

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

TEST OOP 2023 Simulazione Polimorfismo

VERIFICA STRUTTURATA DISCIPLINARE

Si consideri la seguente dichiarazione:

<pre>class Animale { string nome; public string verso; int cuccioli, velocità; public string Parla() { return "muto"; } virtual public int Corsa() { return 16; } }</pre>	<pre>class Felino: Animale { public string Parla() { return "meow"; } override public int Corsa() { return base.Corsa()/2; } }</pre>	<pre>class Gatto : Felino { public string Parla() { return "miao"; } override public int Corsa() { return base.Corsa()/2; } }</pre>
---	---	--

e si risponda alle seguenti domande:

1. Si deve dichiarare un diverso costruttore per l'Animale. Quale delle seguenti dichiarazioni è corretta:	<input type="checkbox"/> public Animale (string nome, int velocità) { //corpo } <input type="checkbox"/> public void Animale (string nome, int velocità) { //corpo } <input type="checkbox"/> public int Animale (string nome, int velocità) { //corpo } <input type="checkbox"/> nessuno dei precedenti
2. Se si dichiarano due costruttori per Felino con le seguenti firme: public Felino () { /* corpo */} public Felino (int p) { /* corpo */}	<input type="checkbox"/> Si solleva un errore perché avrei un overload <input type="checkbox"/> Si solleva un errore perché avrei due firme ambigue <input type="checkbox"/> Si solleva un errore perché due firme omonime <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
3. Nel corpo di un costruttore di Animale senza parametri si scrive: nome = ""; quindi	<input type="checkbox"/> Si solleva un errore perché l'attributo è privato <input type="checkbox"/> Si solleva un errore perché devo usare this.nome <input type="checkbox"/> È ammesso, nonostante l'attributo sia privato <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
4. Nel corpo di un metodo di Animale col parametro nome si usa l'istruzione: this.nome = nome; quindi	<input type="checkbox"/> Si solleva un errore perché l'attributo è privato <input type="checkbox"/> Non funziona, dovrei usare nome = this.nome; <input type="checkbox"/> Non funziona, dovrei usare nome = nome; <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
5. Si deve dichiarare un costruttore per il Felino. Quale delle seguenti dichiarazioni è corretta:	<input type="checkbox"/> public Felino () : Animale { //corpo } <input type="checkbox"/> public Felino () : base { //corpo } <input type="checkbox"/> public Felino () : base () { //corpo } <input type="checkbox"/> nessuno dei precedenti
6. Si deve dichiarare un diverso costruttore per il Felino. Quale delle seguenti dichiarazioni è corretta:	<input type="checkbox"/> public Felino (string nome, int velocità) { //corpo } <input type="checkbox"/> public void Felino (string nome, int velocità) { //corpo } <input type="checkbox"/> public int Felino (string nome, int velocità) { //corpo } <input type="checkbox"/> nessuno dei precedenti
7. Nel corpo di un costruttore di Felino senza parametri si scrive l'istruzione: this.nome = "Silvestro";	<input type="checkbox"/> Solleva un errore, perché è privato <input type="checkbox"/> Solleva un errore e devo usare base.nome = "Silvestro"; <input type="checkbox"/> Assegna «Merlino» come valore dell'attributo nome <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
8. Se i costruttori sono tutti corretti, quale delle seguenti istruzioni solleva un errore?	<input type="checkbox"/> Animale x1 = new Animale (); <input type="checkbox"/> Animale x2 = new Felino (); <input type="checkbox"/> Felino x3 = new Gatto (); <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
9. Se i costruttori sono tutti corretti, quale delle seguenti istruzioni solleva un errore?	<input type="checkbox"/> Felino x1 = new Animale (); <input type="checkbox"/> Felino x2 = new Felino (); <input type="checkbox"/> Animale x3 = new Gatto (); <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
10. Se i costruttori sono tutti corretti, quale delle seguenti istruzioni solleva un errore?	<input type="checkbox"/> Gatto x1 = new Felino (); <input type="checkbox"/> Gatto x2 = new Gatto (); <input type="checkbox"/> Felino x3 = new Gatto (); <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
11. Quanto vale ris? Animale a1 = new Felino(); string ris = a1.Parla();	<input type="checkbox"/> muto <input type="checkbox"/> meow <input type="checkbox"/> miao <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
12. Quanto vale ris? Animale a1 = new Gatto(); string ris = a1.Parla();	<input type="checkbox"/> muto <input type="checkbox"/> meow <input type="checkbox"/> miao <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti

13 Quanto vale ris? Felino f1 = new Gatto(); string ris = f1.Parla();	<input type="checkbox"/> muto <input type="checkbox"/> meow <input type="checkbox"/> miao <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
14 Quanto vale ris? Felino f1 = new Animale(); string ris = f1.Parla();	<input type="checkbox"/> muto <input type="checkbox"/> meow <input type="checkbox"/> miao <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
15 Quanto vale ris? Animale a1 = new Felino(); int ris = a1.Corsa();	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 16 <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
16 Quanto vale ris? Animale a1 = new Gatto(); int ris = a1.Corsa();	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 16 <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
17 Quanto vale ris? Felino f1 = new Gatto(); int ris = f1.Corsa();	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 16 <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
18 Quanto vale ris? Felino f1 = new Animale (); int ris = f1.Corsa();	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 16 <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
19 Quanto vale ris? Gatto g1 = new Animale (); int ris = g1.Corsa();	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 16 <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
20 Quanto vale ris? Gatto g1 = new Felino (); int ris = g1.Corsa();	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 16 <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
21 Quanto vale ris? Animale a1 = new Felino(); string ris = a1.Parla() + a1.Corsa();	<input type="checkbox"/> muto16 <input type="checkbox"/> muto8 <input type="checkbox"/> meow16 <input type="checkbox"/> meow8 <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
22 Quanto vale ris? Felino f1 = new Gatto(); string ris = f1.Parla() + f1.Corsa();	<input type="checkbox"/> meow8 <input type="checkbox"/> meow4 <input type="checkbox"/> miao8 <input type="checkbox"/> miao4 <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
23 Quanto vale ris? Animale a1 = new Gatto(); string ris = a1.Parla () + a1.Corsa();	<input type="checkbox"/> muto16 <input type="checkbox"/> muto4 <input type="checkbox"/> miao16 <input type="checkbox"/> miao4 <input type="checkbox"/> Nessuna delle precedenti
24 Quanto vale ris? Animale a1 = new Felino (); Felino f1 = new Gatto (); int ris = a1.Corsa() + f1.Corsa();	<input type="checkbox"/>
25 Quanto vale ris? Animale a1 = new Gatto (); Felino f1 = new Gatto (); int ris = a1.Corsa() + f1.Corsa();	<input type="checkbox"/>

*La risposta corretta vale 4 punti. La risposta errata o non data vale zero punti.
Il voto si ottiene sommando i punti ottenuti e dividendo per 10 e arrotondando al ½ punto più vicino.*

Punti	Punti / 10	Voto
-------	------------	------