

Objektorientiertes Engineering

1 Was ist eine Klasse?

- Gruppieren Sie Objekte mit einigen gemeinsamen Eigenschaften

--

2 Parameterloser Parameter

: benötigt keine Parameter (Informationen), um zu funktionieren

--

3 Rekursion

: definiert ein Objekt mit sich selbst

--

4 Verkapselung

Daten- und Code-Wrapping-Mechanismus

--

5 Debugger

Tool, mit dem Programmierer Fehler im Programm erkennen können

--

6 Was macht der "Step" -Button?

So führen Sie den nächsten Codeschritt aus

--

7 Beschreiben Sie den Unterschied zwischen „Step“ und „Step into“.

Im Falle des Einstiegs wird das gesamte Verfahren durchgeführt, während im Falle des Einstiegs das Verfahren sequentiell durchgeführt wird

--

8 Was nennen wir "Static"?

Statische Klassenattribute

--

9 Wie kann ich die Codeausführung ausführen?

Durch Aufrufen der Methode; Schreiben Sie den Methodennamen und alle Methodenparameter in Klammern.

--

10 Was ist eine Methode?

Eine bestimmte Unterroutine, die eine bestimmte Funktion ausführt. Es gehört zu den am häufigsten verwendeten Werkzeugen fast jeder Programmiersprache

--

11 Woraus besteht die Methode?

Ein Zugriffsspezifizierer, der angibt, wer eine Methode, einen Rückgabotyp, einen Methodennamen und eine Methodenparameterliste aufrufen kann

--

12 Was macht "This"?

"This" ist ein Schlüsselwort, das zusammen mit der folgenden Parameterliste verhindert, dass der Konstruktorkörper erneut eingibt

-

13 Wie werden Parameter an die Methoden übergeben?

Zeichen, logische Werte oder Zahlen werden an die Methoden übergeben, indem der Wert in die lokale Variable der Methode kopiert wird

-

14 Was machen lokale Variablen?

Es dient dazu, sich Informationen innerhalb der Methode zu merken. Sie werden innerhalb der Methode deklariert und sind außerhalb der Methode nicht zugänglich

-

15 Klassenschnittstelle

Der öffentliche Teil der Klasse, auf den andere Funktionen zugreifen sollen. Es wird empfohlen, nur die erforderlichen Informationen in die Klassenschnittstelle aufzunehmen

-

16 Welche Arten von Fehlern kennen wir?

Syntax, Kompilierung, Laufzeit, semantische Fehler

-

17 Was bedeutet "Test Driven Development"?

Dies ist eine testgetriebene Programmierung

-

18 Definiere "Error"

Schwerwiegender Fehler aufgrund fehlender Ressourcen für den Betrieb der virtuellen Maschine oder eines Stapelüberlaufs

--

19 Wie können wir ein "File" -Objekt erstellen?

- Dateiname (Wir erstellen einen absoluten oder relativen Pfad, der in einen abstrakten Pfad konvertiert wird.

- Dateiname relativ zum übergeordneten Pfad - Der abstrakte Pfad wird relativ zum übergeordneten Pfad erstellt

- Uniform Resource Identifier (URI)

-

20 Wofür steht GUI?

Es ist eine grafische Benutzeroberfläche; Es ist eine grafische Umgebung, mit der ein gewöhnlicher Benutzer in Kontakt kommt und arbeitet.

-

