

Date : nov.2015

NOM :

PRENOM :

Durée : 15 min.

1 Une variable locale

- a. peut être utilisée n'importe où dans le programme
- b. est déclarée dans une méthode
- c. doit accepter une classe
- d. est un objet

2 Une variable d'instance

- a. est un objet d'une classe
- b. est un attribut d'un objet
- c. est une méthode d'une classe
- d. a et c

3 Une méthode d'instance

- a. représente une fonction ou procédure attachée à un objet
- b. représente un attribut d'un objet
- c. représente une autre classe
- d. a et b

4 Un constructeur

- a. est utilisé pour créer des objets
- b. doit avoir le même nom que la classe dans laquelle il est déclaré
- c. peut-être surchargé

d. b et c

e. tout ce qui précède

5 Class Test: Form {}

a. crée la class Test : Form

b. crée la class Test qui hérite de la classe Form

c. crée la class Form qui hérite de la classe Test

d. a et b

6 Une variable déclarée à l'intérieur d'une méthode est appelée une variable

a. statique

b. privé

c. local

d. serial

e. b et d

7 Définir les deux méthodes avec le même nom mais avec des paramètres différents est appelé.

a. un chargement

b. une surcharge

c. un multiplexage

d. une duplication

8 Trouvez les erreurs dans le constructeur de BankAccount suivant : public int BankAccount() { balance = 0;}

a. Nom

b. Format des paramètres

c. Type de retour

d. Pas d'erreur

9 Dans le corps d'une méthode, C # utilise un mot clef pour faire référence à l'objet courant sur lequel la méthode est appelée. Il s'agit de :

a. call

- b. **this**
- c. do
- d. that

10 String mystring; crée un(e)

- a. classe
- b. constructeur
- c. **objet**
- d. a et b

11 Pour afficher la valeur d'un tableau multidimensionnel, Console.WriteLine (___) doit contenir :

- a. **myArray[1][3];**
- b. **myArray[1,3];**
- c. myArray{1}{3};
- d. myArray(1),(3);

12 Le code public class B: A {}

- a. définit une classe qui hérite de toutes les méthodes de A
- b. **définit une classe qui hérite seulement des méthodes publiques et protégée de A**
- c. déclenche une erreur
- d. a et b

13 Une exception utilise les mots clefs suivants pour appeler une méthode et exécuter une portion de code lorsque cette méthode détecte qu'un problème est survenu.

- a. **Try**
- b. **Catch**
- c. Throws
- d. a et b

14 La classe String est trouvé dans l'espace de nom :

- a. System.String
- b. System.Text
- c. System.Chars
- d. System

15 Une chaîne littérale :

- a. ne contient qu'un seul caractère
- b. contient des chiffres plutôt que des lettres
- c. est une séquence de caractères entre guillemets
- d. contient exactement son nom de variable et rien d'autre

16 La bonne façon de convertir une chaîne en minuscules est:

- a. String = string.tolower (string);
- b. ToLower (string);
- c. string.tolower ();
- d. string.tolower (string);