

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΣΩΣΤΟΥ - ΛΑΘΟΥΣ

1. Ο αντικειμενοστραφής προγραμματισμός είναι μια μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών.
2. Στον αντικειμενοστραφή προγραμματισμό η έμφαση δίνεται στις εντολές και όχι στα δεδομένα.
3. Ένα αντικειμενοστραφές πρόγραμμα είναι βασισμένο σε οντότητες που ονομάζονται ιδιότητες.
4. Σε μια εφαρμογή, ένα αντικείμενο είναι ο ομαδοποιημένος συνδυασμός δεδομένων και κώδικα.
5. Μέσω της προσομοίωσης μπορούμε να κατανοήσουμε άγνωστες σε εμάς έννοιες.
6. Κάθε αντικείμενο αποτελείται από δεδομένα και ενέργειες που δρουν πάνω στα δεδομένα.
7. Τα δεδομένα ενός αντικειμένου είναι γνωστά ως μέθοδοι και οι ενέργειες του ως ιδιότητες.
8. Οι θεμελιώδεις αρχές του αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού πηγάζουν από το φυσικό κόσμο.
9. Στην αντικειμενοστραφή θεωρία, η προσέγγιση κάθε προβλήματος πρέπει να γίνεται με φυσική ερμηνεία και να μη στηρίζεται σε πολύπλοκα τεχνικά ζητήματα.
10. Σε μια αντικειμενοστραφή εφαρμογή, τα αντικείμενα συνεργάζονται δύσκολα μεταξύ τους.
11. Οι ιδιότητες ενός αντικειμένου που παριστάνουν τα δεδομένα του, ακολουθούν την ονοματοδοσία των υποπρογραμμάτων.
12. Τα στοιχεία του προβλήματος μπορούν να οργανωθούν σε μία απλή διαγραμματική αναπαράσταση χρησιμοποιώντας παραλληλόγραμμα για την αποτύπωση των αντικειμένων.
13. Σε μια διαγραμματική αναπαράσταση, η συνεργασία μεταξύ των αντικειμένων περιγράφεται μέσα από γραμμές σύνδεσης.
14. Ένα αντικειμενοστραφές πρόγραμμα δομείται ως ένα δίκτυο συνεργαζόμενων οντοτήτων που είναι οι δομές δεδομένων.
15. Κάθε αντικείμενο έχει έναν ρόλο στην εφαρμογή και παρέχει μία υπηρεσία ή εκτελεί μία ενέργεια.
16. Η αντικειμενοστραφής σχεδίαση αποκρύπτει τις λεπτομέρειες υλοποίησης και λειτουργίας της.
17. Η δυνατότητα ενός αντικειμένου να συνδυάζει εσωτερικά τα δεδομένα και τις μεθόδους χειρισμού του καλείται αφαιρετικότητα.
18. Η ενθυλάκωση μετατρέπει κάθε αντικείμενο σε ένα κέλυφος που διαχωρίζει τον εσωτερικό από τον εξωτερικό του κόσμο.
19. Μία κλάση μπορεί να παράγει ένα απεριόριστο πλήθος δομικά ίδιων αντικειμένων.
20. Ομαδοποιώντας τα αντικείμενα σε κλάσεις, το πρόγραμμα γίνεται πιο πολύπλοκο και βαρύ.
21. Το όνομα μιας κλάσης μπορεί να προκύψει βάσει των ρόλων που έχουμε δώσει στα αντικείμενα.
22. Η ιδιότητα του αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού να δημιουργεί υπερκλάσεις και υποκλάσεις αντικειμένων καλείται κληρονομικότητα.
23. Σε μια σχέση κληρονομικότητας, η κλάση-πρόγονος περιλαμβάνει τις κοινές ιδιότητες και μεθόδους όλων των κλάσεων-απογόνων της.

24. Μία κλάση – απόγονος εμφανίζει όλες τις ιδιότητες και μεθόδους που κληρονομεί από τη μητέρα κλάση – πρόγονο.
25. Η σχέση κληρονομικότητας μεταξύ μιας υπερκλάσης και των υποκλάσεων της στη διαγραμματική αναπαράσταση παριστάνεται με το άνω βέλος ↑.
26. Μια κλάση A μπορεί να θεωρηθεί έγκυρη υποκλάση της κλάσης B αν έχει νόημα η έκφραση A is_a B.
27. Η ενθυλάκωση μας επιτρέπει να επαναπροσδιορίσουμε τον τρόπο με τον οποίο λειτουργούν τα πράγματα, αλλάζοντας τον τρόπο λειτουργίας τους ή τα εργαλεία που χρησιμοποιούμε.
28. Η υπερφόρτωση των τελεστών σε κάποιες γλώσσες προγραμματισμού αποτελεί παράδειγμα πολυμορφισμού.
29. Στην πράξη, τα δεδομένα και οι μέθοδοι ενός αντικειμένου υλοποιούνται με υποπρογράμματα.
30. Τα αντικείμενα μπορούν να υποστηρίζουν συμπεριφορές (μεθόδους) με κοινό όνομα και τον ίδιο σκοπό αλλά με διαφορετική λειτουργική υλοποίηση.

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΕΝΩΝ

1. Τα δεδομένα ενός αντικειμένου είναι γνωστά και ως _____.
2. Ο _____ είναι μια ιδιότητα του αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού με την οποία μια λειτουργία μπορεί να υλοποιείται με πολλούς διαφορετικούς τρόπους.
3. Ένα αντικειμενοστραφές πρόγραμμα βασίζεται πάνω σε οντότητες που ονομάζονται _____.
4. Για να μπορέσει κάποιος να κατανοήσει άγνωστες σε αυτόν έννοιες, θα πρέπει μέσω της _____ τους να τις αντιστοιχίσει σε πρακτικές γνώσεις και εικόνες από το περιβάλλον του.
5. Κάθε αντικείμενο περιέχει τα δικά του δεδομένα και τις δικές του _____.
6. Οι ενέργειες που εκτελεί ένα αντικείμενο ονομάζονται και _____.
7. Τα αντικείμενα αποδίδονται ως _____ στην διαγραμματική αναπαράσταση.
8. Το αντικείμενο αποτελεί έναν _____ στον οποίο αποθηκεύει και συνδυάζει τα δεδομένα και τις λειτουργίες του.
9. Σε μια αντικειμενοστραφή εφαρμογή κάθε αντικείμενο αποτελεί ξεχωριστή _____ και περιέχει ενσωματωμένες τις ιδιότητες (δεδομένα) και τους κανόνες συμπεριφοράς του (μεθόδους).
10. Η ιδιότητα που έχει ένα αντικείμενο να συμπεριφέρεται σαν κάψουλα που προστατεύει τα περιεχόμενα της από το εξωτερικό περιβάλλον, ονομάζεται _____.
11. Στον αντικειμενοστραφή προγραμματισμό συνηθίζουμε να ομαδοποιούμε τα αντικείμενα σε _____.
12. Η ιδιότητα των αντικειμένων να δημιουργούν ιεραρχίες μεταξύ τους καλείται _____.
13. Οι _____ εμφανίζουν μόνο τις διαφορετικές τους ιδιότητες και μεθόδους αφού τις κοινές τις κληρονομούν από τη μητέρα κλάση τους.
14. Στην πράξη οι μέθοδοι ενός αντικειμένου υλοποιούνται με _____.
15. Η _____ τελεστών είναι ένα παράδειγμα πολυμορφισμού στον προγραμματισμό.