Programování v Java

# Příklady ke zkoušce

1. Co je to polymorfismus?
2. Uveďte 3 příklady objektově orientovaných programovacích jazyků.
3. Jaké klíčové slovo použijeme, pokud chceme, aby metoda byla přístupná v dané třídy, ale nikoliv z jiných tříd?
4. Jaké klíčové slovo použijeme, aby nebylo možné z dané třídy dále dědit?
5. Jaká bude hodnota proměnné *a*? *int a = 5; a += 4;*
6. Který z následujících jazyků je nejvíce podobný jazyku Java?
	1. Pascal
	2. C++
	3. Visual Basic
7. Který z následujících jazyků není objektově orientovaný?
	1. Java
	2. C++
	3. C
8. Která z následujících vlastností není podporována jazykem Java
	1. Polymorfismus
	2. Zapouzdření
	3. Vícenásobná dědičnost
9. Metoda *Porovnej* vrací “ano” pokud je hodnota parametru *x*  rovna 2, jinak vrací “ne”. Najděte a opravte chybu.

*public String Porovnej(x)*

*{*

 *if (x=2) return “ano”; else return “ne”;*

*}*

1. Metoda *Vypis* vypíše na obrazovku čísla 1, 2, 3, 4, 5. Najděte a opravte chybu.

*public String Vypis(x)*

*{*

 *for (int i=1 ; i<5; i++) System.out.println(i);*

*}*

1. V prostředí Eclipse vytvořte Java aplikaci s názvem *MojeAplikace*.
	1. Vytvořte třídu *Alfa*, která obsahuje celočíselnou proměnnou *Hodnota*.
	2. V třídě *Alfa* vytvořte konstruktor, který umožní nastavit hodnotu proměnné *Hodnota*.
	3. V třídě *Alfa* vytvořte metodu, která nastaví hodnotu proměnné *Hodnota*.
	4. V třídě *Alfa* vytvořte metodu, která vypíše hodnotu proměnné *Hodnota*.
	5. Vytvořte instanci třídy *Alfa* s výchozí hodnotou 6.
	6. Vytvořte třídu *Beta*, která je potomkem třídy *Alfa*.
	7. V třídě *Beta* definujte proměnnou *Hodnota2*.
	8. V třídě *Beta* vytvořte metodu, která nastaví hodnotu proměnné *Hodnota2*.
	9. V třídě *Beta* vytvořte metodu, která vypíše hodnotu proměnné *Hodnota2*.
	10. Vytvořte instanci třídy beta a nastavte hodnoty proměnných *Hodnota*=8 a *Hodnota2*=10.
	11. Zavolejte metody, které vypíšou na obrazovku hodnoty proměnných *Hodnota* a *Hodnota2*.