

IF 2

QCM 1, Version:

Nom: \_\_\_\_\_

Carte d’étudiant: \_\_\_\_\_

Remplissez la table avec les lettres correspondant à vos réponses.

Questions	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Réponse(s)												

Bonne réponse=1pt; mauvaise réponse ou réponse incomplète =-0,5pt; pas de réponse=0pt.  
(Toutes les questions ont au moins une bonne réponse). Le total est sur 12.

1. On considère la classe définie par :

```
A {int i; void print(){System.out.println(i); }}
```

On considère le morceau de code suivant (trouver la bonne réponse)

```
A a=new A(); A b=new A(); a.i=5; b.i=10; a.print();
```

- (a) il affiche 5
- (b) il affiche 10
- (c) la classe A ne peut être compilée

2. On considère la classe définie par : 

```
A {static int i; }
```

Quel est le résultat du morceau de code suivant (trouver la bonne réponse)

```
A a=new A(); A b=new A(); a.i=10; b.i=5; System.out.println(a.i);
```

- (a) il affiche 5
- (b) il affiche 10
- (c) il provoque une erreur

3. On considère la classe définie par : 

```
A {int i=0; }
```

Quel est le résultat du morceau de code suivant (trouver la bonne réponse)

```
A a,b; a.i=10; b=a; b.i=5; System.out.println(a.i);
```

- (a) il affiche 10
- (b) il affiche 5
- (c) il provoque une erreur

4. On considère la classe définie par : 

```
A {int i; }
```

Quel est le résultat du morceau de code suivant (trouver la bonne réponse)

```
A a=new A();A b=new A(); a.i=10; b=a; b.i=5;
```

```
if(a==b)System.out.println("EGAL"); else System.out.println("PAS EGAL");
```

- (a) il affiche EGAL
- (b) il affiche PAS EGAL
- (c) il provoque une erreur

5. On définit la méthode permuter

```
public static void permuter (String s1, String s2, int x1, int x2){  
    String tmp1=s1; s1=s2; s2=tmp1;  
    int tmp2=x1; x1=x2; x2=tmp2;  
}
```

On l'applique dans le contexte suivant:

```
String a="bon"; String b="jour"; int c=3; int d =4; permuter(a,b,c,d);
```

Quelles seront les valeurs de a,b,c,d après l'exécution de ce code?

- (a) "bon", "jour", 3, 4
  - (b) "jour", "bon", 3, 4
  - (c) "bon", "jour", 4, 3
  - (d) "jour", "bon", 4, 3
6. On considère la classe définie par :
- ```
A {static int i; static void print(){System.out.println(i); }}
```
- On considère le morceau de code suivant (trouver la bonne réponse)
- ```
A a=new A(); A b=new A(); a.i=5; b.i=10; a.print();
```
- (a) il affiche 5
  - (b) il affiche 10
  - (c) la classe A ne peut être compilée
7. On considère la classe définie par : A {int i; }
- Quel est le résultat du morceau de code suivant (trouver la bonne réponse)
- ```
A a=new A(); A b=new A(); a.i=10; b=a; b.i=5; System.out.println(a.i);
```
- (a) il affiche 5
  - (b) il affiche 10
  - (c) il provoque une erreur
8. Pour la classe définie comme suit:
- ```
public class Bidon {int x=5};
```
- Parmi les programmes suivants le(s)quel(s) provoque(nt) une erreur?
- (a) Bidon a=new Bidon(3);
  - (b) Bidon a=new Bidon(); String s="bidon"+a;
9. On considère la classe définie par :
- ```
A {int i; static void print(){System.out.println(i); }}
```
- On considère le morceau de code suivant (trouver la bonne réponse)
- ```
A a=new A(); A b=a; a.i=5; b.i=10; a.print();
```
- (a) il affiche 5
  - (b) il affiche 10
  - (c) la classe A ne peut être compilée
10. Quel est le résultat du morceau de code suivant (trouver la bonne réponse)
- ```
int i,j; i=10; j=i; j=5; System.out.println(i);
```
- (a) il affiche 5
  - (b) il affiche 10
  - (c) il provoque une erreur

11. On considère la classe définie par : `A {int i; }`  
Quel est le résultat du morceau de code suivant (trouver la bonne réponse)
- ```
A a=new A(); A b=new A(); a.i=10; b.i=10;
if(a==b)System.out.println(" EGAL"); else System.out.println(" PAS EGAL");
```
- (a) il affiche EGAL
  - (b) il affiche PAS EGAL
  - (c) il provoque une erreur
12. On considère la classe définie par :
- ```
A {static int i; void print(){System.out.println(i); }}
```
- On considère le morceau de code suivant (trouver la bonne réponse)
- ```
A a=new A(); A b=new A(); a.i=5; b.i=10; a.print();
```
- (a) il affiche 5
  - (b) il affiche 10
  - (c) la classe A ne peut être compilée

# Answer Key for Exam A

*Bonne réponse=1pt; mauvaise réponse ou réponse incomplète =-0,5pt; pas de réponse=0pt.  
(Toutes les questions ont au moins une bonne réponse). Le total est sur 12.*

1. On considère la classe définie par :

```
A {int i; void print(){System.out.println(i); }}
```

On considère le morceau de code suivant (trouver la bonne réponse)

```
A a=new A(); A b=new A(); a.i=5; b.i=10; a.print();
```

- (a) il affiche 5
- (b) il affiche 10
- (c) la classe A ne peut être compilée

2. On considère la classe définie par : `A {static int i; }`

Quel est le résultat du morceau de code suivant (trouver la bonne réponse)

```
A a=new A(); A b=new A(); a.i=10; b.i=5; System.out.println(a.i);
```

- (a) il affiche 5
- (b) il affiche 10
- (c) il provoque une erreur

3. On considère la classe définie par : `A {int i=0; }`

Quel est le résultat du morceau de code suivant (trouver la bonne réponse)

```
A a,b; a.i=10; b=a; b.i=5; System.out.println(a.i);
```

- (a) il affiche 10
- (b) il affiche 5
- (c) il provoque une erreur

4. On considère la classe définie par : `A {int i; }`

Quel est le résultat du morceau de code suivant (trouver la bonne réponse)

```
A a=new A();A b=new A(); a.i=10; b=a; b.i=5;  
if(a==b)System.out.println(" EGAL"); else System.out.println(" PAS EGAL");
```

- (a) il affiche EGAL
- (b) il affiche PAS EGAL
- (c) il provoque une erreur

5. On définit la méthode `permuter`

```
public static void permuter (String s1, String s2, int x1, int x2){  
    String tmp1=s1; s1=s2; s2=tmp1;  
    int tmp2=x1; x1=x2; x2=tmp2;  
}
```

On l'applique dans le contexte suivant:

```
String a="bon"; String b="jour"; int c=3; int d =4; permuter(a,b,c,d);
```

Quelles seront les valeurs de `a,b,c,d` après l'exécution de ce code?

- (a) "bon", "jour", 3, 4
- (b) "jour", "bon", 3, 4
- (c) "bon", "jour", 4, 3
- (d) "jour", "bon", 4, 3

6. On considère la classe définie par :
- ```
A {static int i; static void print(){System.out.println(i); }}
```
- On considère le morceau de code suivant (trouver la bonne réponse)
- ```
A a=new A(); A b=new A(); a.i=5; b.i=10; a.print();
```
- (a) il affiche 5  
 (b) il affiche 10  
(c) la classe A ne peut être compilée
7. On considère la classe définie par : `A {int i; }`  
Quel est le résultat du morceau de code suivant (trouver la bonne réponse)
- ```
A a=new A(); A b=new A(); a.i=10; b=a; b.i=5; System.out.println(a.i);
```
- (a) il affiche 5  
(b) il affiche 10  
(c) il provoque une erreur
8. Pour la classe définie comme suit:
- ```
public class Bidon {int x=5;};
```
- Parmi les programmes suivants le(s)quel(s) provoque(nt) une erreur?
- (a) `Bidon a=new Bidon(3);`  
(b) `Bidon a=new Bidon(); String s="bidon" +a;`
9. On considère la classe définie par :
- ```
A {int i; static void print(){System.out.println(i); }}
```
- On considère le morceau de code suivant (trouver la bonne réponse)
- ```
A a=new A(); A b=a; a.i=5; b.i=10; a.print();
```
- (a) il affiche 5  
(b) il affiche 10  
 (c) la classe A ne peut être compilée
10. Quel est le résultat du morceau de code suivant (trouver la bonne réponse)
- ```
int i,j; i=10; j=i; j=5; System.out.println(i);
```
- (a) il affiche 5  
 (b) il affiche 10  
(c) il provoque une erreur
11. On considère la classe définie par : `A {int i; }`  
Quel est le résultat du morceau de code suivant (trouver la bonne réponse)
- ```
A a=new A(); A b=new A(); a.i=10; b.i=10;  
if(a==b)System.out.println("EGAL"); else System.out.println("PAS EGAL");
```
- (a) il affiche EGAL  
 (b) il affiche PAS EGAL  
(c) il provoque une erreur
12. On considère la classe définie par :
- ```
A {static int i; void print(){System.out.println(i); }}
```
- On considère le morceau de code suivant (trouver la bonne réponse)
- ```
A a=new A(); A b=new A(); a.i=5; b.i=10; a.print();
```
- (a) il affiche 5  
 (b) il affiche 10  
(c) la classe A ne peut être compilée