



Twórz kursy jeszcze szybciej

Twórz, promuj i sprzedawaj swoje treści w jednym, intuicyjnym narzędziu

GetResponse

Otw

Test 40 pytań INF.04

ja INF.04 – Projektowanie, [programowanie](#) i [testowanie](#) aplikacji

Do końca egzaminu pozostało: 59min 45sek

1. Poprawna definicja konstruktora przedstawionej klasy w języku C++ może wyglądać jak w

☐ A. Deklaracji 1

☐ B. Deklaracji 2

☐ C. Deklaracji 3

☐ D. Deklaracji 4

```

class Owoc
{
    public:
        double waga;
        string nazwa;
        Owoc(double waga, string nazwa);
};

Deklaracja 1:
Owoc::Owoc(double waga, string nazwa) {
    this -> waga = waga;
    this -> nazwa = nazwa;
}

Deklaracja 2:
Construct::Owoc(double waga, string nazwa) {
    this -> waga = waga;
    this -> nazwa = nazwa;
}

Deklaracja 3:
Construct::Owoc(double waga, string nazwa) {
    this.waga = waga;
    this.nazwa = nazwa;
}

Deklaracja 4:
Owoc::Owoc(double waga, string nazwa) {
    this.waga = waga;
    this.nazwa = nazwa;
}

```



2. W przedstawionym kodzie zostało zaprezentowane jedno z podstawowych założeń programowania obiektowego. Jest to

☐ **A.** polimorfizm

☐ **B.** abstrakcja

☐ **C.** dziedziczenie

☐ **D.** hermetyzacja

```

public class Owoc {
}

public class Truskawka extends Owoc {
}

public class Jablko extends Owoc {
}

```

3. W przedstawionym kodzie zdefiniowano abstrakcyjną klasę figura i dziedziczącą po niej klasę prostokąta ze zdefiniowanymi polami i konstruktorami. Wskaż minimalną implementację sekcji /* metody klasy */ dla klasy Prostokat:

☐ **A.** A

☐ **B.** B

☐ **C.** C

☐ D. D

```
abstract class Figura
{
    abstract double Pole();
    abstract double Obwod();
}

public class Prostokat extends Figura
{
    private double a;
    private double b;

    ... /* Konstruktory */
    ... /* Metody klasy */
}
```

A

```
public double Pole() {
    return a * b;
}

public double Obwod() {
    return 2*a + 2*b;
}
```

B

```
public double Pole() {
    return a * b;
}
```

```
public double LiczPole()
{
    return a * b;
}

public double LiczObwod()
{
    return 2*a + 2*b;
}
```

C

```
abstract double Pole()
{
    return a * b;
}

abstract double LiczObwod()
```

D

4. Którą strukturę danych reprezentuje przedstawiony kod zapisany w języku C#?

☐ A. tablicę jednowymiarową

☐ B. tablicę dwuwymiarową

☐ C. stos

☐ D. listę

```
int[,] array = new int[3, 3];
```

5. Programista aplikacji mobilnych chce przekwalifikować się na pracownika Full-Stack Developer. Wskaż kurs, który powinien wybrać, aby było to możliwe

☐ **A.** Mastering Cross-platform Developping

☐ **B.** Ultimate C# Serier from Beginner to Advanced

☐ **C.** Complete JavaScript React, SQL, Node.js Cource

☐ **D.** Raster and Vector Graphics with Adobe

6. Wewnątrz klasy pracownik zdefiniowano przedstawione metody. Do której z nich można zgodnie z jej przeznaczeniem dopisać element diagnostyczny o treści: cout << "Obiekt został usunięty";?

^

☐ **A.** operator==

☐ **B.** pracownik

☐ **C.** ~pracownik

☐ **D.** wypisz

```
pracownik() { ... }
static void wypisz() { ... }
int operator== (const pracownik &prac) { ... }
~pracownik() { ... }
```

7. Wskaż przykład wypadku przy pracy

☐ **A.** oparzenie ręki, które nastąpiło w czasie nieobowiązkowego doszkalania w czasie wolnym pracownika

☐ **B.** złe samopoczucie wywołane przewlekłą chorobą pracownika, które nastąpiło w miejscu pracy

☐ **C.** uraz stawu skokowego, który nastąpił podczas bezpośredniej drogi do pracy

☐ **D.** złamanie nogi podczas urlopu wypoczynkowego udzielonego przez pracodawcę

8. Klasie o nazwie samochod nadano cechy: marka, rocznik, parametry[]. Cechy te należy zdefiniować jako

☐ **A.** funckje

☐ **B.** pola

☐ **C.** interfejsy

☐ **D.** metody

9. Klasa w programowaniu obiektowym to

☐ **A.** zmienna

☐ **B.** wskaźnik

☐ **C.** instrukcja ^

☐ **D.** typ danych

10. Rekomendacje standardu WCAG 2.0 związane z percepcją dotyczą:

☐ **A.** przedstawienia komponentów interfejsu użytkownika

☐ **B.** zapewnienia wystarczającej ilości czasu na przeczytanie i przetworzenie treści

☐ **C.** zapewnienia interakcji pomiędzy komponentami użytkownika przy użyciu klawiatury

☐ **D.** zrozumienia i rzetelności w dostarczonych treściach na stronie

11. Przedstawione w filmie działania wykorzystują narzędzie

☐ **A.** debugera analizującego wykonywany kod

☐ **B.** kreatora kodu java

☐ **C.** kreatora GUI tłumaczącego kod do języka XAML

☐ **D.** kompilatora interfejsu graficznego

0:00 / 0:25

12. Przedstawiona metoda jest implementacją algorytmu

☐ **A.** sortującego napis od znaku o najniższym kodzie ASCII do znaku o najwyższym kodzie.

☐ **B.** sprawdzającego czy napis jest palindromem.

☐ **C.** wyszukiującego znak w napisie.

☐ **D.** odwracającego napis.

```
public static String fun1(String str) {  
    String output = " ";  
    for (var i = (str.length()-1); i >= 0; i--)  
        output += str.charAt(i);  
    return output;  
}
```

13. Wskaż cechę charakterystyczną dla metody abstrakcyjnej

☐ **A.** jest zawsze prywatna

☐ **B.** jest pusta w klasach potomnych

☐ **C.** nie jest zaimplementowana w klasie bazowej

☐ **D.** jest pusta w klasie bazowej

14. Która metoda biblioteki jQuery języka JavaScript odpowiada za naprzemienne dodawanie i usuwanie klasy elementu?

☐ **A.** .toggleClass()

☐ **B.** .switchClass()

☐ **C.** .removeClass()

☐ **D.** .bingClass()

15. Jednym z etapów publikacji mobilnej w sklepie Google Play są testy Beta, których cechą charakterystyczną jest to, że są one:

☐ **A.** podzielone na testy funkcjonalne, wydajnościowe i skalowalności

☐ **B.** przeprowadzane w oparciu o dokument z przypadkami testowymi

☐ **C.** wykonane przez grupę docelowych użytkowników aplikacji

☐ **D.** wykonywane przez grupę zatrudnionych testerów z firmy Google

16. Zapisane w kodzie szesnastkowym składowe RGB koloru #AA41FF po przekształceniu do kodu dziesiętnego wynoszą kolejno

☐ **A.** 160, 64, 255

☐ **B.** 160, 65, 255

☐ **C.** 170, 64, 255

☐ **D.** 170, 65, 255

17. Przedstawiony na filmie kod napisany w języku C++ nie kompiluje się. Co należy zmienić w tym kodzie, aby proces kompilacji wykonał się bez błędów?

☐ **A.** dodać deklarację funkcji sprawdz przed funkcją main

☐ **B.** zapisać poprawnie warunek w instrukcji if w linii 11, np. sprawdz(x)==true

☐ **C.** poprawić błąd w funkcji sprawdz, polegający na braku nawiasów {} w pętli for

☐ **D.** zadeklarować zmienną sprawdz przed jej użyciem w linii 11

0:00 / 0:18

18. Metoda poszukiwań w tablicach posortowanych, która polega na podzieleniu tablicy na kilka bloków i wyszukaniu liniowym tylko w tym bloku, w którym docelowy element może się znajdować, w języku angielskim nosi nazwę

☐ **A.** Exponential search.

☐ **B.** Ternary search.

☒ **C.** Binary search.

☐ **D.** Jump search.

19. Przedstawiony symbol przedstawia

☐ **A.** Creative Commons

☐ **B.** domenę publiczną

☐ **C.** prawa autorskie

☐ **D.** prawo cytatu



20. Strategia budowania algorytmu poprzez podział na dwa lub więcej mniejszych podproblemów tak długo, aż fragmentu staną się proste do bezpośredniego rozwiązania jest metodą:

☐ **A.** heurystyczną

☐ **B.** komiwojażera

☐ **C.** dziel i zwyciężaj

☐ **D.** najkrótszej ścieżki

21. Wskaż numeryczne typy stałoprzecinkowe

☐ **A.** float, double

☐ **B.** int, short, long

☐ **C.** bool char, string

☐ **D.** long long, long double

22. Wywołanie funkcji zamien napisanej w języku C++ może wyglądać następująco

☐ **A.** zamien(12, 34);

☐ **B.** zamien(*a, *b); //a,b - zmienne typu całkowitego

☐ **C.** zamien(&a, &b); //x,y - zmienne typu całkowitego

☐ **D.** zamien(m,n); //m,n - zmienne typu całkowitego

```
void zamien(int *a, int *b) {  
    int tmp;  
    tmp = *a;  
    *a = *b;  
    *b = tmp;  
}
```

23. Resuscytacja krążeniowo-oddechowa polega na wykonywaniu

☐ **A.** 10 uciśnień klatki piersiowej i 5 oddechów ratowniczych

☐ **B.** 15 uciśnień klatki piersiowej i 3 oddechów ratowniczych

☐ **C.** 30 uciśnień klatki piersiowej i 2 oddechów ratowniczych

☐ **D.** 20 uciśnień klatki piersiowej i 1 oddechu ratowniczego

24. Framework to

☐ **A.** platforma programistyczna dostarczająca pewne komponenty i narzucająca pewien szkielet lub metodykę tworzenia aplikacji

☐ **B.** zbiór podprogramów, danych i złożonych typów danych wykorzystywanych w kodzie źródłowym aplikacji

☐ **C.** oprogramowanie, które metodą drag and drop umożliwia utworzenie interfejsu aplikacji

☐ **D.** narzędzie służące do tworzenia, modyfikowania, testowania i uruchamiania oprogramowania

25. Które zdarzenie jest wygenerowane, gdy nieaktywne okno lub kontrolka zostaje kliknięta myszą?

☐ **A.** blur.

☐ **B.** keyup.

☐ **C.** validating.

☐ **D.** focus.

26. Przedstawiony kod napisany w języku XML/XAML definiuje

☐ **A.** stepper

☐ **B.** listę rozwijaną

☐ **C.** suwak

☐ **D.** przełącznik

```
<Switch
    android:id = "@+id/switch1"
    android:layout_width = "wrap_content"
    android:layout_height = "wrap_content"
    android:background = "#00ffff"
    android:text = "Switch"
    tools:layout_editor_absoluteX = "176dp"
    tools:layout_editor_absoluteY = "389dp" />
```

27. Który blok kodu zawiera przykład użycia rekurencji?

☐ **A.** Blok 1

☐ **B.** Blok 3

☐ **C.** Blok 4

☐ **D.** Blok 2

```
Blok 1:  
int fn(int a) {  
    if(a==1) return 1;  
    return fn(a-1)+2;  
}
```

```
Blok 2:  
int fn(int a) {  
    if(a==1) return 1;  
    return (a-1)+2;  
}
```

```
Blok 3:  
int fn(int a) {  
    if(a==1) return 1;  
    return fun(a-1)+2;  
}
```

```
Blok 4:  
int fn(int a) {  
    if(a==1) return 1;  
    return 2;  
}
```

28. Pierwotnym przeznaczeniem środowisk IDE o nazwach: IntelliJ IDEA, Eclipse, NetBeans jest programowania w języku:

☐ **A.** C#

☐ **B.** C++

☐ **C.** Python

☐ **D.** Java

29. W języku Java wyjątek `ArrayIndexOutOfBoundsException` może pojawić się w sytuacji odwołania się do elementu tablicy, którego

☐ **A.** wartość jest większa niż rozmiar tablicy

☐ **B.** indeks jest równy lub większy od rozmiaru tablicy

☐ **C.** indeks jest z przedziału od 0 do n-1, gdzie n jest rozmiarem tablicy

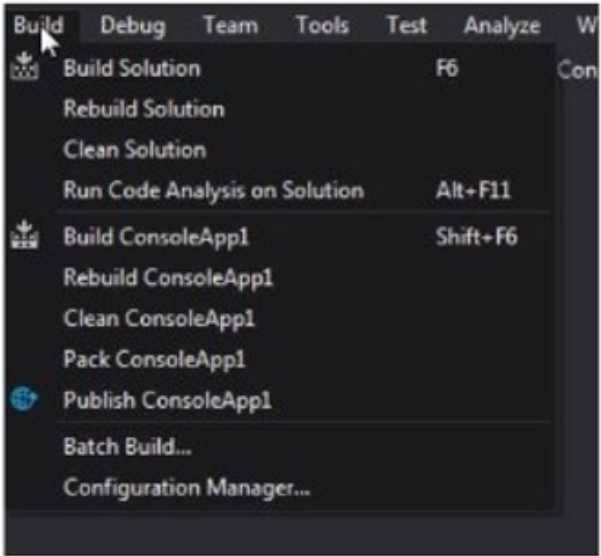
☐ **D.** wartość jest większa niż jego indeks

30. W środowisku do tworzenia aplikacji, którego menu zostało przedstawione, aby usunąć wszystkie pliki pośrednie i wyjściowe projektu należy wybrać opcję

☐ **A.** Run Code Analysis on Solution

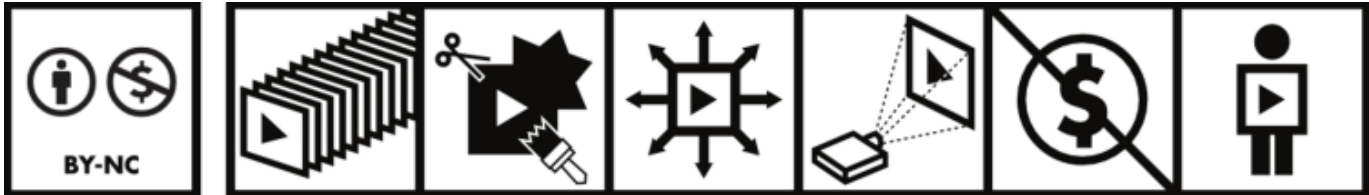
☐ **B.** Batch Build

- ☐ C. Build Solution
- ☐ D. Clean Solution



31. Przedstawione oznaczenie praw Creative Commons, pozwala na darmowe korzystanie z utworu:

- ☐ A. pod warunkiem pozostawienia go w oryginalnej postaci
- ☐ B. w celu zmiany lub remiksowania
- ☐ C. w celach komercyjnych
- ☐ D. pod warunkiem udostępnienia go na tej samej licencji



32. Narzędziem do monitorowania procesu wykonywania zadań przez członków zespołu projektowego może być diagram

- ☐ A. Venna
- ☐ B. Gantt
- ☐ C. związków encji
- ☐ D. aktywności UML

33. Jak zaimportować tylko komponent z biblioteki React?

☐ **A.** import React.Component from 'react'

☐ **B.** import [Component] from 'react'

☐ **C.** import Component from 'react'

☐ **D.** import { Component } from 'react'

34. W aplikacji desktopowej zdefiniowano listę rozwijaną i przypisano cztery funkcje obsługujące zdarzenia tej kontrolki. Który komunikat zostanie wyświetlony w momencie wyboru w liście?

☐ **A.** Zdarzenie 3

☐ **B.** Zdarzenie 4

☐ **C.** Zdarzenie 1

☐ **D.** Zdarzenie 2

W XAML (uproszczona wersja):
<ComboBox SelectionChanged="Funkcja1" DragEnter="Funkcja2"
LostFocus="Funkcja3" Keydown="Funkcja4">

W kodzie:
private void Funkcja1(object sender, SelectionChangedEventArgs e)
{ MessageBox.show("Zdarzenie 1"); }
private void Funkcja2(object sender, DragEventArgs e)
{ MessageBox.Show("Zdarzenie 2"); }
private void Funkcja3(object sender, RoutedEventArgs e)
{ MessageBox.Show("Zdarzenie 3"); }
private void Funkcja4(object sender, KeyEventArgs e)
{ MessageBox.show("Zdarzenie 4"); }

35. W językach C++ lub C# słowo kluczowe virtual można stosować do

☐ **A.** pól klasy

☐ **B.** konstruktorów

☐ **C.** metod klasy

☐ **D.** funkcji zaprzyjaźnionych

36. Środowiskiem dedykowanym do tworzenia aplikacji mobilnych dla urządzeń Apple i wykorzystującym do tego celu różne języki programowania w tym Java i Objective C jest

☐ **A.** Android Studio

- ☐ **B.** NetBeans
- ☐ **C.** XCode
- ☐ **D.** React Native

37. W wyniku wykonania przedstawionego kodu napisanego w języku C++ w konsoli zostanie wyświetlony ciąg liczb

- ☐ **A.** 1 2 3 4 5 6
- ☐ **B.** 2 3 4 5 6 7
- ☐ **C.** 1 2 3 4 5
- ☐ **D.** 2 3 4 5 6



```
int a = 1;
while (a++ < 6) {
    cout << a << " ";
}
```

38. Do form przekazu werbalnego należy

- ☐ **A.** mówienie
- ☐ **B.** wyraz twarzy
- ☐ **C.** pozycja ciała
- ☐ **D.** gestykulacja

39. W wyniku wykonania przedstawionego kodu w konsoli wyświetlona zostanie liczba

- ☐ **A.** 108
- ☐ **B.** 115
- ☐ **C.** 73
- ☐ **D.** 0


```
int a = 0x73;  
cout << a;
```

40. Przedstawiony kod XAML zostanie wyrenderowany jako:

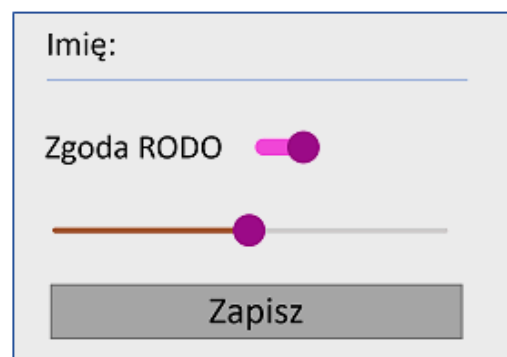
☐ A. A

☐ B. B

☐ C. C

☐ D. D

```
<StackLayout>  
    <Entry Placeholder="Imię: " />  
    <Entry Placeholder="Nazwisko: " />  
    <StackLayout Orientation="Horizontal">  
        <Label Text="Zgoda RODO" />  
        <Switch IsToggled="True" />  
    </StackLayout>  
    <Slider MinimumTrackColor="Sienna" MaximumTrackColor="Tan" Value="0.5" />  
    <Button Text="Zapisz" />  
</StackLayout>
```



A



C

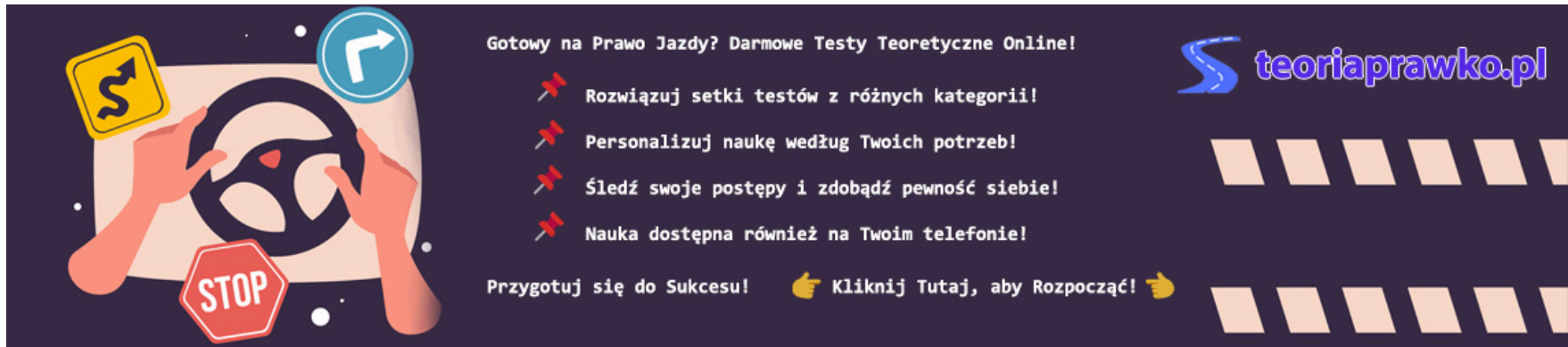


B



D

SPRAWDŹ ODPOWIEDZI!



Wsparcie:

Autor:

Cookies:



Kamil Feliszewski

Postaw kawę autorowi:

[Prześlaz darowiznę](#)



[Postaw kawę](#)

Cookies na stronie są wykorzystywane tylko w celu statystycznym (Google Analytics) oraz w celu wyświetlania reklam (Google Ads).

COPYRIGHT 2024 © RIGHTS RESERVED

Ostatnia aktualizacja: 01-06-2024



Ta witryna korzysta z tworzonych przez Google AdSense linków reklam związanych z intencjami. AdSense automatycznie generuje te linki. Mogą one pomagać twórcom w zarabianiu.

[Ustawienia dotyczące prywatności i plików cookie](#)

Zarządzana przez Google. Zgodność z zasadami TCF organizacji IAB. ID platformy: 300