизм
- ☒ b. toate sunt principii POO / все принципы ООП
- ☐ c. Încapsulare / инкапсуляция
- ☐ d. Moștenire / наследование

Отзыв

Правильный ответ: toate sunt principii POO / все принципы ООП

Вопрос 29

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Moștenirea claselor neagă restricțiile impuse de modificatori.

Наследование классов отрицает ограничения, налагаемые модификаторами.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Moștenirea claselor nu neagă restricțiile impuse de modificatori.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос **30**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

```
[ ] пусто java.util.Scanner;  
[ ] пусто citire {  
public static void main(String[] args) {  
  
    Scanner scan=new Scanner(System.[ ] пусто );  
    int k= [ ] пусто .nextInt();  
    System.[ ] пусто .println(k);  
}  
}
```

```
class [include] outscan [ClassScanner] import [ ] interface
```

Отзыв

Your answer is correct.

Верный ответ:

```
[import] java.util.Scanner;  
[class] citire {  
public static void main(String[] args) {  
  
    Scanner scan=new Scanner(System.[in]);  
    int k= [scan].nextInt();  
    System.[out].println(k);  
}  
}
```

Вопрос 31

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

În Java nu este permisă adresarea unui caracter al șirului prin indice, de exemplul s[k].

В Java запрещено указывать строковый символ по индексу, например, s [k].

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 32

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

În Java există posibilitatea ca o clasă să includă una sau mai multe clase.

В Java класс может включать один или несколько классов.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Ce reprezintă elementul de bază Java?

Что является основным элементом Java?

Выберите один ответ:



a. Variabila / переменная

- ☐ b. Algoritmul / алгоритм
- ☒ c. Clasa / класс
- ☐ d. Obiectul / Объект

Отзыв

Правильный ответ: Clasa / класс

Вопрос 2

Частично правильный
Баллов: 0,80 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

```
class t{
    public static void main(String[] args){
        int s = 0;
        for(int i=0;i<args.length;i++)
            s+=Integer.parseInt(args[i]);
        System.out.println("suma argumentelor este= " + s);
    }
}
```

Integerinteger s=args[i]intIntconcat

Отзыв

Your answer is partially correct.

Вы правильно выбрали 4.

Верный ответ:

```
class t{
    public static void main(String[] args){
        int s = 0;
        for(int i=0;i<args.length;i++)
            s+=Integer.parseInt(args[i]);
        System.out.println("suma argumentelor este= " + s);
    }
}
```

Вопрос 3

Верно
Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Cuvîntul ... marchează declararea unei constante.

Слово ... обозначает объявление константы.

Выберите один ответ:

- ☐ a. public
- ☐ b. protected
- ☐ c. private
- ☒ d. final

Отзыв

Правильный ответ: final

Вопрос 4

Верно
Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Clasa care este extinsă se numește subclasă.

Расширяемый класс называется подклассом.

Выберите один ответ:

- ☐ Верно
- ☒ Неверно

Отзыв

Clasa care este extinsă se numește superclasă.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 5

Верно
Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Care din următoarele nu este un principiu al POO?

Что из перечисленного не является принципом ООП?

Выберите один ответ:

- ☒ a. toate sunt principii POO / все принципы ООП
- ☐ b. Polimorfism / полиморфизм
- ☐ c. Încapsulare / инкапсуляция
- ☐ d. Moștenire / наследование

Отзыв

Правильный ответ: toate sunt principii POO / все принципы ООП

Вопрос 6

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Care este prima versiune de Java după ce a trecut la compania Oracle?

Какая первая версия Java после перехода к Oracle?

Выберите один ответ:

- ☐ a. Java SE 9
- ☒ b. Java SE 7
- ☐ c. Java SE 8
- ☐ d. Java SE 6

Отзыв

Правильный ответ: Java SE 7

Вопрос 7

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Care din următoarele metode Java nu compară 2 șiruri de caractere?

Какой из следующих методов Java не сравнивает 2 строки?

Выберите один ответ:

- ☐ a. compareTo
- ☐ b. equals
- ☒ c. startWith

Отзыв

Правильный ответ: startWith

Вопрос 8

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Clasele abstracte se utilizează pentru a fi

Абстрактные классы используются для

Выберите один ответ:

- ☒ a. extinse / расширения
- ☐ b. implementare / реализации

Отзыв

Правильный ответ: extinse / расширения

Вопрос 9

Частично правильный

Баллов: 0,40 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

```
class OverloadDemo {  
    void []пусто {  
        System.out.println("Parametrii lipsesc");  
    }  
    void []пусто {  
        System.out.println("a: " +a);  
    }  
    void []пусто {  
        System.out.println("a și b " +a + " " + b);  
    }  
    double []пусто {
```

```

System.out.println("double a: " +a);
[пусто] a*a;
}
}

```

```

test(a)[test(int x)]return[test()]test(1,2)testtest(int a)test(int a, int b)[test(double a)test (1)tes
t(a,b)]

```

Отзыв

Your answer is partially correct.

Вы правильно выбрали 2.

Верный ответ:

```

class OverloadDemo {
void [test()] {
    System.out.println("Parametrii lipsesc");
}
void [test(int a)] {
    System.out.println("a: " +a);
}
void [test(int a, int b)] {
    System.out.println("a și b " +a + " " + b);
}
double [test(double a)] {
    System.out.println("double a: " +a);
    [return] a*a;
}
}

```

Вопрос 10

Неверно

Баллов: 0,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

O clasă poate fi superclasă pentru ea însăși!

Класс может быть суперклассом для себя!

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
☐ Неверно

Отзыв

O clasă nu poate fi superclasă pentru ea însăși!

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 11

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Adevărat sau False? Правда или ложь?

Supraîncărcarea este o modalitate de implementarea polimorfismului în Java.

Перегрузка - это способ реализовать полиморфизм в Java.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 12

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос


Текст вопроса

Cu ce operator are loc declararea obiectului clasei?

С каким оператором объявляется объект класса?

Выберите один ответ:

- ☒ a. new
☐ b. this
☐ c. try

 d. super

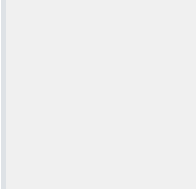
Отзыв

Правильный ответ: new

Вопрос 13

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Un obiect imuabil (immutable) este un obiect care odată ce este creat nu își poate modifica valoarea.

Immutable объект - это объект, который после создания не может изменить свое значение.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

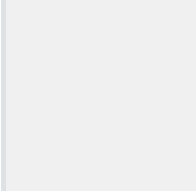
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 14

Неверно

Баллов: 0,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Adevărat sau Fals? Правда или ложь?

În 1996 limbajul Oak se transformă în Java.

В 1996 году язык Oak был переименован в Java.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Răspunsul corect este:

În 1995 limbajul Oak se transformă în Java.

В 1995 году язык Oak был переименован в Java.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 15

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Care cuvânt se folosește pentru a avea acces la membrii superclasei, ascunși de membrii subclasei?

Какое слово используется для доступа к членам суперкласса, скрытым членами подкласса?

Выберите один ответ:

- ☐ a. new
- ☒ b. super
- ☐ c. this
- ☐ d. extends

Отзыв

Правильный ответ: super

Вопрос 16

Частично правильный

Баллов: 0,40 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Clasa care este se numește superclasa.

O clasă fi superclasă pentru ea însăși.

Moștenirea claselor restricțiile impuse de modificatori.

Constructorul construiește partea moștenită, constructorul se referă la partea proprie a subclasei.

extinsă nu neagă subclasei poate superclasei neagă moștenită nu poate

Отзыв

Your answer is partially correct.

Вы правильно выбрали 2.

Верный ответ: Clasa care este [extinsă] se numește superclasa.

O clasă [nu poate] fi superclasă pentru ea însăși.

Moștenirea claselor [nu neagă] restricțiile impuse de modificatori.

Constructorul [superclasei] construiește partea moștenită, constructorul [subclasei] se referă la partea proprie a subclasei.

Вопрос 17

Частично правильный

Баллов: 0,60 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Servlet-ele la fel se compilează în и se execută în .

reprezintă mecanismul, care leagă codul și datele, cu care se manipulează, protejînd ambele aceste componente de la amestecul extern.

reprezintă procesul, în rezultatul căruia un obiect primește proprietățile altuia.

reprezintă principiul POO, care permite folosirea uneia și aceleiași interfețe pentru mai multe tipuri de acțiuni.

Moștenire JDK Polimorfismul mașina virtuală Abstractizare Încapsulare byte-code

ОТЗЫВ

Your answer is partially correct.

Вы правильно выбрали 3.

Верный ответ:

Servlet-ele la fel se compilează în [byte-code] și se execută în [mașina virtuală].

[Încapsulare] reprezintă mecanismul, care leagă codul și datele, cu care se manipulează, protejînd ambele aceste componente de la amestecul extern.

[Moștenire] reprezintă procesul, în rezultatul căruia un obiect primește proprietățile altuia.

[Polimorfismul] reprezintă principiul POO, care permite folosirea uneia și aceleiași interfețe pentru mai multe tipuri de acțiuni.

Вопрос 18

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

În Java nu este permisă adresarea unui caracter al șirului prin indice, de exemplu s[k].
В Java запрещено указывать строковый символ по индексу, например, s [k].

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 19

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Adevărat sau False? Правда или ложь?

Constructorul este o metodă care inițializează obiectul nemijlocit la crearea lui.

Конструктор - это метод, который инициализирует объект непосредственно для его создания.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 20

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Dintr-o clasă interioară se pot accesa datele membru ale clasei care o conține.

Из внутреннего класса вы можете получить доступ к данным члена класса, который их содержит.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 21

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Dacă clasa internă este definită în limitele domeniului de vizibilitate a clasei ei devine membru clasei din care face parte.

Если внутренний класс определен в области видимости класса, он становится членом класса, к которому он принадлежит.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 22

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

În Java există posibilitatea ca o clasă să includă una sau mai multe clase.

В Java класс может включать один или несколько классов.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 23

Частично правильный

Баллов: 0,80 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Constructorul este o metodă care inițializează [пусто] nemijlocit la crearea lui.
Eliberarea [пусто] este realizat automat de Garbage Collector.
Supraîncărcarea este posibilitatea de a denumi mai multe [пусто] cu același nume.
Tipul evident al constructorului este tipul [пусто] din care face parte.
Clasa care este extinsă se numește [пусто] .

obiectul [variabilei clasei funcției subclasei] obiectului memoriei metodei superclasei

Отзыв

Your answer is partially correct.

Вы правильно выбрали 4.

Верный ответ:

Constructorul este o metodă care inițializează [obiectul] nemijlocit la crearea lui.

Eliberarea [memoriei] este realizat automat de Garbage Collector.

Supraîncărcarea este posibilitatea de a denumi mai multe [metode] cu același nume.

Tipul evident al constructorului este tipul [clasei] din care face parte.

Clasa care este extinsă se numește [superclasa].

Вопрос 24

Частично правильный

Баллов: 0,40 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

/*

este un program simplu

[пусто]

[пусто] Example {

[пусто] programul începe cu apelul metodei main()

public static [пусто] main (String args[]) {

System.out.println("Program simplu Java");

}

[пусто]

```
/**/[class]publicvoid//
```

Отзыв

Your answer is partially correct.

Вы правильно выбрали 2.

Верный ответ:

```
/*
```

```
este un program simplu
```

```
[/]
```

```
[class] Example {
```

```
[/] programul începe cu apelul metodei main()
```

```
public static [void] main (String args[]) {
```

```
System.out.println("Program simplu Java");
```

```
}
```

```
[]
```

Вопрос 25

Неверно

Баллов: 0,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Adevărat sau False? Правда или ложь?

Un tip al clasei String reține un șir de caractere.

Тип класса String сохраняет строку.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Un obiect al clasei String reține un șir de caractere.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 26

Верно
Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Adevărat sau Fals?

Compilatorul Java ca rezultat nu crează un fișier executabil, dar așa numitul byte-cod.

В результате компилятор Java не создает исполняемый файл, но так называемый байт-код.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
☐ Неверно

Отзыв

Corect!

Правильный ответ: Верно

Вопрос **27**

Верно
Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Supraîncărcarea este o modalitate de implementarea a ... în Java.

Перегрузка - это способ реализации ... в Java.

Выберите один ответ:

- ☒ a. polimorfism / полиморфизм
☐ b. încapsulare / инкапсуляция
☐ c. abstractizare / абстракция
☐ d. moștenire / наследование

Отзыв

Правильный ответ: polimorfism / полиморфизм

Вопрос **28**

Верно
Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Moștenirea claselor neagă restricțiile impuse de modificatori.

Наследование классов отрицает ограничения, налагаемые модификаторами.

Выберите один ответ:

- ☐ Верно
- ☒ Неверно

Отзыв

Moștenirea claselor nu neagă restricțiile impuse de modificatori.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос **29**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Adevărat sau False? Правда или ложь?

Argumentul este variabila definită în metodă, care primește valoarea transmisă la apelul metodei.

Аргумент - это переменная, определенная в методе, которая получает значение, переданное при вызове метода.

Выберите один ответ:

- ☐ Верно
- ☒ Неверно

Отзыв

Corect.

Parametrul este variabila definită în metodă, care primește valoarea transmisă la apelul metodei.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос **30**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Adevărat sau Fals? Правда или ложь?

Codul sursă a programului Java este un fișier text obișnuit, care are în denumire extensia .class.

Исходный код программы Java представляет собой простой текстовый файл с расширением имени .class.

Выберите один ответ:

☐

Верно

☒

Неверно

Отзыв

Corect.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос **31**

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

În 1995 limbajul [пусто] se transformă în Java.

[пусто] reprezintă un tip special de aplicație Java destinat transiterii prin Internet și îndeplinirea automată într-un browser compatibil cu Java.

[пусто] Java ca rezultat nu crează un fișier executabil, dar așa numitul byte-cod.

JVM reprezintă un program executat pe un anumit sistem de operare și care oferă aplicațiilor [пусто] toate posibilitățile necesare.

[пусто] este un mic program, care se execută pe partea de server.

[JVM] [Compilatorul] [Constructorul] [Appletul] [C++] [JavaOak] [Servletul] [JDK]

Отзыв

Your answer is correct.

Верный ответ:

În 1995 limbajul [Oak] se transformă în Java.

[Appletul] reprezintă un tip special de aplicație Java destinat transiterii prin Internet și îndeplinirea automată într-un browser compatibil cu Java.

[Compilatorul] Java ca rezultat nu crează un fișier executabil, dar așa numitul byte-cod.

JVM reprezintă un program executat pe un anumit sistem de operare și care oferă aplicațiilor [Java] toate posibilitățile necesare.
[Servlet] este un mic program, care se execută pe partea de server.

Вопрос 32

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Clasa este un [пусто] pentru crearea obiectului, iar [пусто] este un exemplu de clasă.
Referința reprezintă [пусто] obiectului în memorie, rezervată cu [пусто] new.
Tipul de date, care este returnat de metodă, trebuie să fie [пусто] cu tipul de date indicat în metodă.

compatibil[funcție]tip de dateidentificabilăadresaoperatorul[metoda]șablonobiectul

ОТЗЫВ

Your answer is correct.

Верный ответ:

Clasa este un [șablon] pentru crearea obiectului, iar [obiectul] este un exemplu de clasă.

Referința reprezintă [adresa] obiectului în memorie, rezervată cu [operatorul] new.

Tipul de date, care este returnat de metodă, trebuie să fie [compatibil] cu tipul de date indicat în metodă.

Interfața ... permite de a accesa elementele colecției indiferent de tipul ei.

Интерфейс ... позволяет получить доступ к элементам коллекции независимо от ее типа.

Выберите один ответ:

- ☒ a. Iterator
- ☐ b. Loop
- ☐ c. for-each
- ☐ d. Flow

Отзыв

Правильный ответ: Iterator

Interfața Statement oferă metodele de bază pentru trimiterea de secvențe SQL către baza de date și obținerea rezultatelor.

Интерфейс Statement предоставляет основные методы для отправки SQL-последовательностей в базу данных и получения результатов.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

În Java nu toate excepțiile sunt reprezentate de clase separate.

В Java не все исключения являются отдельными классами.

Выберите один ответ:

- ☐ Верно
- ☒ Неверно

Отзыв

În Java toate excepțiile sunt reprezentate de clase separate.

Правильный ответ: Неверно

Care din următoarele componente NU există în JavaFX?

Какой из следующих компонентов НЕ существует в JavaFX?

Выберите один ответ:

- ☐ a. Container
- ☐ b. Charts
- ☐ c. Controls

- ☐ d. Shapes
- ☒ e. Grade

Отзыв

Правильный ответ: Grade

Care este analogul la ContentPane în Swing la JavaFX?

Что является аналогом ContentPane в Swing для JavaFX?

Выберите один ответ:

- ☒ a. Stage
- ☐ b. Spectacle
- ☐ c. Window
- ☐ d. Scene

Отзыв

Правильный ответ: Scene

Crearea unui obiect Statement se realizează prin intermediul metodei ...

Создание объекта Statement выполняется с помощью метода ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. Statement
- ☐ b. Connection
- ☐ c. create
- ☒ d. createStatement

Отзыв

Правильный ответ: createStatement

Metoda start din clasa Application este o metodă ...

Метод application в классе Application - это метод ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. finală / финальный
- ☐ b. statică / статический
- ☒ c. abstractă / абстрактный
- ☐ d. nu este indicat / не указано

Отзыв

Правильный ответ: abstractă / абстрактный

În Java fişierele sînt abordate pornind de la noţiunea de flux.

К файлам Java обращаются, исходя из понятия потока.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно

☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Prin flux vom înțelege o cale pe care o urmează datele pentru a ajunge de la sursă la destinație.

Под потоком мы понимаем путь, по которому следуют данные, чтобы добраться от источника к месту назначения.

Выберите один ответ:

☒ Верно

☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Clasa Application din JavaFX este o clasă ...

Класс Application в JavaFX - это класс ...

Выберите один ответ:

☐ a. statică / статический

☒ b. abstractă / абстрактный

☐ c. nu este indicat / не указано

☐ d. finală / финальный

Отзыв

Правильный ответ: abstractă / абстрактный

Primele instrumente de interfață grafică – Graphic User Interface (GUI) – a fost implementat în Java cu ajutorul bibliotecii Swing.

Первый графический интерфейс пользователя - Графический интерфейс пользователя (GUI) - был реализован на Java с использованием библиотеки Swing.

Выберите один ответ:

☐ Верно

☒ Неверно

Отзыв

Primele instrumente de interfață grafică – Graphic User Interface (GUI) – a fost implementat în Java cu ajutorul bibliotecii AWT (Abstract Window Toolkit).

Правильный ответ: Неверно

TreeMap este colecția care conține elementele ordonate crescător, așa ca în arborele de căutare.

TreeMap - это коллекция, которая содержит элементы в порядке возрастания, как в дереве поиска.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
☐ Неверно

ОтзЫв

TreeSet este colecția care conține elementele ordonate crescător, așa ca în arborele de căutare.

Правильный ответ: Неверно

Care din următoarele afirmații este greșită?

Какое из следующих утверждений неверно?

Выберите один ответ:

- ☒ a. În cadrul abordării FXML are loc separarea codului interfeței de logica funcționării aplicației. / В рамках подхода FXML код интерфейса отделен от логики работы приложения.
- ☐ b. În cadrul abordării FXML se interacționează cu JavaScript, CSS...
- ☐ c. În cadrul abordării FXML nu se lucrează deloc cu limbajul Java. / Подход FXML вообще не работает с языком Java.
- ☐ d. Pentru abordarea cu FXML este caracteristică concepția de MVC. / Концепция MVC характерна для подхода FXML.

ОтзЫв

Правильный ответ: În cadrul abordării FXML nu se lucrează deloc cu limbajul Java. / Подход FXML вообще не работает с языком Java.

Cum se numește redactorul vizual pentru proiectarea interfețelor grafice în format FXML?

Как называется визуальный редактор для проектирования графических интерфейсов в формате FXML?

Выберите один ответ:

- ☒ a. Scene Builder
- ☐ b. JavaFX Builder
- ☐ c. FXML Builder
- ☐ d. Scene Redactor

ОтзЫв

Правильный ответ: Scene Builder

Pentru a plasa o componentă trebuie să fie plasat cel puțin un container.

По крайней мере, один контейнер должен быть размещен для размещения компонента.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
☐ Неверно

ОтзЫв

Правильный ответ: Верно

În Java există posibilitatea ca o clasă să includă una sau mai multe clase.

В Java класс может включать один или несколько классов.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Toate clasele de excepții sunt descendenții clasei Throwable, care are 2 subclase:

Все классы исключений являются потомками класса Throwable, который имеет 2 подкласса:

Выберите один ответ:

- ☐ a. Error & Fault
☐ b. Exception & Fault
☐ c. Fault & Throw
☒ d. Exception & Error

Отзыв

Правильный ответ: Exception & Error

Metoda executeQuery returnează un obiect de tip ResultSet ce va conține sub o formă tabelară rezultatul interogării.

Метод executeQuery возвращает объект ResultSet, который будет содержать результат запроса в табличной форме.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Interfața Map conține clase care au colecții de elemente pereche: cheie+valoare (key+value).

Интерфейс Map содержит классы, которые имеют коллекции парных элементов: ключ + значение.

Выберите один ответ:

- ☐ Верно
☒ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

JavaFX Scene Builder este ...

JavaFX Scene Builder - это ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. un plug-in în cadrul unui mediu de programare. / плагин в среде программирования.
- ☐ b. parte a unui mediu de programare Java. / часть среды программирования Java.
- ☒ c. o aplicație separată și poate fi încorporată într-un mediu de programare. / отдельное приложение и может быть включено в среду программирования.
- ☐ d. o aplicație separată. / отдельное приложение.

Отзыв

Правильный ответ: o aplicație separată și poate fi încorporată într-un mediu de programare. / отдельное приложение и может быть включено в среду программирования.

Swing este o tehnologie mai nouă ca ...

Swing - это более новая технология, чем ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. JavaFX
- ☒ b. AWT
- ☐ c. alt răspuns.
- ☐ d. AWT și JavaFX

Отзыв

Правильный ответ: AWT

Toate clasele de excepții sunt descendentei clasei Exception.

Все классы исключений являются потомками класса Exception.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

Отзыв

Toate clasele de excepții sunt descendentei clasei Throwable.

Правильный ответ: Неверно

Dacă clasa internă este definită în limitele domeniului de vizibilitate a clasei ei devine membru clasei din care face parte.

Если внутренний класс определен в области видимости класса, он становится членом класса, к которому он принадлежит.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Ce reprezintă o scenă în JavaFX?

Что такое сцена в JavaFX?

Выберите один ответ:

- ☒ a. Un obiect special care include o componentă vizuală. / Специальный объект, который включает в себя визуальный компонент.
- ☐ b. O interfață specială care include o componentă vizuală. / Специальный интерфейс, который включает в себя визуальный компонент.
- ☐ c. altceva. / что-то другое.
- ☐ d. O clasă specială care include o componentă vizuală. / Специальный класс, который включает визуальный компонент.

Отзыв

Правильный ответ: Un obiect special care include o componentă vizuală.
/ Специальный объект, который включает в себя визуальный компонент.

Accesul la bază de date se face prin intermediul unui driver specific tipului respectiv de SGBD.

Доступ к базе данных осуществляется через драйвер, специфичный для соответствующего типа СУБД.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Clasa LinkedHashSet este folosită în acele condiții în care este nevoie de a ține minte ordinea în care au fost adăugate elementele la colecție.

Класс LinkedHashSet используется в тех условиях, когда необходимо запомнить порядок, в котором элементы были добавлены в коллекцию.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Dintr-o clasă interioară se pot accesa datele membru ale clasei care o conține.

Из внутреннего класса вы можете получить доступ к данным члена класса, который их содержит.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Metoda start din clasa Application este o metodă ...

Метод application в классе Application - это метод ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. nu este indicat / не указано
- ☐ b. finală / финальный
- ☐ c. statică / статический
- ☒ d. abstractă / абстрактный

Отзыв

Правильный ответ: abstractă / абстрактный

Cum se numește principalul container în JavaFX?

Как называется основной контейнер в JavaFX?

Выберите один ответ:

- ☐ a. Scene
- ☐ b. Spectacle
- ☒ c. Container
- ☐ d. Stage

Отзыв

Правильный ответ: Stage

Care abordare de scriere a aplicațiilor JavaFX este mai aproape de utilizarea Swing?

Какой подход к написанию приложений JavaFX ближе к использованию Swing?

Выберите один ответ:

- ☐ a. nu există nici o importanță. / нет значения.
- ☐ b. Scrierea cu FXML / Написание с FXML
- ☐ c. altă variantă. / другой вариант.
- ☒ d. Scrierea fără FXML / Написание без FXML

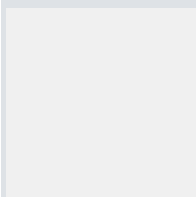
Отзыв

Правильный ответ: Scrierea fără FXML / Написание без FXML

Вопрос 6

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Prin excepție vom înțelege o situație nedorită în care poate ajunge un program în timpul rulării.

Под исключением мы подразумеваем нежелательную ситуацию, с которой может столкнуться программа.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

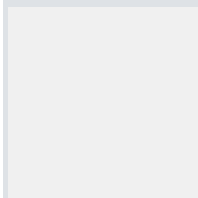
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 7

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Clasa FileOutputStream creează un flux de ieșire către un fișier al cărui nume este transmis ca parametru.

Класс FileOutputStream создает выходной поток для файла, имя которого передается в качестве параметра.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

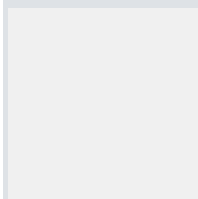
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 8

Неверно

Баллов: 0,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Obiectul care conține toate componentele interfeței grafice în JavaFX este...

Объект, который содержит все компоненты GUI в JavaFX, является ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. Scene
- ☐ b. Window
- ☒ c. Stage
- ☐ d. Container

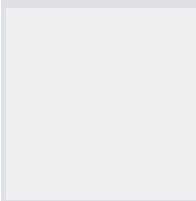
Отзыв

Правильный ответ: Scene

Вопрос 9

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

O realizare a interfeței Queue este clasa LinkedList.

Реализация интерфейса Queue - это класс LinkedList.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

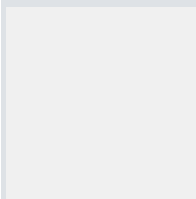
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 10

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Care din următoarele afirmații sunt corecte?

Какое из следующих утверждений является правильным?

Выберите один ответ:

- ☐ a. JavaFX este parte componentă a Swing. / JavaFX является частью Swing.
- ☐ b. Swing este parte componentă a JavaFX. / Swing является составной частью JavaFX.
- ☐ c. Swing este o substituție mai nouă a JavaFX. / Swing - это более новая замена JavaFX.
- ☒ d. JavaFX este o substituție mai nouă a Swing. / JavaFX - более новая замена Swing.

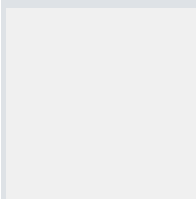
Отзыв

Правильный ответ: JavaFX este o substituție mai nouă a Swing. / JavaFX - более новая замена Swing.

Вопрос 11

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Care este analogul pentru JFrame din Swing în JavaFX?

Какой аналог для JFrame от Swing до JavaFX?

Выберите один ответ:

- ☒ a. Stage
- ☐ b. Window
- ☐ c. Scene
- ☐ d. Spectacle

Отзыв

Правильный ответ: Stage

Вопрос 12

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Interfața Statement oferă metodele de bază pentru trimiterea de secvențe SQL către baza de date și obținerea rezultatelor.

Интерфейс Statement предоставляет основные методы для отправки SQL-последовательностей в базу данных и получения результатов.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 13

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Care din următoarele reprezintă colecție cu elemente care pot să se repete?

Что из следующего представляет собой набор повторяющихся элементов?

Выберите один ответ:



a. TreeSet



b. TreeMap



c. ArrayList



d. Set

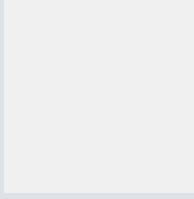
Отзыв

Правильный ответ: ArrayList

Вопрос 14

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Metoda executeQuery returnează un obiect de tip ...

Метод executeQuery возвращает объект типа ...

Выберите один ответ:

- ☒ a. ResultSet
- ☐ b. Integer
- ☐ c. Query
- ☐ d. int

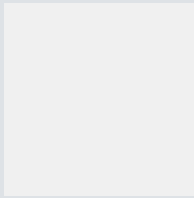
Отзыв

Правильный ответ: ResultSet

Вопрос 15

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Pentru a transforma un flux de octeți într-un flux de caractere, vom utiliza constructorul clasei InputStreamReader.

Чтобы превратить поток байтов в поток символов, мы будем использовать конструктор класса InputStreamReader.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

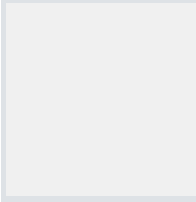
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 16

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

JDBC este o interfață standard SQL de acces la baze de date.

JDBC - это стандартный интерфейс доступа к базе данных SQL.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

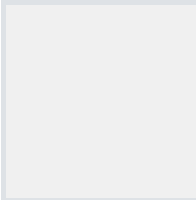
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 17

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Accesul la bază de date se face prin intermediul unui driver specific tipului respectiv de SGBD.

Доступ к базе данных осуществляется через драйвер, специфичный для соответствующего типа СУБД.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

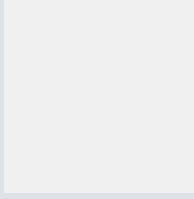
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 18

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Containerul este o componentă specială pentru a conține alte componente.

Контейнер - это специальный компонент, содержащий другие компоненты.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

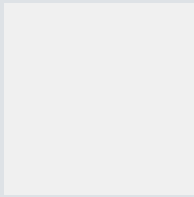
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 19

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Logica și interfața sunt separate în Swing.

Логика и интерфейс разделены в Swing.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 20

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Swing este o tehnologie mai nouă ca ...

Swing - это более новая технология, чем ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. JavaFX
- ☒ b. AWT
- ☐ c. AWT și JavaFX
- ☐ d. alt răspuns.

Отзыв

Правильный ответ: AWT

Вопрос 21

Неверно

Баллов: 0,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Ce reprezintă SceneGraph?

Что такое SceneGraph?

Выберите один ответ:

- ☐ a. Obiect / объект
- ☐ b. Clasă / класс
- ☐ c. noțiune / понятие
- ☒ d. Interfață / интерфейс

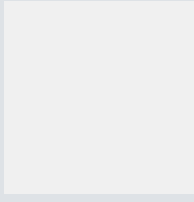
Отзыв

Правильный ответ: noțiune / понятие

Вопрос 22

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Care este analogul clasei Stage din JavaFX în Swing?

Что является аналогом класса JavaFX Stage в Swing?

Выберите один ответ:

- ☒ a. JFrame
- ☐ b. JWindow
- ☐ c. JBorder
- ☐ d. nu există analogii.

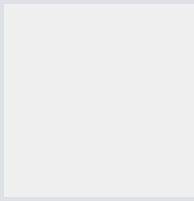
Отзыв

Правильный ответ: JFrame

Вопрос 23

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

În cazul împărțirii la 0 (zero) pentru tipuri întregi, se returnează un obiect al clasei ...

В случае деления на 0 (ноль) для целочисленных типов возвращается объект класса ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. Error
- ☒ b. ArithmeticException
- ☐ c. IllegalStateException



d. ArrayIndexOutOfBoundsException

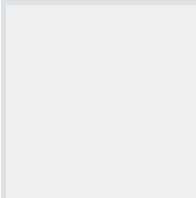
ОтзЫв

Правильный ответ: ArithmeticException

Вопрос 24

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Clasa interioară poate exista fără clasa în care se conține.

Внутренний класс может существовать без класса, в котором он содержится.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

ОтзЫв

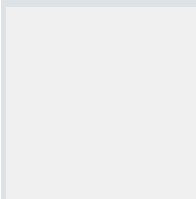
Clasa interioară nu poate exista fără clasa în care se conține.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 25

Неверно

Баллов: 0,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Excepțiile pot fi generate manual cu ajutorul cuvântului throws.

Исключения могут быть сгенерированы вручную, используя слово throws.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

ОтзЫв

Excepțiile pot fi generate manual cu ajutorul cuvântului throw.

Правильный ответ: Неверно

Metoda executeQuery returnează un obiect de tip ...

Метод executeQuery возвращает объект типа ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. int
- ☐ b. Integer
- ☐ c. Query
- ☒ d. ResultSet

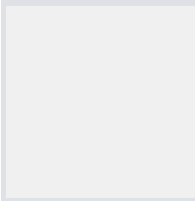
Отзыв

Правильный ответ: ResultSet

Вопрос 2

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Clasa Application din JavaFX este o clasă ...

Класс Application в JavaFX - это класс ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. statică / статический
- ☐ b. finală / финальный
- ☐ c. nu este indicat / не указано
- ☒ d. abstractă / абстрактный

Отзыв

Правильный ответ: abstractă / абстрактный

Вопрос 3

Неверно

Баллов: 0,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Care abordare de scriere a aplicațiilor JavaFX este mai aproape de utilizarea Swing?
Какой подход к написанию приложений JavaFX ближе к использованию Swing?
Выберите один ответ:

- ☒ a. Scrierea cu FXML / Написание с FXML
- ☐ b. altă variantă. / другой вариант.
- ☐ c. Scrierea fără FXML / Написание без FXML
- ☐ d. nu există nici o importanță. / нет значения.

ОтзЫв

Правильный ответ: Scrierea fără FXML / Написание без FXML

Вопрос 4

Неверно

Баллов: 0,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Excepțiile pot fi generate manual cu ajutorul cuvântului throws.
Исключения могут быть сгенерированы вручную, используя слово throws.
Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

ОтзЫв

Excepțiile pot fi generate manual cu ajutorul cuvântului throw.
Правильный ответ: Неверно

Вопрос 5

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

În cazul împărțirii la 0 (zero) pentru tipuri întregi, se returnează un obiect al clasei ...
В случае деления на 0 (ноль) для целочисленных типов возвращается объект класса ...

Выберите один ответ:

- ☒ a. ArithmeticException
- ☐ b. IllegalStateException
- ☐ c. ArrayIndexOutOfBoundsException
- ☐ d. Error

Отзыв

Правильный ответ: ArithmeticException

Вопрос 6

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Clasa LinkedHashMap este folosită în acele condiții în care este nevoie de a ține minte ordinea în care au fost adăugate elementele la colecție.

Класс LinkedHashMap используется в тех условиях, когда необходимо запомнить порядок, в котором элементы были добавлены в коллекцию.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

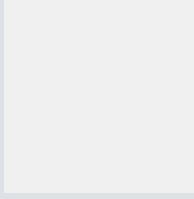
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 7

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

JDBC este o interfață standard SQL de acces la baze de date.

JDBC - это стандартный интерфейс доступа к базе данных SQL.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

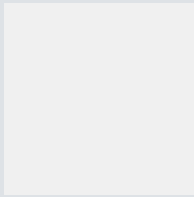
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 8

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Toate clasele de excepții sunt descendenții clasei Exception.

Все классы исключений являются потомками класса Exception.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

Toate clasele de excepții sunt descendenții clasei Throwable.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 9

Неверно

Баллов: 0,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Obiectul care conține toate componentele interfeței grafice în JavaFX este...

Объект, который содержит все компоненты GUI в JavaFX, является ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. Container
- ☐ b. Scene
- ☒ c. Window
- ☐ d. Stage

Отзыв

Правильный ответ: Scene

Вопрос 10

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

Отметить вопрос

Текст вопроса

Accesul la bază de date se face prin intermediul unui driver specific tipului respectiv de SGBD.

Доступ к базе данных осуществляется через драйвер, специфичный для соответствующего типа СУБД.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

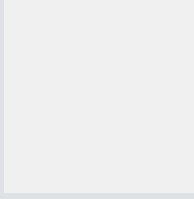
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 11

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Care din următoarele reprezintă colecție cu elemente care pot să se repete?

Что из следующего представляет собой набор повторяющихся элементов?

Выберите один ответ:

- ☒ a. ArrayList
- ☐ b. TreeSet
- ☐ c. Set
- ☐ d. TreeMap

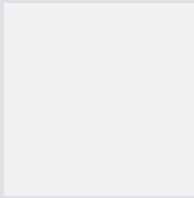
Отзыв

Правильный ответ: ArrayList

Вопрос 12

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Care din următoarele afirmații sunt corecte?

Какое из следующих утверждений является правильным?

Выберите один ответ:

- ☒ a. JavaFX este o substituție mai nouă a Swing. / JavaFX - более новая замена Swing.
- ☐ b. Swing este o substituție mai nouă a JavaFX. / Swing - это более новая замена JavaFX.
- ☐ c. Swing este parte componentă a JavaFX. / Swing является составной частью JavaFX.
- ☐ d. JavaFX este parte componentă a Swing. / JavaFX является частью Swing.

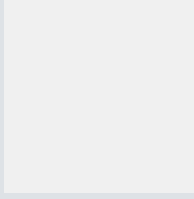
Отзыв

Правильный ответ: JavaFX este o substituție mai nouă a Swing. / JavaFX - более новая замена Swing.

Вопрос 13

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Logica și interfața sunt separate în Swing.

Логика и интерфейс разделены в Swing.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

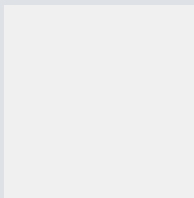
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 14

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Clasa interioară poate exista fără clasa în care se conține.

Внутренний класс может существовать без класса, в котором он содержится.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

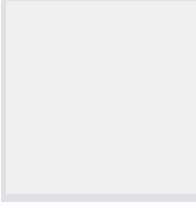
Clasa interioară nu poate exista fără clasa în care se conține.

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 15

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Dacă clasa internă este definită în limitele domeniului de vizibilitate a clasei ei devine membru clasei din care face parte.

Если внутренний класс определен в области видимости класса, он становится членом класса, к которому он принадлежит.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

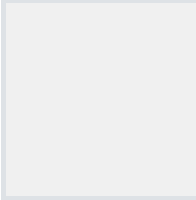
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 16

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Cum se numește redactorul vizual pentru proiectarea interfețelor grafice în format FXML?

Как называется визуальный редактор для проектирования графических интерфейсов в формате FXML?

Выберите один ответ:



a. Scene Builder



b. Scene Redactor



c. FXML Builder



d. JavaFX Builder

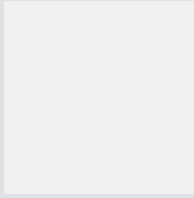
Отзыв

Правильный ответ: Scene Builder

Вопрос 17

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Prin flux vom înțelege o cale pe care o urmează datele pentru a ajunge de la sursă la destinație.

Под потоком мы понимаем путь, по которому следуют данные, чтобы добраться от источника к месту назначения.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

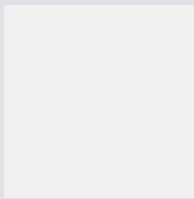
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 18

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Primele instrumente de interfață grafică – Graphic User Interface (GUI) – a fost implementat în Java cu ajutorul bibliotecii Swing.

Первый графический интерфейс пользователя - Графический интерфейс пользователя (GUI) - был реализован на Java с использованием библиотеки Swing.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

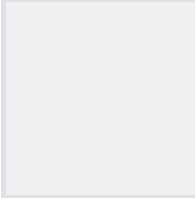
Primele instrumente de interfață grafică – Graphic User Interface (GUI) – a fost implementat în Java cu ajutorul bibliotecii AWT (Abstract Window Toolkit).

Правильный ответ: Неверно

Вопрос 19

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Care din următoarele componente NU există în JavaFX?

Какой из следующих компонентов НЕ существует в JavaFX?

Выберите один ответ:

- ☒ a. Grade
- ☐ b. Container
- ☐ c. Shapes
- ☐ d. Charts
- ☐ e. Controls

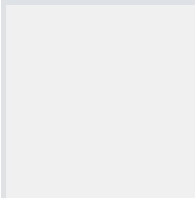
Отзыв

Правильный ответ: Grade

Вопрос 20

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Care este analogul clasei Stage din JavaFX în Swing?

Что является аналогом класса JavaFX Stage в Swing?

Выберите один ответ:

- ☒ a. JFrame
- ☐ b. JWindow
- ☐ c. nu există analogii.
- ☐ d. JBorder

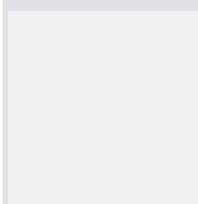
Отзыв

Правильный ответ: JFrame

Вопрос 21

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

În Java fişierele sînt abordate pornind de la noţiunea de flux.

К файлам Java обращаются, исходя из понятия потока.

Выберите один ответ:

- ☒ Верно
- ☐ Неверно

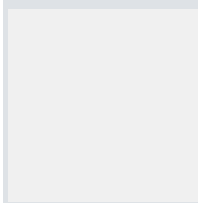
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 22

Частично правильный

Баллов: 0,50 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

JavaFX Scene Builder este ...

JavaFX Scene Builder - это ...

Выберите один ответ:

- ☐ a. parte a unui mediu de programare Java. / часть среды программирования Java.

- ☐ b. o aplicație separată și poate fi încorporată într-un mediu de programare. / отдельное приложение и может быть включено в среду программирования.
- ☐ c. un plug-in în cadrul unui mediu de programare. / плагин в среде программирования.
- ☒ d. o aplicație separată. / отдельное приложение.

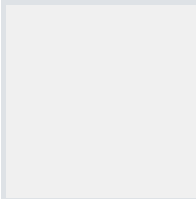
Отзыв

Правильный ответ: o aplicație separată și poate fi încorporată într-un mediu de programare. / отдельное приложение и может быть включено в среду программирования.

Вопрос 23

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Care este analogul la ContentPane în Swing la JavaFX?

Что является аналогом ContentPane в Swing для JavaFX?

Выберите один ответ:

- ☐ a. Stage
- ☒ b. Scene
- ☐ c. Spectacle
- ☐ d. Window

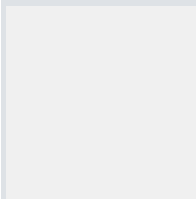
Отзыв

Правильный ответ: Scene

Вопрос 24

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

Metoda executeQuery returnează un obiect de tip ResultSet ce va conține sub o formă tabelară rezultatul interogării.

Метод executeQuery возвращает объект ResultSet, который будет содержать результат запроса в табличной форме.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

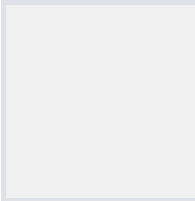
Отзыв

Правильный ответ: Верно

Вопрос 25

Неверно

Баллов: 0,00 из 1,00



Отметить вопрос

Текст вопроса

TreeMap este colecția care conține elementele ordonate crescător, așa ca în arborele de căutare.

TreeMap - это коллекция, которая содержит элементы в порядке возрастания, как в дереве поиска.

Выберите один ответ:



Верно



Неверно

Отзыв

TreeSet este colecția care conține elementele ordonate crescător, așa ca în arborele de căutare.

Правильный ответ: Неверно