



CPP developer - premium

Zdając test udawadniasz, że znasz C++ dosyć dobrze, by nazywać się jego programistą.

Poziom trudności: Średni

1. Jak wygląda referencja na `std::vector<int>` i jej użycie, jako argument funkcji?

- A - `void foo(std::vector<int> bar) { std::cout << bar[0]; }`
 - B - `void foo(std::vector<int> &bar) { std::cout << bar[0]; }`
 - C - `void foo(std::vector<int> *bar) { std::cout << bar->at(0); }`
 - D - `void foo(std::vector<int> &bar) { std::cout << *bar[0]; }`
-

2. Czy obiekt klasy `std::vector` możemy utworzyć operatorem `new`? Jak to wygląda, jeżeli tak?

- A - `std::vector<int> bar = new std::vector;`
 - B - Nie można
 - C - `std::vector<int> *bar = new std::vector<int>;`
 - D - `std::vector *bar = new std::vector<int>;`
-

3. W jaki sposób dodajemy nowy klucz w kolekcji typu `std::map` poprzez wskaźnik?
`std::map<char, int> *bar;`

- A - `bar = new std::map<char, int>; bar->insert(new std::pair<char, int>('A', 50));`
 - B - `bar->add(new std::pair<char, int>('A', 25));`
 - C - `bar = new std::map<char, int>; bar.insert(new std::pair<char, int>('B', 25));`
 - D - `bar.insert(new std::pair<char, int>("A", 78));`
-

4. Co to obiekt typu singleton?

- A - Klasa abstrakcyjna, interfejs
 - B - Klasa posiadająca tylko jedną instancję
 - C - Klasa, których obiekty mają te same wartości
-

5. Jakim operatorem uzyskamy wartość poniższej zmiennej wskazanej pointerem "b"? `int a = 5; int *b = &a;`

- A - Operatorem referencji (&) `std::cout << &b;`
 - B - Operatorem wyłuskania (*) `std::cout << *b;`
 - C - Nie trzeba używać żadnego operatora `std::cout << b;`
-



6. Enkapsulacja to:

- A - Udostępnianie wszystkich atrybutów i metod danej klasy dla klas zewnętrznych
 - B - Ukrywanie danych atrybutów oraz metod klasy przed klasami zewnętrznymi
 - C - To technika użycia klas typu singleton
 - D - Żadna z powyższych odpowiedzi nie jest poprawna
-

7. Ile bitów będzie zajmował poniższy ciąg znaków? `std::string text = "abc";`

- A - 6
 - B - 24
 - C - 3
 - D - 18
-

8. Ile będzie (na 32 bitowej maszynie) zajmowała w pamięci poniższa struktura w bajtach?
`struct foo { char c, char d, int a char [50] }`

- A - 4
 - B - 24
 - C - 7
 - D - 56
-

9. Masz daną funkcję `void a() { }` Który z poniższych przykładów przedstawia odpowiedni sposób definicji wskaźnika na nią?

- A - `void pointer(); pointer = &a;`
 - B - `void *pointer(); pointer = a;`
 - C - `void (*pointer)(); pointer = &a;`
 - D - `void (*pointer)(); pointer = *a;`
-

10. Ile pamięci (bajtów) zajmuje wskaźnik na 32 bitowej maszynie?

- A - 4
 - B - 2
 - C - 32
 - D - 8
-



CPP developer - premium

Zdając test udawadniasz, że znasz C++ dosyć dobrze, by nazywać się jego programistą.

Poziom trudności: Średni

Karta odpowiedzi

1. B
2. C
3. A
4. B
5. B
6. B
7. B
8. D
9. C
10. A