



Basic.td_Разработка на Java для школьников_PJavaш-ЦПД-242303/13-5МОО-13-8МОО

- 1 Абстрактные классы в отличии от интерфейсов:
- 2 Модификаторы доступа методов hashCode(), equals() и toString()?
- 3 Может ли ссылка на объект быть присвоена другому объекту?
- 4 Что выведется на консоль?

```
class Test1 {  
    public static void main(String[] args) {  
        String a = "newspaper";  
        a = a.substring(5, 7);  
        char b = a.charAt(1);  
        a = a + b;  
        System.out.println(a);  
    }  
}
```
- 5 Скомпилируется ли данный класс?

```
class Cat {  
    public boolean  
    equals(Cat cat) {  
        return this == cat;  
    }  
}
```
- 6 Объекты класса String изменяемые или неизменяемые?
- 7 Каков результат выполнения данного кода?

```
class Example {  
    public static void main(String[] args) {  
        String str = null;  
        System.out.println(str);  
    }  
}
```
- 8 Интерфейсы в отличии от абстрактных классов:
- 9 Каков результат выполнения кода?

```
class One {  
    One() {  
        System.out.print(1);  
    }  
}  
class Two extends One {  
    Two() {  
        System.out.print(2);  
    }  
}  
class Three extends Two {  
    Three() {  
        System.out.print(3);  
    }  
}  
public class SomeClass {  
    public static  
    void main(String[] args) {  
        new Three();  
    }  
}
```
- 10 Являются ли ссылочные переменные типа String неизменяемыми?
- 11 Каким будет вывод программы?

```
class MyProgram {  
    public static  
    void main(String[] args) {  
        String a = "ABCD";  
        String b =  
        a.toLowerCase();  
        b.replace('a', 'd');  
        b.replace('b', 'c');  
        System.out.println(b);  
    }  
}
```
- 12 Может ли класс иметь много наследников?
- 13 Корректный ли это код?

```
@FunctionalInterface  
public interface  
SomeInterface {  
    void doSomething1();  
    void doSomething2();  
}
```
- 14 Что такое функциональный интерфейс?





- 15) Каков результат выполнения кода? `String helloStr = "Hello";
helloStr.concat(" friend!"); System.out.println("helloStr = " + helloStr);`
- 16) Какие варианты являются правильными объявлениями методов в интерфейсе?
- 17) Каков результат выполнения кода? `String testStr = "testStr";
System.out.println(testStr.length);`
- 18) Можно ли в java наследоваться от нескольких классов?
- 19) Можно ли изменить тип ссылочной переменной?
- 20) Что будет выводом следующей программы? `class Test { public
static void main(String[] args) { String x = "xyz";
x.toUpperCase(); String y = x.replace('Y', 'y'); y = y + "abc";
System.out.println(y); } }`
- 21) Что такое класс в программировании?
- 22) Что такое поле класса?
- 23) Что такое метод класса?
- 24) Что такое сеттер?
- 25) Что такое геттер?
- 26) Что такое конструктор?
- 27) Какова основная задача Stream API?
- 28) Что возвращают промежуточные операции при работе со Stream API?
- 29) Что делает поток Stream API с исходными данными?
- 30) Можно ли создать экземпляр абстрактного класса?

