

Возможно ли унаследовать класс от двух суперклассов (множественное наследование):

- Да
- Нет

Можно ли переопределить (override) статический (static) метод:

Да

Нет

**В классе-наследнике определён статический метод такой же, как в родительском.**

- Метод в супер-классе скроет (hiding) метод в классе-наследнике
- Метод в супер-классе перегрузит (overload) метод в классе-наследнике
- Метод в классе-наследнике скроет (hiding) родительский метод
- Метод в классе-наследнике переопределит (override) родительский метод
- Метод в классе-наследнике перегрузит (overload) родительский метод

Тернарным логическим оператором является:

!

||

? :

^

&&

Какой класс является суперклассом для всех классов:

MainClass

Main

Object

Class

Super

## Как Java CodeConvention рекомендует называть классы и методы?

- Классы пишутся строчными буквами, методы целиком заглавными
- Классы начинаются с заглавной буквы, методы со строчной
- Классы начинаются со строчной буквы, методы с заглавной
- Классы начинаются с заглавной буквы, методы начинаются с заглавной
- Классы пишутся заглавными буквами, методы целиком строчными

Что появится в консоли в результате работы программы:

```
byte a = 127;  
  
a++;  
  
System.out.println(a);
```

- 127
- Ошибка времени исполнения
- 0
- 128
- 128

Что появится в консоли в результате работы программы:

```
System.out.println(new int[][] { { 1, 2, 7 }, { 3, 4, 5 } }[1][2]);
```

- 5
- 7
- Ошибка времени исполнения
- Ошибка компиляции
- 2



Для объявления переменной в Java достаточно задать:

- Тип, первоначальное значение
- Тип, имя
- Имя, первоначальное значение
- Тип, имя, первоначальное значение
- Имя

Для массивов в Java верно:

- Изменяемый состав элементов одного типа
- Изменяемый состав элементов разных типов
- Фиксированное количество элементов разных типов
- Фиксированное количество элементов одного типа

Список типов, переменные которых могут хранить дробные числа:

- byte, short, int, long
- float, double
- char, byte, short, int, long
- byte, short, int, long, float, double
- int, long, float, double

На какие группы делятся типы данных в языке Java?

- Переменные, постоянные
- Ссылочные (объектные)
- Примитивные
- Переменные, примитивные
- Примитивные, ссылочные (объектные)

Возможно ли в Java использование выражений вида:  $a < x < b$ ?

Да

Нет

Можно ли переопределить final метод:

- Да
- Нет

Аргумент метода - это:

- Переменная, объявленная в теле метода
- Переменная, в которую записывается результат работы метода
- Значение, указываемое после ключевого слова `return`
- Значение или переменная, передаваемая в метод для участия в его работе
- Любая переменная, участвующая в работе метода

Результат сравнения - это:

- Символ
- Логическое значение
- Объект
- Строка
- Число



Ключевое слово `else` после конструкции с `if`:

- Обязательно присутствует
- Может отсутствовать

Может ли быть значение статического поля у объектов одного класса разным:

- Да
- Нет

Есть два класса A и B, которые не связаны между собой наследованием и лежат в одном пакете. Каким образом можно вызвать public не статический метод `doSomething()` класса A в public не статическом методе класса B:

- Сделав статический импорт метода `A.doSomething()`
- Просто вызвав метод `doSomething()` без указания класса или объекта, поскольку оба класса лежат в одном пакете, все методы класса A видны внутри класса B
- Создав экземпляр класса A внутри метода класса B, и вызвав метод у этого экземпляра
- Через обращение к классу A: `A.doSomething()`

Не абстрактный метод в Java должен содержать как минимум:

- Модификатор доступа, тип возвращаемого значения, имя, список аргументов
- Имя, тело метода
- Тип возвращаемого значения, имя, тело метода, список аргументов (пустой или заполненный)
- Тип возвращаемого значения, имя, тело метода
- Имя, список аргументов, тело метода
- Тип возвращаемого значения, имя, список аргументов