

Welche Arten von Kommentaren sind in den folgenden Codes enthalten?

```
/**
```

```
* Hauptprogrammklasse.
```

```
*/
```

```
public class Main {
```

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

```
        /* druckt Antwort */
```

```
        System.out.println (42); // die antwort ist 42
```

```
    }
```

```
}
```

: c1 einzelne Zeile

: c2 mehrzeilig

: c3 Dokumentation

: C4-Kompilierung

: c1: c2: c3

--

Die Nummer 256 457 kann in Datentypen gespeichert werden

:c1 byte

:c2 short

:c3 int

:c4 long

:c3:c4 ok ex

--

Die Aufgabe der Java Virtual Machine ist

: r1 Programme mit derselben Umgebung bereitstellen

: r2 Code kompilieren

: r3 GUI für die Programmerstellung

:r1 ok

--

Die Nummer 315 kann in Datentypen gespeichert werden

:c1 byte

:c2 short

:c3 int

:c4 long

:c2:c3:c4 ok ex

--

Die Nummer 2.6 kann in Datentypen gespeichert werden

:c1 int

:c2 long

:c3 float

:c4 double

:c3:c4 ok ex

--

Was ist der Wert von Variable c int a = 5;

int b = 6;

boolean c = a<=b;

:c1 true

:c2 false

:c3 chyba

:c1 ok ex

--

Was ist der Wert von s

```
int x = 82;
```

```
String s = "Ihr Gewicht ist:" + x + "Kg";
```

: c1 "Ihr Gewicht ist:" + x + "Kg"

: c2 Ihr Gewicht beträgt: 42 kg

: c3 42

: c4 Fehler

:c2 ok ex

--

Welchen Wert wird S3 haben?

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

```
String s3 = s1 + s2;
```

:c1 s1 + s2

:c2 jdk7.0

:c3 jdk

:c4 7.0

:c2 ok ex

--

Wir verwenden Zeichen für einen einzeiligen Kommentar

:c1 ++

:c2 //

:c3 --

:c4 **

:c2 ok ex

--

Was wird die Ausgabe sein:int m = 6;

```
System.out.printf( " Afrikanischer Elefant wiegt% d Tonnen ", m);
```

: r1 Der afrikanische Elefant wiegt% d Tonnen

: r2 afrikanischer Elefant wiegt 6d Tonnen

: R3 Afrikanischer Elefant wiegt 6 Tonnen

: r4 Fehler

: r3 ok

-

Was ist der Wert von y?

```
int x = 1;
```

```
int y = x++;
```

:r1 0

:r2 1

:r3 2

:r4 3

:r2 ok

--

Wert a wird sein:

```
int x=0;
```

```
int y=5;
```

```
boolean a = x == 0 && y <= 0;
```

:r1 false

:r2 true

:r3 chyba

:r1 ok

--

Wert a wird sein:

```
int x=0;
```

```
int y=5;
```

```
boolean a = x == 0 || y <= 0;
```

:r1 true

:r2 false

:r3 chyba

:r1 ok

--

Wert x wird sein:

```
int x=24;
```

```
x /= 2;
```

:r1 24

:r2 2

:r3 12

:r4 chyba

:r3 ok

--

Wert y wird sein:

```
int x = 5;
```

```
int y = x + ++x;
```

:r1 9

:r2 10

:r3 11

:r4 12

:r3 ok

--

Liste:

```
int month = 3;
```

```
Boolescher Wert ist My = (month == 5);
```

```
if (isYou) {
```

```
    System.out.println ("ist Liebeszeit");
```

```
    }  
else {  
    System.out.println( " neni maj ")  
}
```

: r1 ist Liebeszeit

: r2 neni maj

: r3 wahr

: r4 falsch

: r2 ok

--

Dieser Zyklus wird sein:

```
int x = 5;
```

```
while( x >= 0 ) {
```

```
    System.out.println( x );
```

```
    x --;
```

```
}
```

:r1 nicht einmal

:r2 2x

:r3 3x

:r4 4x

:r5 5x

:r6 6x

:r6 ok

--

Dieser Zyklus wird sein:

```
int x = 5;
```

```
do {
```

```
    System.out.println( x );
```

```
    x --;
```

```
} while ( x > 0 );
```

:r1 unendlich oft

```
:r2 0x
:r3 1x
:r4 2x
:r5 5x
:r1 ok
```

--

Wie oft wird dieser Zyklus ausgeführt:

```
for( int a = 1; a <= 4; a++ ) {
    System.out.println( a );
}
```

```
:r1 0x
:r2 1x
:r3 2x
:r4 3x
:r5 4x
:r6 unendlich oft
:r4 ok
```

--

Wie oft wird dieser Zyklus ausgeführt:

```
int s = 99;
while( s > 0 ) {
    if( s%10 == 0 ) {
        break;
    }
    s = s-1;
    System.out.println( s );
}
```

```
:n
```

```
:n="9" ok
```

--

Wofür wird Vererbung verwendet?

: c1 Die endgültigen Methoden erben die fragmentierte Klasse, können sie jedoch nicht überlappen.

: c2 Die übergeordnete Klasse erbt alle Methoden der übergeordneten Klasse

: c3 Die erweiterte Klasse erbt alle nicht privaten Methoden und Klassenvariablen des Vorfahren

: c4 So erstellen Sie eine Klassenhierarchie

: c1: c3: c3 ok ex

-

Wofür werden Methoden angewendet?

: r1 Mathematische Berechnungen

: r2 Für statistische Berechnungen

: r3 Dieselbe Befehlsfolge mehrmals verwenden

: r4 Objekte erstellen

: r3 ok

--

Was kann eine Rückgabe für Methoden tun?

: c1 Sofortige Beendigung der Methode

: c2 Kehrt zum Anfang des Codes zurück

: c3 Gibt den Wert zurück

: c4 Kehrt zum Anfang der Methode zurück

: c3: c3 ok ex

-

Was ist der Wert eines Array-Elements mit Index 3?

```
int[] p = new int[10];
```

```
    for( int i = 0; i < p.length; i++ ) {
```

```
        p[i] = i+2;
```

```
    }
```

:c1 3

:c2 4

:c3 5

:c4 6

:c3 ok ex

--

Was ist der Wert eines Array-Elements mit Index 3?

```
int[] c1 = { 3, 5, 6, 7};
```

:c1 3

:c2 5

:c3 6

:c4 7

:c4 ok ex

--

Was ist der Wert eines Array-Elements mit Index

p[2][3]

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

```
for( int i = 0; i < p.length; i++ ) {
```

```
    for( int j = 0; j < p.length; j++ ) {
```

```
        p[i][j] = j;
```

```
    }
```

```
}
```

:c1 1

:c2 2

:c3 3

:c4 4

:c3 ok ex

--

Was Klassen können

: c1 Zum Beispiel Erstellung

: c2 Objekte erstellen

: c3 Vererbung

: c4 Um ein Feld zu definieren

: c1: c2: c3--

Wenn ich den Protectec Access Specifier für die Klasse benutze. Welche Klassen können auf Behandlungen und Variablen zugreifen?

: c1 jede Klasse

: c2 Zugriff nur von dieser Klasse

: c3 Sie können auf Klassen desselben Pakets oder von einem untergeordneten Element der Klasse aus zugreifen

: c4 Aus einer beliebigen Klasse desselben Pakets

c3 ok ex

-

Was Konstrukteure tun

: c1 Werte für eine Instanz der Klasse eingeben

: c2 Erstellt eine Klasse

: c3 löst eine Klasseninstanz aus

: c4 Erstellt standardmäßig eine weitere Instanz einer Klasse

c1 ok ex

--

Wie viele Methoden (nicht vererbt) stehen dem Mitarbeiterobjekt zur Verfügung?

```
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

--

Die Java Virtual Machine-Aufgabe lautet:

: r1 Programme immer in der gleichen Umgebung bereitstellen

: r2 Code kompilieren

: r3 GUI zum Erstellen eines Programms

: r1 ok--

The number 315 can be stored in data types

:c1 byte

:c2 short

:c3 int

:c4 long

:c2:c3:c4 ok ex

--