



Test de validation JAVA (Niveau 1)

50 questions pour cerner votre potentiel.

Test de validation connaissances JAVA – Niveau 1 – 50 questions pour cerner votre potentiel

1. Quel age a JAVA ? Qui a créé JAVA ?
2. Citez 3 atouts du langage java. Comparez aux langages C/C++ , Visual Basic et PHP
3. Que signifient JME ? JSE ? JEE ?
4. Qu'est ce qu'une classe ?
5. Qu'est ce qu'un objet ?
6. Qu'est ce qu'un package ?
7. Quel lien entre un objet et une classe ? Quelles différences physiques ?
8. A quoi sert la méthode main() d'une classe ?
9. Qu'est ce que l'encapsulation ?

10. Que sont les getters / setters ? Exemple ?

11. Qu'est ce que la signature d'une méthode ?

12. Donnez un exemple de déclaration.

13. Donnez un exemple d'affectation.

14. Qu'est ce que l'opérateur **new** ?

15. Donnez un exemple d'instanciation.

16. Qu'est ce qu'un constructeur ?

17. Qu'est ce que l'opérateur **this** ?

18. Coder une classe Employe , représentant l'employé d'une entreprise.

19. Qu'est ce que l'opérateur **super** ?

20. Qu'est ce qu'un type primitif ? Exemples ?

Test de validation connaissances JAVA – Niveau 1 – 50 questions pour cerner votre potentiel

21. A quoi servent les programmes : java.exe, javac.exe, javadoc.exe, javap.exe ?

22. Quelle différences entre JRE et JDK ?

23. Dessiner le tableau des différentes API Java

24. Qu'est ce qu'une machine virtuelle (JVM) ?

25. Qu'est ce que le Bytecode ?

26. Qu'est ce que le ramasse-miettes ?

27. A quoi sert le mot-clef **import** ?

28. Classez par ordre croissant de visibilité : **public**, **default**, **private**, **protected**

29. Qu'est ce que l'Héritage ?

30. Qu'est ce que **super()** ?

31. Qu'est ce que la surcharge de méthode ?

32. Qu'est ce que la redéfinition de méthode ?

33. Qu'est ce que le polymorphisme ?

34. Qu'est ce qu'une Interface ?

35. A quoi sert la méthode toString() ?

36. Comment faire communiquer deux objets JAVA résidant dans 2 ordinateurs différents ?

Test de validation connaissances JAVA – Niveau 1 – 50 questions pour cerner votre potentiel

37. A quoi servent les packages : **java.io**, **java.net**, **java.util**, **java.lang**, **java.sql** ? Donnez des exemples concrets d'utilisation.
38. Qu'est-ce qu'une variable de classe ?
39. Qu'est-ce qu'une classe interne ? Qu'est-ce qu'une classe anonyme ?
40. Peut-il y avoir plusieurs classes déclarées dans un seul fichier JAVA ?
41. Comment se connecter à une base de données en JAVA ? Précisez les 6 étapes. Exemple de code ?
42. Qu'est-ce qu'une IHM ? Comment créer une IHM avec JAVA ? Citez 2 méthodes. Quelle est la meilleure ? Pourquoi ?
43. Codez avec SWING la création d'une fenêtre.

44. Comment gérer les évènements type : '*click souris*', '*touche clavier*', etc....dans une IHM Swing ?

45. Ajoutez à la fenêtre précédente un bouton et un champ texte. Quel code ?

46. Qu'est ce que UML ?

47. Mettez en oeuvre un diagramme de classe représentant un **Zoo**. Le diagramme mettra en évidence au moins un mécanisme d'héritage , ainsi qu'une interface.

48. Implémenter ce diagramme de classe ci-dessus en codant les classes et interfaces.

49. Créez une classe LanceurZoo permettant de créer, présenter et compter les animaux du Zoo.

50. Créez une livraison de votre implémentation , via un jar : **zoo.jar** . Le client devra pouvoir lancer l'application à travers la commande : **java -jar zoo.jar**