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