

Programowanie obiektowe w C++

Test 01

1. Wskaż twierdzenie prawdziwe:
 - a) obiekt jest wzorcem dla klasy;
 - b) klasa jest wzorcem dla obiektu;
 - c) można tworzyć wiele klas na podstawie obiektu;
 - d) klasa to instancja obiektu;
2. Definiowanie klasy należy zakończyć:
 - a) znakiem średnika;
 - b) kropką;
 - c) nawiasem klamrowym;
 - d) znakiem &;
3. Programowanie obiektowe polega na:
 - a) korzystaniu z klas w danym języku programowania;
 - b) korzystaniu z obiektów w danym języku programowania;
 - c) samodzielnym tworzeniu klas i obiektów;
 - d) dziedziczeniu atrybutów;
4. Co oznacza słowo kluczowe "this" w C++?
 - a) odwołanie do poprzedniego obiektu;
 - b) wskaźnik do bieżącego obiektu;
 - c) wskaźnik do obiektu o najniższym adresie;
 - d) alias dla obecnego obiektu;
5. Ile atrybutów może posiadać utworzony obiekt?
 - a) maksymalnie 32;
 - b) zależy od typu danych tych atrybutów;
 - c) ograniczeniem jest tylko nasza wyobraźnia;
 - d) zależy od posiadanej pamięci i ograniczeń kompilatora;
6. Co to jest operator zasięgu "::" w C++?
 - a) operator służący tworzenia zasięgu pętli;
 - b) operator określający zasięg funkcji;
 - c) operator określający zasięg klasy lub przestrzeni nazw;
 - d) operator wskazujący na zasięg obiektu;
7. Jakie jest znaczenie słowa kluczowego "friend" w C++?
 - a) umożliwia dostęp do prywatnych składowych klasy przez inne klasy;
 - b) umożliwia dziedziczenie wielokrotne;
 - c) oznacza, że dwie funkcje mają ten sam typ danych;
 - d) oznacza, że funkcja jest spokrewniona z inną funkcją;
8. Które z poniższych twierdzeń jest prawdziwe?
 - a) konstruktor to specjalna metoda klasy, która jest automatycznie wywoływana podczas tworzenia obiektu tej klasy;
 - b) konstruktor służy do tworzenia klasy;
 - c) konstruktory muszą mieć taką samą nazwę jak obiekt, ale nazwa zaczyna się małą literą;
 - d) konstruktor jest funkcją rekurencyjną;
9. Implementacje zawarte w części „private” w klasie:
 - a) są niewidoczne dla kodu umieszczonego w części „public”;
 - b) są niewidoczne dla kodu umieszczonego w funkcji main();
 - c) służą do definiowania haseł dostępu;
 - d) mogą z nich korzystać wyłącznie implementacje innych klas umieszczone również w części „private”;
10. Które z poniższych twierdzeń jest prawdziwe?
 - a) obiekty są tworzone na podstawie zdefiniowanych metod;
 - b) klasy są tworzone na podstawie zdefiniowanych metod;
 - c) aby wywołać metodę, należy ją poprzedzić nazwą klasy;
 - d) aby wywołać metodę, należy ją poprzedzić nazwą obiektu;