Jaké druhy komentářů jsou v následujícím kódů?<br />

/\*\*

\* Hlavní třída programu.

\*/

public class Hlavni {

public static void main( String[] args ) {

/\* vytiskne odpověď \*/

System.out.println( 42 ); // odpověď je 42

}

}

:c1 jednořádková

:c2 výceřádkový

:c3 dokumentační

:c4 kompilační

:c1:c2:c3 ok ex

--

Číslo 256 457 můžeme uložit do datových typů

:c1 byte

:c2 short

:c3 int

:c4 long

:c3:c4 ok ex

--

Úkolem Java Virtual Machine je

:r1 Poskytovat programům vždy stejné prostředí

:r2 Kompilace kódu

:r3 GUI pro tvorbu programu

:r1 ok

--

Číslo 315 můžeme uložit do datových typů

:c1 byte

:c2 short

:c3 int

:c4 long

:c2:c3:c4 ok ex

--

Číslo 2,6 můžeme uložit do datových typů

:c1 int

:c2 long

:c3 float

:c4 double

:c3:c4 ok ex

--

Jakiu hodnotu bude mít proměnná c

int a = 5;

int b = 6;

boolean c = a&lt;=b;

:c1 true

:c2 false

:c3 chyba

:c1 ok ex

--

Jakou hodnotu bude mít řetězec s

int x = 82;

String s = "Vaše hmotnost je: " + x + " Kg";

:c1 "Vaše hmotnost je: " + x + "Kg"

:c2 Vaše hmotnost je: 42 Kg

:c3 42

:c4 chyba

:c2 ok ex

--

Jakou hodnotu bude mít řetězec s3?<br />

String s1 = "jdk", s2 = "7.0";

String s3 = s1 + s2;

:c1 s1 + s2

:c2 jdk7.0

:c3 jdk

:c4 7.0

:c2 ok ex

--

Pro jednořádkový komentář používáme znaky

:c1 ++

:c2 //

:c3 --

:c4 \*\*

:c2 ok ex

--

Co bude výstupem:

int m = 6;

System.out.printf( "Slon africký váží %d tun", m );

:r1 Slon africký váží %d tun

:r2 Slon africký váží 6d tun

:r3 Slon africký váží 6 tun

:r4 Chyba

:r3 ok

--

Jakou hodnotu bude mít proměnná y?<br />

int x = 1;

int y = x++;

:r1 0

:r2 1

:r3 2

:r4 3

:r2 ok

--

Hodnota a bude:<br />

int x=0;<br />

int y=5;<br />

boolean a = x == 0 &amp;&amp; y &lt;= 0;<br />

:r1 false

:r2 true

:r3 chyba

:r1 ok

--

Hodnota a bude:<br />

int x=0;<br />

int y=5;<br />

boolean a = x == 0 || y &lt;= 0;<br />

:r1 true

:r2 false

:r3 chyba

:r1 ok

--

Hodnota x bude<br />

<br />

int x=24;<br />

x /= 2;<br />

:r1 24

:r2 2

:r3 12

:r4 chyba

:r3 ok

--

Hodnota y bude:<br />

int x = 5;<br />

int y = x + ++x;

:r1 9

:r2 10

:r3 11

:r4 12

:r3 ok

--

Vypíše se:<br />

int mesic =3; <br />

boolean jeMaj = (mesic == 5);

if( jeMaj ) {

System.out.println( "je lásky čas" );

}<br />

else {<br />

System.out.println( "neni maj" )<br />

}

:r1 je lásky čas

:r2 neni maj

:r3 true

:r4 false

:r2 ok

--

Tento cyklus proběhne:<br />

<br />

int x = 5;<br />

while( x &gt;= 0 ) { <br />

System.out.println( x );<br />

x --;<br />

}

:r1 ani jednou

:r2 2x

:r3 3x

:r4 4x

:r5 5x

:r6 6x

:r6 ok

--

Tento cyklus proběhne<br />

int x = 5;<br />

do {<br />

System.out.println( x );

x --;

} while (x &lt; 0);

:r1 nekonečně mnohokrát

:r2 0x

:r3 1x

:r4 2x

:r5 5x

:r1 ok

--

Kolikrát proběhne tento cyklus:

for( int a = 1; a &lt; 4; a++ ) {

System.out.println( a );

}

:r1 0x

:r2 1x

:r3 2x

:r4 3x

:r5 4x

:r6 nekonečně krát

:r4 ok

--

Kolikrát proběhne tento cyklus:

int s = 99;

while( s &gt; 0 ) {

if( s%10 == 0 ) {

break;

}

s = s-1;

System.out.println( s );

}

:n

:n="9" ok

--

K čemu slouží dědičnost

:c1 koncové (final) metody rozřiřovaná třída zdědí, ale nemůže je překrýt.

:c2 Rodičovská třída dědí všechny metody mateřské třídy

:c3 Rozšiřovaná třída zdědí všechny nesoukromé metody a třídní proměnné předka

:c4 K utváření hierarchie tříd

:c1:c3:c4 ok ex

--

K čemu slouží metody

:r1 K matematickým výpočtům

:r2 Ke statistickým výpočtům

:r3 K několikerému používání stejné posloupnosti příkazů

:r4 K tvorbě objektů

:r3 ok

--

K čemu může sloužit return u metod

:c1 Okamžité ukončení metody

:c2 Vrátí na začítek kódu

:c3 Vrátí hodnotu

:c4 Vrátí na začátek metody

:c1:c3 ok ex

--

Jakou hodnotu bude mít prvek pole s indexem 3?

int[] p = new int[10];

for( int i = 0; i &lt; p.length; i++ ) {

p[i] = i+2;

}

:c1 3

:c2 4

:c3 5

:c4 6

:c3 ok ex

--

Jakou hodnotu bude mít prvek s indexem 3?

int[]cisla = { 3, 5, 6, 7};

:c1 3

:c2 5

:c3 6

:c4 7

:c4 ok ex

--

Jakou hodnotu bude mít prvek s indexem p[2][3]

int[][] p = new int[4][4];

for( int i = 0; i &lt; p.length; i++ ) {

for( int j = 0; j &lt; p.length; j++ ) {

p[i][j] = j;

}

}

:c1 1

:c2 2

:c3 3

:c4 4

:c3 ok ex

--

K čemu mohou sloužit třídy

:c1 K tvorbě instancí

:c2 K tvorbě objektů

:c3 Dědičnost

:c4 K definici pole

:c1:c2:c3 ok ex

--

Pokud použijem u třídy specifikátor přístupu protectec. Jaké třídy budou moci přistupovat k opracím a proměnným?

:c1 jakékoliv třídy

:c2 Přístup pouze z dané třídy

:c3 Mohou přistupovat třídy stejného balíku, případně z potomka třídy kdekoliv

:c4 Z kterékoliv třídy stejného balíku

:c3 ok ex

--

K čemu slouží konstruktory

:c1 zadání hodnot instanci třídy

:c2 Konstruuje třídu

:c3 spouští instanci třídy

:c4 Z jedné indstance implicitně vytváří jinou instanci třídy

:c1 ok ex

--

Kolik metod (nezděděných) bude mít k dispozici objekt zaměstnanec?

class Zamestnanec {

public Zamestnanec(int vek, int plat) {

this.vek = vek;

this.plat = plat;

}

protected int vek = 1;

public int vratVek() { return vek; }

public void nastavVek(int vek) { this.vek = vek; }

protected int plat = 1;

public int vratPlat() { return plat; }

public void nastavPlat(int plat) { this.plat = plat; }

public void predstavSe(){

System.out.println("Muj vek a plat jsou " + vek+"let "+plat+"Korun");

}

public static void main(String[] args) {

Zamestnanec zamestnanec = new Zamestnanec(30,100);

}

}

:r1 1

:r2 2

:r3 3

:r4 4

:r5 5

:r5 ok

--

What kind of comments are in the following codes?

/\*\*

\* Main program class.

\*/

public class Main {

public static void main( String[] args ) {

/\* Prints the answer \*/

System.out.println( 42 ); // answer is 42

}

}

:c1 one line

:c2 Multiline

:c3 Documentation

:c4 Compilation

:c1:c2:c3 ok ex

--

256 457 can be stored in data types

:c1 byte

:c2 short

:c3 int

:c4 long

:c3:c4 ok ex

--

The Java Virtual Machine task is :

:r1 Provide programs always the same environment

:r2 Compile code

:r3 GUI for creating a program

:r1 ok

--

The number 315 can be stored in data types

:c1 byte

:c2 short

:c3 int

:c4 long

:c2:c3:c4 ok ex

--

Číslo 2,6 můžeme uložit do datových typů

:c1 int

:c2 long

:c3 float

:c4 double

:c3:c4 ok ex

--

Číslo 256 457 můžeme uložit do datových typů

:c1 byte

:c2 short

:c3 int

:c4 long

:c3:c4 ok ex

--

String s3 = s1 + s2;

:c1 s1 + s2

:c2 jdk7.0

:c3 jdk

:c4 7.0

:c2 ok ex

--

boolean c = a&lt;=b;

:c1 true

:c2 false

:c3 chyba

:c1 ok ex

--

int y = x++;

:r1 0

:r2 1

:r3 2

:r4 3

:r2 ok

--

Hodnota x bude

int x=24;

x /= 2;

:r1 24

:r2 2

:r3 12

:r4 chyba

:r3 ok

--

Tento cyklus proběhne:

int x = 5;

while( x &gt;= 0 ) {

System.out.println( x );

x --;

}

:r1 ani jednou

:r2 2x

:r3 3x

:r4 4x

:r5 5x

:r6 6x

:r6 ok

--

Kolikrát proběhne tento cyklus:

int s = 99;

while( s &gt; 0 ) {

if( s%10 == 0 ) {

break;

}

s = s-1;

System.out.println( s );

}

:n

:n="9" ok

--

K čemu slouží dědičnost

:c1 koncové (final) metody rozřiřovaná třída zdědí, ale nemůže je překrýt.

:c2 Rodičovská třída dědí všechny metody mateřské třídy

:c3 Rozšiřovaná třída zdědí všechny nesoukromé metody a třídní proměnné předka

:c4 K utváření hierarchie tříd

:c1:c3:c4 ok ex

--

K čemu slouží metody

:r1 K matematickým výpočtům

:r2 Ke statistickým výpočtům

:r3 K několikerému používání stejné posloupnosti příkazů

:r4 K tvorbě objektů

:r3 ok

--

K čemu může sloužit return u metod

:c1 Okamžité ukončení metody

:c2 Vrátí na začátek kódu

:c3 Vrátí hodnotu

:c4 Vrátí na začátek metody

:c1:c3 ok ex