

PROVA STRUTTURATA DISCIPLINARE

Cognome e Nome:	Classe:	Data:
--------------------	---------	-------

Test Riepilogo Livello 4

Prof. Andrea Zoccheddu

Si consideri la seguente dichiarazione:

```
int k1, k2, k3 ;    bool b1, b2, b3 ;
```

e si risponda alle seguenti domande (una sola risposta è giusta):

1. Nella seguente dichiarazione: <pre>public void Zeus (int x) { x = 7; }</pre>	<input type="checkbox"/> il metodo restituisce 7 <input type="checkbox"/> il metodo modifica l'argomento passato a x <input type="checkbox"/> il metodo non modifica l'argomento passato a x <input type="checkbox"/> nessuna delle risposte precedenti
2. Come si può invocare il seguente metodo: <pre>public int Zeus (int x) { x = 7; }</pre>	<input type="checkbox"/> Zeus (x); // x è quella dichiarata nel metodo <input type="checkbox"/> double x = Zeus (123); <input type="checkbox"/> int x = Zeus (int 7); <input type="checkbox"/> nessuna delle risposte precedenti
3. Nella seguente dichiarazione: <pre>public void Zeus (out int x) { x = 7; }</pre>	<input type="checkbox"/> il metodo contiene un errore sintattico <input type="checkbox"/> il metodo modifica l'argomento passato a x <input type="checkbox"/> il metodo non modifica l'argomento passato a x <input type="checkbox"/> nessuna delle risposte precedenti
4. Come si può invocare il seguente metodo: <pre>public void Zeus (out int x) { x = 7; }</pre>	<input type="checkbox"/> int z = Zeus (out x); //x è il parametro formale <input type="checkbox"/> int z = Zeus (out k1); //k1 è globale <input type="checkbox"/> Zeus (out 7); <input type="checkbox"/> Zeus (out int k1); <input type="checkbox"/> nessuna delle risposte precedenti
5. Nella seguente dichiarazione: <pre>public void Zeus (ref int x) { x = 7; }</pre>	<input type="checkbox"/> l'argomento deve essere un numero intero <input type="checkbox"/> l'argomento deve essere una variabile intera <input type="checkbox"/> l'argomento deve essere la variabile intera x <input type="checkbox"/> nessuna delle risposte precedenti
6. Come si può invocare il seguente metodo: <pre>public bool Zeus (ref int x) { x = 7; }</pre>	<input type="checkbox"/> bool b1 = Zeus (int x); //x è il parametro formale <input type="checkbox"/> bool b1 = Zeus (ref int x); //x come sopra <input type="checkbox"/> bool b1 = Zeus (ref 7); <input type="checkbox"/> nessuna delle risposte precedenti
7. Nella seguente dichiarazione: <pre>public int Zeus (ref int x) { return x++; }</pre>	<input type="checkbox"/> c'è un errore nella dichiarazione di parametro <input type="checkbox"/> c'è un errore, non posso modificare x <input type="checkbox"/> c'è un errore nella return <input type="checkbox"/> nessuna delle risposte precedenti
8. Come si può invocare il seguente metodo: <pre>public bool Zeus (ref int x) { return x++; }</pre>	<input type="checkbox"/> c'è un errore nella dichiarazione di parametro <input type="checkbox"/> c'è un errore, non posso modificare x <input type="checkbox"/> c'è un errore nella return <input type="checkbox"/> nessuna delle risposte precedenti
9. Il seguente metodo richiede che: <pre>public int Zeus (ref int x) { return Ares (x); }</pre>	<input type="checkbox"/> Ares renda un intero ma non modifichi x <input type="checkbox"/> Ares modifichi x ma non renda un intero <input type="checkbox"/> Ares modifichi x e renda anche un intero <input type="checkbox"/> nessuna delle risposte precedenti
10. Il seguente metodo: <pre>public int Zeus (out int x) { return x++; }</pre>	<input type="checkbox"/> rende lo stesso valore nel parametro e in uscita <input type="checkbox"/> rende diversi valori nel parametro e in uscita <input type="checkbox"/> solleva un errore perché usa x non definita <input type="checkbox"/> nessuna delle risposte precedenti

IL COMPITO E' SU DUE PAGINE!!!

La risposta corretta vale ½ punto. La risposta non data o errata o con correzioni vale zero punti.

Il voto si ottiene sommando i punti ottenuti e dividendo per due.

<p>11. Quale firma avrà un metodo che si deve invocare così: <code>double rix = Zeus (7.17);</code></p>	<input type="checkbox"/> <code>public double Zeus (int x)</code> <input type="checkbox"/> <code>public double Zeus (double x)</code> <input type="checkbox"/> <code>public double Zeus (int x, int y)</code> <input type="checkbox"/> nessuna delle risposte precedenti
<p>12. Quale firma avrà un metodo che si deve invocare così: <code>double rix = Zeus (ref 7.17);</code></p>	<input type="checkbox"/> <code>public double Zeus (ref x)</code> <input type="checkbox"/> <code>public double Zeus (ref double x)</code> <input type="checkbox"/> <code>public double Zeus (ref 7.17)</code> <input type="checkbox"/> non è possibile invocare un metodo in quel modo
<p>13. Quale firma avrà un metodo che si deve invocare così: <code>double rix = Zeus (out 7.17);</code></p>	<input type="checkbox"/> <code>public double Zeus (out x)</code> <input type="checkbox"/> <code>public double Zeus (out double x)</code> <input type="checkbox"/> <code>public double Zeus (out 7.17)</code> <input type="checkbox"/> non è possibile invocare un metodo in quel modo
<p>14. Vorrei un metodo per decrementare il contenuto di una variabile intera. Allora la sua firma dovrebbe essere:</p>	<input type="checkbox"/> <code>public int Zeus (ref int x)</code> <input type="checkbox"/> <code>public void Zeus (ref int x)</code> <input type="checkbox"/> <code>public void Zeus (int x)</code> <input type="checkbox"/> nessuna delle risposte precedenti
<p>15. Vorrei un metodo per scambiare due variabili numeriche intere. Allora la sua firma dovrebbe essere:</p>	<input type="checkbox"/> <code>public int Zeus (int xx, int xy)</code> <input type="checkbox"/> <code>public void Zeus (out int xx, out int xy)</code> <input type="checkbox"/> <code>public void Zeus (ref int xx, ref int xy)</code> <input type="checkbox"/> nessuna delle risposte precedenti
<p>16. Vorrei un metodo per restituire due numeri interi casuali; allora la sua firma potrebbe essere:</p>	<input type="checkbox"/> <code>public void Zeus (out int xx, out int xy)</code> <input type="checkbox"/> <code>public int Zeus (int xx, int xy)</code> <input type="checkbox"/> <code>public int int Zeus ()</code> <input type="checkbox"/> nessuna delle risposte precedenti
<p>17. Cosa comporta l'uso di un passaggio per risultato nella invocazione del seguente metodo: <code>public void Zeus (out int x)</code></p>	<input type="checkbox"/> nel metodo è necessario il <i>return</i> per x <input type="checkbox"/> nel metodo è necessario il <i>return</i> con un intero <input type="checkbox"/> nel metodo ci deve essere una assegnazione a x <input type="checkbox"/> nessuna delle risposte precedenti
<p>18. Cosa comporta l'uso di un passaggio per risultato nella invocazione del seguente metodo: <code>public void Zeus (ref int x)</code></p>	<input type="checkbox"/> nel metodo è necessario il <i>return</i> per x <input type="checkbox"/> nel metodo è necessario il <i>return</i> con un intero <input type="checkbox"/> nel metodo ci deve essere una assegnazione a x <input type="checkbox"/> nessuna delle risposte precedenti
<p>19. Come è possibile scrivere un metodo equivalente al seguente: <code>public void Zeus (out string x)</code></p>	<input type="checkbox"/> <code>public string Zeus ()</code> <input type="checkbox"/> <code>public string Zeus (string x)</code> <input type="checkbox"/> <code>public int Zeus (string k1)</code> <input type="checkbox"/> nessuna delle risposte precedenti
<p>20. Come è possibile scrivere un metodo equivalente al seguente: <code>public bool Zeus (string x)</code></p>	<input type="checkbox"/> <code>public string Zeus (bool x)</code> <input type="checkbox"/> <code>public void Zeus (string x, out bool y)</code> <input type="checkbox"/> <code>public bool Zeus (out string x)</code> <input type="checkbox"/> nessuna delle risposte precedenti

Punti

Voto