

1. test

školska 2009/10.

1. Par pisačkih pitanja:

- 1) Kada je kreirani objekat dostupan garbage kolektoru?
- 2) Kako se kompajlira i pokreće jedna Java aplikacija, ako je smeštena u jednom fajlu u kom ima definisanu samo jednu klasu koja sadrži main metodu.
- 3) Šta je JVM?
- 4) class fajl je...
- 5) Čemu služi JDK? ☺

2. Klasa Tacka definisana je na sledeći način

```
class Tacka{
    private double x;
    private double y;
    public Tacka(double a, double b){
        x=a; y=b;
    }
    public double getX() { return x; }
    public double getY() { return y; }
}
class Test {
    public static void main(String args[]){
        Tacka a = new Tacka();
        Tacka b = new Tacka(1,1);
        System.out.println("a==b je " + (a==b));
        b=a;
        System.out.println("a==b je " + (a==b));
    }
}
```

- a) Koliko je klasa definisano?
- b) Da li se definicije ovde dve klase mogu čuvati u jednom fajlu? Objasniti.
- c) Koliko bi class fajlova bilo kreirano pri kompajliranju?
- d) Da li ovaj kood uopšte prolazi kompajliranje? Ako ne prolazi zašto ne prolazi. Dajte predlog izmene.

3. Kakav izlaz daje sledeći kod ako je startovan sledećom komandom?

```
java HelloWorld hello world goodbye
```

```
1. class HelloWorld {  
2.     public static void main(String [] args) {  
3.         System.out.println(args[1] + args[2]);  
4.     }  
5. }
```

- a) hello world
- b) world goodbye
- c) null null
- d) An `ArrayIndexOutOfBoundsException` occurs at runtime.
- e) ne prolazi kompajliranje zbog _____

4. Dat je sledeći kood:

```
1. import java.util.Date;  
2.  
3. public class GC {  
4.     public static void main(String [] args) {  
5.         Date one = new Date();  
6.         Date two = new Date();  
7.         Date three = one;  
8.         one = null;  
9.         Date four = one;  
10.        three = null;  
11.        two = null;  
12.        two = new Date();  
13.    }  
14.}
```

Koja 2 od sledećih nekoliko tvrđenja su tačna?

- a) `Date` objekat iz linije 5 je dostupan garbage kolektoru posle linije 8.
- b) `Date` objekat iz linije 5 je dostupan garbage kolektoru posle linije 10.
- c) `Date` objekat iz linije 5 je dostupan garbage kolektoru posle linije 13.
- d) `Date` objekat iz linije 6 je dostupan garbage kolektoru posle linije 11.
- e) `Date` objekat iz linije 6 je dostupan garbage kolektoru posle linije 13.

5. Definisati dvodimenzioni niz celih brojeva i inicijalizovati ga sledećim vrednostima

$$\begin{bmatrix} 1 & 2 \\ 3 & 4 \\ 5 & 6 \end{bmatrix}$$

u jednom koraku (ako je moguće).

6. Datom kodu dodati par linija sa sledećom namenom:

U klasi Leaf inicijalizovati color na red, a length na 10

Klasi Plant dodati konstruktor koji kao argumente prima jedan string, jedan boolean i jedan int podatak čije vrednosti koristi za setovanje (redom) promenljivih name, flowering kao i broja elemenata niza leaves.

U main metodu klase Test:

- kreirati niz objekata klase Plant dužine 2
- prvi element kreiranog niza inicijalizovati vrednostima (fikus, false, 10), a drugi (hibiskus, true, 100)
- ispitati jednakost imena prvog i drugog elementa niza, pa u zavisnosti od jednakosti navesti komande za štampanje odgovarajućeg komentara

```
class Test{  
public static void main(String[] args){
```

```
}
```

```
class Plant {  
public String name;  
public boolean flowering;  
public Leaf [] leaves;
```

```
}
```

```
class Leaf {  
public String color;  
public int length;  
}
```

```
class test{
public static void main(String[] args){
    Plant[] cvetajuce=new Plant[2];
    cvetajuce[0]=new Plant("fikus",false,10);
    cvetajuce[1]=new Plant("hibiskus",true,100);
    if (cvetajuce[0].name.equals(cvetajuce[1].name)) System.out.println("Isto ime");
    else System.out.println("Nije isto ime");
    }
}

class Plant {
public String name;
public boolean flowering;
public Leaf [] leaves;
public Plant(String ime, boolean cveta, int brlistova){
    name=ime;
    flowering=cveta;
    leaves=new Leaf[brlistova];
}
}

class Leaf {
public String color="red";
public int length=10;
}
```