TEST 15-05-19

יהונתן ישראל

חלק 1

1 - BULDOG יורש מ DOG SIAMICAT יורש מ CAT SIAMICAT/BULDOG/CAT / BIRD / DOG יורשים מ ANIMAL

1.2- כדאי להפוך את מחלקת ANIMEL ל אבסטרקטית מהסיבה שכל החיות יורשות מהמחלקה ANIMAL גם בולדוג וגם חתול סיאמי יורשות ממחלקת ANIMAL וכדי שזה יהיה יותר מסודר בתוכנית כדאי להפוך את המחלקה לאבסטרקטית.

2- לא ניתן לרשת יותר ממחלקה אחת מכיוון שkt נדע איזה פונקציה שייכת הירושה

3- כן ניתן לרשת יותר מאינטרפייס אחד .

4- לא

5 – כן

6- לא

7- כן . לא ניתן לכתוב modifier access ב אינטרפייס.

8- PRIVATE (SAME ASSEMBLY) – SAME CLASS

PROTECTED (SAME ASSEMBLY) – SAME CLASS AND DERIVED CLASS. (DIFFERENT ASSEMBLY) – DERIVED CLASS.

INTERNAL (SAME ASSEMBLY) – SAME CLASS . DERIVED CLASS . OTHER CLASS.

PUBLIC IS FINE BY ALL ASSEMBLYS.

9- לא חובה לממש אותה בבנים היורשים.

לא חובה לממש את כל הפונקציות האבסטרקטיות המופיעות בקוד.

10.1- זה OVERLOAD מכיוון virtual זה פונקציה שנותת מענה זמני ולא משנה את הקוד.

10.2- זה OVERRIDE מהסיבה שלא יכולות להיות 2 פונקציות מאותו השם.

10.3 – זה OVERLOAD מהסיבה שזה אותו הCLASS רשום פעמים אך הנתונים הנשאלים שונים ואם השאלות הנשאלות שונות בפונקציות אלו אז אין סיבה להריץ את שתי הקומפילציות בו זמנית ואין OVERRIDE

11- READONLY

12- READONLY

13- מחלקה סטטית לא יכולה להריץ מופע ויכולה רק להיות כ ירושה

מחלקה לא סטטית אשר מכילה שדות סטטים יכולה להריץ מופע ולא כל השדות יהיו בשימוש

14- מופעל הבנאי הסטטי כאשר יורשים ממחלקה סטטית . בבנאי כדאי לכתוב CTOR ריק או CTOR אשר ידע להריץ את הנתונים שיש במחלקה ה סטטית

15- public string MyName { get; set; }

16- כדאי להשתמש ב PROPERTY בשביל להמנע משגיעת קוד ומכתיבת קוד ארוך . זה יותר מסודר בעין ולאדם אשר קורא את הקוד .

ניתן לעשות SET PRIVATE AND GET PUBLIC ולהפך

17- יפרק את הקוד ויכניס את ה PROPERTY ל SET . GET

18- לפרק את הקוד בעזרת ILDASM לחבר אותו בעזרת ILASM

19-

20- מכיוון שלא אמרתי לאופרטור למחוק את האופרטור הקודם ואולי יש בוא עוד שימוש בעתיד.

21- TOSTRING – זה פוקנציית override

Gettype - זה פונקציה אשר מראה לי איזה סוג הקובץ שרשמתי (האם הוא סטרינג או אינט .....)

EQUALS – פונקציה אשר משווה

GETHASHCODE – פונקציה אשר מפרקת את הקוד הרשום.

22 – לא רוצים לשנות את GETTYPE מהסיבה שלא רוצים לשנות את התוצאה הסופית שנותנת הפונקציה

23- מחלקת ICOMPARABLE

24- ICOMPARER

25- כן במידה וה CATCH מוגדר . והFINALLY תמיד יבוצע.

חלק 2

1 – הצופן הוא 18618181.8181818

2- נמצא בגיט

3- נמצא בגיט

חלק 3

1. STORED PROCEDURE זה פונקציה שנועדה למימוש בבסיס הנתונים מכיוון שהיא:

בטוחה . שומר קוד מקומפל . מהיר יותר . שקוף ללקוח כל הפעולות בקוד.

1. APP.CONFIG - ניתן לשנות או לעדכן את ה connection string בלי להריץ מחדש.
2. SQLITE
3. FIREBASE
4. MSSQL
5. FIREBASE
6. 1:1 = כל לקוח יכול לקבל פריט אחד וכל פריט אחד יכול לקבל לקוח אחד

N:1 = לכל לקוח יש ספר פריטים וכל הפריטים נמצאים רק אצל לקוח אחד

N:M = לכל לקוח יש מספר פריטים ולכל פריט יש מספר לקוחות (אין הגבלה של פריטים ללקוח אחד או אין הגבלה למספר לקוחות לפריט )

8: INNER JOIN

9-LEFT JOIN

10-FULL OUTER JOIN

11-RIGHT JOIN

12- cross join

13-POCO זה למטרת שימור מידע או לשמירת מידע . אתה רושם קוד שמשווה ולא משווה בין הפונקציות וכך זה מסדר לך אותם בצורה שאתה יודע אם הפונקציות שוות או לאן כל פונקצייה שייכת ומה המטרה שלה

14-מחלקת DAO ניגשת לנתונים . שולפת את הנתונים ומחזירה אותם כ LIST (DAO משמש ל SQL)