

Test

1. Otázka

[1 | 0]

Z následujících výrazů a příkazů vyberte ty, které jsou správně zapsané (z hlediska překladače Javy) a zároveň je po jejich vyhodnocení v proměnné **a** hodnota **16**. Předpokládejte, že proměnná **a** je deklarována a definována takto: **int a = 4**; Každý výraz či příkaz posuzujte odděleně.

- `a = 64 / 2 / 2;`
- `a = a + 3 * 4;`
- `a = a++ + ++a * ++a / 2 - 9;`

2. Otázka

[1 | 0]

Mějme definici třídy:

```
1. public class MojeTrida{
2.     public static int a = 23;
3.     protected double d = 3.0;
4.     final String name = "Ludva";
5.     private String name2 = "Ludva";
6.     static char c = '\ubaba';
7.     ....
8. }
```

Označte pravdivé výroky.

- Třída nepůjde přeložit, protože atribut `name` nemůže být `final` aniž by byl zároveň `static`.
- Příkaz `MojeTrida.a = 3;` nastaví statickou proměnnou `a` na hodnotu 3. Tento zápis lze použít v metodě třídy `MojeTrida` i v kterékoli jiné třídě.
- Atribut `name2` nelze změnit v žádné metodě mimo třídu `MojeTrida`. V instančních metodách třídy `MojeTrida` lze nastavit tímto způsobem:
`this.name2 = "Chose";`

3. Otázka

[1 | 0]

Vyberte správně zapsané deklarace, případně i definice proměnných.

- `p instanceof Point`
- `String s = 'pepa';`
- `double d = 8.22F;`

4. Otázka

[1 | 0]

Proměnnou typu **int** deklaruje zápisem:

- `a int;`
- `int a;`
- `Integer a;`

5. Otázka

[1 | 0]

Označte pravdivé výroky.

- Tyto dvě signatury metod jsou z hlediska překladače Javy ekvivalentní a proto nemohou být použity pro přetížení metody `max`.
 1. `int max2(int [] pole)`
 2. `int max(int [] pole)`
- Metoda `void pepa(void){System.out.println("jede"); return;}` je správně zapsána, ale nemá žádný parametr a nic nevrací.
- Tyto dvě signatury metod jsou z hlediska překladače Javy ekvivalentní a proto nemohou být použity pro přetížení metody `max`.
 1. `int max(int [] p, int d)`
 2. `int max(int [] pole, int delkaPole)`

6. Otázka

[1 | 0]

Vyberte správně vytvořené identifikátory (z hlediska kompilátoru, nikoli doporučení pro pojmenovávání) proměnné.

- `volatile`
- `double`
- `MOJE_TAJNA_KONSTANTA`

7. Otázka

[1 | 0]

Vyberte klíčová a rezervovaná slova jazyka Java.

- `super`
- `case`
- `until`
- `transient`
- `volatile`

8. Otázka

[1 | 0]

Označte správně zapsané logické výrazy, jejichž hodnotou je hodnota **true**.

- `false && true || true`
- `true && false | true && false`
- `13+8*2 => 29`

9. Otázka

[1 | 0]

Vyberte správně vytvořené logické výrazy, jejichž hodnotou je **true**.

- `true || false`
- `boolean b = 5!=8`
- `false & true | true`

10. Otázka

[1 | 0]

Označte správná doporučení pro pojmenovávání prvků Javy.

- Atributy tříd pojmenováváme identifikátorem začínajícím malým písmenem. Pokud je složen z více slov, pak je každé další slovo započato velkým písmenem.
- Třídy pojmenováváme podstatnými jmény oddělenými podtržítkem.