

Испитна питања из предмета

УВОД У ОБЈЕКТНО ОРИЈЕНТИСАНО ПРОГРАМИРАЊЕ

1. Појам ООП и разлози за настанак ООП.
2. Разлике између традиционалног програмирања и ООП.
3. Претпроцесор језика C++.
4. Декларације и дефиниције.
5. Област важења имена.
6. Објекти и лвредности.
7. Животни век објеката.
8. Основни типови језика C++.
9. Изведени типови језика C++.
10. Спецификатори у декларацијама.
11. Иницијализација уз декларацију.
12. Аритметички оператори, оператори на нивоу битова и логички оператори.
13. Релациони оператори и оператори доделе.
14. Оператори референцирања и дереференцирања
15. Оператори за рад са динамичком меморијом.
16. Оператори индексирања, позива функција, услова, секвенце, величине, експлицитне конверзије и разрешења области важења.
17. Изрази.
18. Изрази и декларације као наредбе.
19. Условне наредбе.
20. Наредбе скокова и повратка из функције.
21. Декларација функције и пренос аргумената.
22. Референце.
23. Непосредно уграђивање у код.
24. Преклапање имена функција.
25. Принципи апстракције и енкапсулације.
26. Појам класе и декларације класе.
27. Чланови и објекти класе.
28. Контрола права приступа.
29. Заједнички чланови класа.
30. Показивачи на чланове класе.
31. Конструктори и деструктори.
32. Операторске функције.
33. Преклапање оператора ++ и --.
34. Преклапање оператора ().
35. Преклапање оператора [], * и ->.
36. Преклапање оператора доделе.
37. Конверзије типова помоћу преклопљених оператора.
38. Основни стандардни УИ токови
39. Изведене класе.
40. Вишеструко извођење.

41. Полиморфизам.
42. Појам генеричког механизма.
43. Генерисање класа.
44. Генерисање функција.
45. Стил програмирања у погледу типова.
46. Стил програмирања у погледу класа.
47. Основни принципи ООП.
48. Етапе ООП.