

**Тест за изпит по дисциплината  
"Мобилни Интернет Системи", магистри, Тест 3**

Студент:..... курс..... група..... фак.No.....

1	2	3
<p><b>1. Коя е заместващата WML символна последователност за знак &gt; (по-голямо)?</b></p> <p>a) &amp;amp; b) &amp;quot; c) &amp;lt; d) няма верен отговор;</p>	1.0	
<p><b>2. За да има един мидлет текстов потребителски интерфейс е необходимо базовият клас да наследява клас:</b></p> <p>a) Canvas b) TextBox c) TextField d) Не е необходимо да се наследява конкретен клас</p>	0.5	
<p><b>3. Методът, който трябва задължително да се дефинира в тялото на базовия клас на един мидлет при имплементиране на интерфейс CommandListener, е:</b></p> <p>a) destroyApp b) pauseApp c) startApp d) commandAction</p>	1.0	
<p><b>4. Маркирайте верните твърдения:</b></p> <p><input type="checkbox"/> Най-често използваната в момента версия на MIDP е 3.1; <input type="checkbox"/> Тялото на програмните нишки е в метод с име run; <input type="checkbox"/> Клауза catch е задължителна в Java; <input type="checkbox"/> Потребителският профил на мобилните телефони е в HTML формат; <input type="checkbox"/> Клас Alert е наследник на клас Form.</p>	1.5	
<p><b>5. За да се реализира програмно меню трябва да се използва клас:</b></p> <p>a) TextBox b) Alert c) List d) TextField e) Form</p>	1.5	
<p><b>6. За конструктора на един Java клас е допустимо да има:</b></p> <p><input type="checkbox"/> модификатор(и) на достъпа <input type="checkbox"/> параметри, които му се предават <input type="checkbox"/> тип на връщаната стойност <input type="checkbox"/> програмен код в тялото</p>	1.0	
<p><b>7. Носител LTE се използва при мобилните мрежи от поколение:</b></p> <p>a) 2-ро b) 2.5-то c) 3-то d) 3.5-то e) Няма верен отговор</p>	0.5	
<p><b>8. Кой от изброените протоколи не се поддържа от профил MIDP?</b></p> <p>a) UDP b) TCP c) HTTPS d) Всички изброени протоколи се поддържат</p>	1.0	
<p><b>9. Кой от изброените методи ще използвате с цел най-лесно визуализиране на окръжност на екрана на мобилния телефон?</b></p> <p>a) drawChar b) fillRect c) drawLine d) drawArc</p>	0.5	

<p><b>10. Маркирайте верните твърдения:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Методите от MIDP комуникират директно с кода на мобилната операционна система ;</li> <li><input type="checkbox"/> WML е част от WAP;</li> <li><input type="checkbox"/> strong е WML етикет;</li> <li><input type="checkbox"/> Електронното подписване на мидлетите е безплатно;</li> <li><input type="checkbox"/> Моделът за сигурност, който е активен по подразбиране за мидлетите, е Sandbox.</li> </ul>	1.5	
<p><b>11. Маркирайте верните твърдения:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Java променливите не могат да бъдат с модификатор на достъпа static;</li> <li><input type="checkbox"/> В WML няма meta етикети;</li> <li><input type="checkbox"/> Bluetooth мрежите са от тип PAN;</li> <li><input type="checkbox"/> Програмните нишки се унищожават чрез метод destroyApp;</li> <li><input type="checkbox"/> Размерът на WML файловете е неограничен</li> </ul>	1.5	
<p><b>12. Ако даден мобилен телефон не поддържа комуникация чрез TCP сокели, а трябва да се реализира достъп до tail сървър, ще използвате протокол:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) UDP</li> <li>b) HTTP</li> <li>c) HTTPS</li> <li>d) Няма верен отговор</li> </ul>	1.0	
<p><b>13. Ако out е изходящ комуникационен канал, маркирайте програмният ред с верен синтаксис:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) out.write("Proba").getBytes();</li> <li>b) out.write('Proba').getBytes();</li> <li>c) out.write(("Proba").getBytes());</li> <li>d) out.write.getBytes();</li> </ul>	1.0	
<p><b>14. Ако една програмна нишка се описва с обект thread, то чрез кой програмен ред се унищожават?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) thread.close();</li> <li>b) thread.sleep();</li> <li>c) thread.wait();</li> <li>d) thread=null;</li> </ul>	0.5	
<p><b>15. С цел форматиране на параграф в WMLчрез етикет &lt;p&gt; се използва атрибут:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) href</li> <li>b) align</li> <li>c) action</li> <li>d) Няма верен отговор</li> </ul>	0.5	
<p><b>16. Маркирайте програмният ред с верен синтаксис, чрез който не се създава обект:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) private static char MY_CHAR = 'string';</li> <li>b) public char MY_CHAR = 's';</li> <li>c) protected String MY_STRING = "string";</li> <li>d) private final String MY_STRING = "string";</li> <li>e) protected static String MY_STRING = "string";</li> </ul>	1.0	
<p><b>17. Маркирайте WML кода, който не съдържа грешка(и):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) &lt;input name="i1" type="text/password"/&gt;</li> <li>b) &lt;input name="i1" type="password"&gt;</li> <li>c) &lt;input name="i1" type="password"/&gt;</li> <li>d) &lt;input type="text/password" name="i1"&gt;</li> <li>e) &lt;input name='i1' type='text/password'&gt;</li> </ul>	1.0	
<p><b>18. Ако out е обект, който описва изходящ комуникационен канал, открийте всички типове грешки в следния Java ME код:</b></p> <pre>try {     if out == null {         out.close;     } } catch(IOException e) {}</pre>	1.5	
<p>Оценка [ получава се като общият брой точки (max. 18) се раздели на 3 ]</p>		

Минимален брой точки: 8