

COGNOME E NOME:	CLASSE:	DATA:
<b>Test di Riepilogo Sezione 15-02</b>		
<b>A</b>		

**VERIFICA STRUTTURATA DISCIPLINARE**

SI CONSIDERI LA SEGUENTE DICHIARAZIONE:

<pre>public class Zeus {     int alfa, beta, iota;     public Zeus ()     {         this.alfa = 1;         this.beta = 2;         this.iota = 3;     } }</pre>	<pre>// continua l'oggetto Zeus public int Aurora() {     return alfa; } public int Bagliore() {     return beta; }</pre>	<pre>// continua l'oggetto Zeus public void Alba() {     alfa++; } public void Balugine() {     beta++; }</pre>
--	---	---

E SI RISPONDA ALLE SEGUENTI DOMANDE:

1. Quale delle seguenti dichiarazioni è corretta?	<input type="checkbox"/> Zeus zx = new Zeus(); <input type="checkbox"/> Zeus zx = Zeus(); <input type="checkbox"/> Zeus zx.Zeus(); <input type="checkbox"/> Zeus();
2. Come si può invocare il metodo Bagliore?	<input type="checkbox"/> int ris = zx.Bagliore(); <input type="checkbox"/> int ris = Bagliore(); <input type="checkbox"/> int ris = Zeus.Bagliore(); <input checked="" type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
3. Cosa accade dichiarando il seguente ulteriore metodo Bagliore in Zeus? <pre>public void Bagliore(out int px) {     //corpo }</pre>	<input type="checkbox"/> Errore, i metodi omonimi non sono ammessi <input type="checkbox"/> Errore, i metodi omonimi hanno firma identica <input checked="" type="checkbox"/> È ammesso, i metodi sono in overload <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti risposte
4. Cosa accade dichiarando il seguente ulteriore metodo Bagliore in Zeus? <pre>public int Bagliore(int x) {     return Bagliore() + x; }</pre>	<input type="checkbox"/> È ammesso, i metodi omonimi sono sempre ammessi <input checked="" type="checkbox"/> È ammesso, i metodi hanno firma distinguibile <input type="checkbox"/> È ammesso, si tratta di un metodo ricorsivo <input type="checkbox"/> Errore, i metodi hanno stesso nome
5. Si deve riscrivere la dichiarazione del metodo Balugine in modo da invocare il metodo Alba. L'intestazione del metodo sarà:	<input type="checkbox"/> public void Balugine () : this () <input type="checkbox"/> public void Balugine () : Alba () <input type="checkbox"/> public void Balugine () : this.Alba () <input checked="" type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
6. Si deve riscrivere la dichiarazione del metodo Balugine in modo da invocare il metodo Alba. Il corpo del metodo può contenere:	<input checked="" type="checkbox"/> this.Alba(); <input type="checkbox"/> Zeus.this (); <input type="checkbox"/> Zeus.Alba (); <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
7. Quale delle seguenti invocazioni di Bagliore è corretta dall'esterno (button1)?	<input type="checkbox"/> Zeus.Bagliore(); <input type="checkbox"/> this.Bagliore(); <input type="checkbox"/> Bagliore(); <input checked="" type="checkbox"/> nessuna delle precedenti
8. Si deve riscrivere la dichiarazione del costruttore che imposta gli attributi da parametro. La sua intestazione potrà essere:	<input type="checkbox"/> public void Zeus () <input type="checkbox"/> public Zeus () <input type="checkbox"/> new Zeus (x, y, z) <input checked="" type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
9. Si deve scrivere la dichiarazione di un costruttore che invoca quello della dichiarazione iniziale. La sua intestazione potrà essere:	<input type="checkbox"/> public void Zeus (int x, int y, int z) : this () <input type="checkbox"/> public Zeus () : this (0) <input checked="" type="checkbox"/> public Zeus () : this () <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
10. Si deve scrivere la dichiarazione di un costruttore che invoca quello della dichiarazione iniziale. Nel suo corpo ci potrà essere:	<input type="checkbox"/> this = Zeus (1, 1, 1); <input type="checkbox"/> this = new Zeus (1, 1, 1); <input type="checkbox"/> return this; <input checked="" type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
11. Si consideri il seguente metodo: <pre>public int Bagliore(int alfa) {     return alfa; }</pre>	<input type="checkbox"/> Rende il valore dell'attributo <input checked="" type="checkbox"/> Rende il valore del parametro <input type="checkbox"/> c'è un errore nella sintassi <input type="checkbox"/> nessuna delle precedenti

12. La seguente istruzione: <code>this.Balugine();</code>	<input type="checkbox"/> Può essere scritta in un Button che invoca il metodo <input type="checkbox"/> Può essere scritta nella firma di un metodo di Zeus <input checked="" type="checkbox"/> <b>Può essere scritta nel corpo di un metodo di Zeus</b> <input type="checkbox"/> nessuna delle precedenti
13. Il seguente algoritmo: <code>this.alfa = 7;</code>	<input type="checkbox"/> Può essere scritta in un button che invoca il metodo <input checked="" type="checkbox"/> <b>Può essere scritta nel corpo di un metodo di Zeus</b> <input type="checkbox"/> Può essere scritta in entrambi i precedenti casi <input type="checkbox"/> nessuna delle precedenti
14. Il seguente algoritmo: <code>Zeus zx; zx.Balugine();</code>	<input type="checkbox"/> È corretto e non solleva errori <input type="checkbox"/> Solleva un errore perché il metodo è incapsulato <input checked="" type="checkbox"/> <b>Solleva un errore perché l'oggetto non è istanziato</b> <input type="checkbox"/> nessuna delle precedenti
15. Il seguente algoritmo: <code>Zeus zx = new Zeus(); zx.Balugine();</code>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>È corretto e non solleva errori</b> <input type="checkbox"/> Solleva un errore perché il metodo è incapsulato <input type="checkbox"/> Solleva un errore perché l'oggetto non è istanziato <input type="checkbox"/> nessuna delle precedenti
16. Il seguente algoritmo: <code>Zeus zx = new Zeus(); zx.alfa = 13;</code>	<input type="checkbox"/> È corretto e non solleva errori <input checked="" type="checkbox"/> <b>Solleva un errore perché l'attributo è incapsulato</b> <input type="checkbox"/> Solleva un errore per incompatibilità di tipo <input type="checkbox"/> nessuna delle precedenti
17. Il seguente algoritmo: <code>Zeus zx = new Zeus(); zx.Bagliore = 131;</code>	<input type="checkbox"/> È corretto e non solleva errori <input type="checkbox"/> Solleva un errore perché l'attributo è incapsulato <input type="checkbox"/> Solleva un errore per incompatibilità di tipo <input checked="" type="checkbox"/> <b>nessuna delle precedenti</b>
18. Il seguente algoritmo: <code>Zeus zx = new Zeus(); zx.Bagliore = zx.Aurora;</code>	<input type="checkbox"/> È corretto e non solleva errori <input type="checkbox"/> Solleva un errore perché uno dei due metodi è incapsulato <input type="checkbox"/> Solleva un errore per incompatibilità di tipo <input checked="" type="checkbox"/> <b>nessuna delle precedenti</b>
19. Il seguente algoritmo: <code>Zeus zx = new Zeus(); zx.Bagliore = zx.Bagliore() + 1;</code>	<input type="checkbox"/> È corretto e non solleva errori <input type="checkbox"/> Solleva un errore perché il metodo è incapsulato <input type="checkbox"/> Solleva un errore per incompatibilità di tipo <input checked="" type="checkbox"/> <b>nessuna delle precedenti</b>
20. Sapendo che zx si riferisce ad un'istanza di Zeus, dichiarata con gli attributi originari, quale delle seguenti assegnazioni è corretta?	<input type="checkbox"/> <code>int y = zx.alfa;</code> <input type="checkbox"/> <code>zx.alfa = 4;</code> <input type="checkbox"/> <code>zx.Bagliore = 4;</code> <input checked="" type="checkbox"/> <b>Nessuna delle precedenti</b>
21. Sapendo che zx si riferisce ad un'istanza di Zeus, quale delle seguenti istruzioni è sbagliata (e solleva un errore)?	<input type="checkbox"/> <code>zx.Bagliore();</code> <input type="checkbox"/> <code>int x = zx.Bagliore() + zx.Aurora();</code> <input checked="" type="checkbox"/> <b><code>Zeus.Bagliore();</code></b> <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
22. Il seguente algoritmo: <code>Zeus zx = new Zeus(); int xx = Zeus.Bagliore() + 10;</code>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>È corretto e non solleva errori</b> <input type="checkbox"/> Solleva un errore perché il metodo è incapsulato <input type="checkbox"/> Solleva un errore per incompatibilità di tipo <input type="checkbox"/> nessuna delle precedenti
23. Il seguente algoritmo: <code>Zeus zx = new Zeus(); Zeus zy = zx; int x = zy.Aurora();</code>	<input type="checkbox"/> 0 <input checked="" type="checkbox"/> <b>1</b> <input type="checkbox"/> errore perché zy non è istanziato <input type="checkbox"/> nessuna delle precedenti
24. Il seguente algoritmo: <code>Zeus zx = new Zeus(); Zeus zy = zx; int x = zy.Bagliore();</code>	<input type="checkbox"/> 0 <input checked="" type="checkbox"/> <b>2</b> <input type="checkbox"/> errore perché zy non è istanziato <input type="checkbox"/> nessuna delle precedenti
25. Il seguente algoritmo: <code>Zeus zx; Zeus zy = zx; int x = zy.Aurora();</code>	<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> <b>errore perché zy non è istanziato</b> <input type="checkbox"/> nessuna delle precedenti

Ogni risposta corretta vale 4 punti. Il voto si ottiene dividendo per 10 i punti complessivi ed arrotondando al mezzo punto più vicino. Es.  $21 \times 4 = 84 \rightarrow 8\frac{1}{2}$ ;  $23 \times 4 = 92 \rightarrow 9$ ;  $24 \times 4 = 96 \rightarrow 9\frac{1}{2}$ .

Esatte

Punti

Voto